

Nom

Peuple

Niveau

PX

Sam, Iris, Antonia, Pedr, Anwyn, Léan, Erik, Garion, Jack, Rachel, Fiona, Ethan, Ophelia, Juliette, Karl, Arda, Halric, Margaux

Aspect

Corps :

Un peu rondouillard, un peu maigre, robuste

Regard :

Avide, interrogateur, attendrissant

Age :

Encore un enfant, jeune et beau, plus vieux que vous le pensez

Voix :

Confiante, rieuse, effrayée

Armure

Max (10+Constitution)

Points de Vie

Max (6+Constitution)

Actuel

Dégâts

d6

d8

Alignement

Neutre : Profiter de l'affection de quelqu'un qui vous attire.
Impressionner un groupe de spectateurs par votre bravoure.
Chaotique : Provoquer des problèmes en touchant ou voyant quelque chose que vous n'auriez pas dû.
Faire l'expérience d'un nouveau frisson ou d'un nouveau défi.
Bon : Souffrir ou endurer une difficulté à la place d'un autre.
Apporter de l'aide ou du réconfort à un PNJ dans le besoin.
Loyal : Punir ou capturer un criminel ou un malfaiteur.
 Tenir une promesse importante.

Historique

☐ Jeunesse impétueuse

Quand vous agissez de manière imprudente en vous donnant à fond, lancez 1d8+1d6 au lieu de 2d6. Si le d6 est supérieur au d8, le MJ ajoutera une complication ou des retombées causées par votre imprudence ou votre exubérance (et en cas d'échec, attendez-vous au pire). En fin de session, marquez 1 PX si votre nature passionnée a causé des ennuis à vous ou vos proches.

☐ Destinée (choisissez-la au verso)

Vous êtes destiné à accomplir de grandes choses. En fin de session, si vous avez appris quelque chose à propos de votre destinée, marquez 1 PX. Quand vous poussez votre dernier soupir, si vous pensez ne pas encore avoir réalisé votre destinée, ajoutez +2 à votre lancé et traitez tout 6- comme un 7-9.

☐ Traumatisme (choisissez-le au verso)

Vous meniez autrefois une vie simple, mais un terrible évènement a tout changé. Choisissez deux actions d'alignement au lieu d'une seule (elles peuvent être d'alignements différents). En fin de session, vous marquez 1 PX par action réalisée. Vous pouvez utiliser l'action **Feu intérieur** quand vous n'avez pas assez de PX pour passer au niveau supérieur.

Actions de départ

☒ Potentiel de grandeur

Aucune de vos caractéristiques ne peut dépasser 17.

Quand vous obtenez un 12+ à un lancé associé à une caractéristique (exemple : 2d6+FOR) et que les cases ci-dessous ne sont pas toutes cochées, cochez une case et augmentez la caractéristique utilisée de 1 :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Quand vous cochez la seconde case, augmentez votre charge maximum de 2.

Quand vous cochez la quatrième case, augmentez votre maximum de PV de 4.

Quand vous cochez la dernière case, vos dégâts passent de d6 à d8.

☒ Sagesse populaire

Quand vous discutez avec quelqu'un, vous pouvez lancer 2d6+SAG.

Sur 10+, retenez 2 *Intuitions*.

Sur 7-9, retenez 1 *Intuition*.

Pendant la conversation, vous pouvez dépenser 1 *Intuition* pour demander à son joueur de répondre sincèrement à l'une des questions suivantes :

- ❖ Que ressens-tu vraiment ?
 - ❖ Que faudrait-il pour t'amener à ... ?
 - ❖ Que souhaites-tu que je fasse ?
 - ❖ Puis-je te faire confiance (pour ...) ?
- Quand la conversation se termine, vous perdez toutes vos *Intuitions* restantes.

Intuitions



☒ La colère est une force

Choisissez deux choses qui déclenchent votre *courroux* quand vous y êtes confronté :

- ☐ Cruauté, souffrance inutile
- ☐ Injustice, inégalité
- ☐ Intimidation, esclavage, oppression
- ☐ Lâcheté, trahison, égoïsme
- ☐ Menaces envers vos proches
- ☐ Perversions de la nature
- ☐ Spoliation de la beauté et de l'innocence
- ☐ Violence envers les enfants, les animaux et les innocents

Révoltes



Quand votre *courroux* se déclenche, retenez 3 *Révoltes*.

Quand vous agissez contre la cause de votre *courroux*, vous pouvez dépenser 1 *Révolte* pour :

- ❖ Agir malgré la douleur, la peur ou le doute.
- ❖ Prendre votre ennemi au dépourvu en agissant soudainement et avec conviction.
- ❖ Ajouter les marqueurs *puissant* et +1d6 *dégâts* à votre prochaine attaque.
- ❖ Tenir bon, garder votre position, votre sang-froid malgré ce qui vous arrive.
- ❖ Inspirer quelqu'un et le pousser à suivre votre exemple.

Quand la cause de votre *courroux* disparaît, vous perdez toutes vos retenues de *Révoltes*.

☒ Feu intérieur

Quand vous avez suffisamment de PX pour passer au niveau supérieur, vous pouvez dépenser 2 PX après n'importe quel lancé de dé pour y ajouter un bonus de +1 (vous ne pouvez le faire qu'une fois par lancé).

héros en devenir



Condition de départ

Vous avez survécu à une plongée dans Mimihirsbrühne, au cœur de la Vallée de Glacesource. Que les géants de givre vous considèrent comme des leurs ou non, il en demeurent qu'en votre sang circule désormais le froid.

La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez choisir de gagner cette spécialisation au lieu d'une action de votre classe.

Notes

Actions de départ

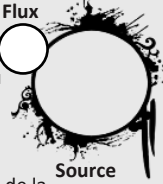
☒ **Enfant de l'hiver**

Le froid n'a désormais plus aucun effet physique sur vous, car les esprits de la glace sont devenus vos frères. Vous pouvez voir à travers le blizzard, le grésil et le brouillard comme s'il s'agissait d'un jour dégagé. Toutefois, c'est désormais le grand soleil et la chaleur qui vous mettent mal à l'aise : vous avez -1 à suivre pour utiliser les pouvoirs liés à votre *Source* lorsqu'il fait vraiment chaud (plein été, près d'un feu, etc.)

☒ **Le Froid circule en moi**

Choisissez une caractéristique parmi la Constitution, la Sagesse ou l'Intelligence. Cette dernière deviendra la *Source* de vos pouvoirs du froid.

- ❖ Lorsque vous cochez le handicap de la caractéristique correspondant à votre *Source*, cochez également la case *Flux* ci-dessus.
 - ❖ Lorsqu'une action vous demande de cocher une case *Flux*, cochez également le handicap correspondant à la caractéristique de votre *Source*.
- Lorsque vous dressez le camp, décochez vos cases *Flux*.



Actions avancées

Quand vous gagnez un niveau, vous pouvez choisir l'une de ces actions au lieu d'une action de votre classe :

☐ **Toucher hivernal**

Vous êtes l'incarnation de l'hiver lui-même, un froid intense s'échappe des pores de votre peau. Quel que soit l'endroit où vos aventures vous mènent, la neige vous suivra et ce quelle que soit la saison ou le climat local. Votre simple contact peut causer des engelures ; vos mains possèdent désormais les marqueurs affaiblissant et glaçant.

☐ **Etreinte de Mimihir**

Vos mains gagnent le marqueur *glaçant*. Lorsque vous étreignez un ennemi et faites appel à vos pouvoirs pour le geler, lancez 2d6+*Source*.

- ❖ Sur 10+, l'ennemi est *figé sur place* et subit 1d8 de dégâts.
- ❖ Sur 7-9, l'ennemi est gelé ou subit les dégâts.

Dans les deux cas, le gel ne dure que quelques instants.

☐ **Peau de givre**

Votre peau, ou du moins une partie, a l'aspect du cristal : scintillante, tandis que vos veines sont bleutées.

- ❖ Vous avez +1 armure tant qu'il vous reste une case *Flux* non cochée.
- ❖ Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez cocher une case *Flux* pour réduire ces dégâts de 1d6.

☐ **Règne des neiges**

Vous êtes capable de générer et modeler la glace pour en faire une arme, un obstacle, etc. Vous pouvez *tirer une Salve* en projetant un pic de glace, en lançant 2d6+*Source* au lieu de 2d6+DEX. Tant qu'il vous reste une case *Flux* non cochée, ces projectiles possèdent les marqueurs *glaçant* et *perforant 2*.

☐ **Maîtrise du flux**

Vous contrôlez vos pouvoirs avec plus d'aisance et ressentez le froid qui circule en vous.

- ❖ Lorsque vous cochez le handicap de la caractéristique correspondant à votre *Source*, vous pouvez cocher une case *Flux* à la place.
- ❖ Lorsque vous cochez une case *Flux*, vous n'avez plus besoin de cocher également le handicap correspondant à la caractéristique de votre *Source*.

☐ **Nul danger n'égale l'hiver**

Lorsque vous *défiez le danger*, vous pouvez cocher une case *Flux* afin de gagner +1 à suivre (vous pouvez utiliser ce don après avoir lancé les dés).

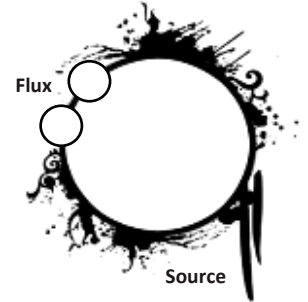
Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

☐ **Source de pouvoir**

Requiert : Maîtrise du Flux

Vous possédez deux cases de *Flux* au lieu d'une seule.

Vous pouvez cocher le handicap lié à votre *Source* afin de décocher une case de *Flux*, et inversement.



☐ **Déchaîner le blizzard**

À tout moment où vous allez infliger vos dégâts, vous pouvez cocher une case *Flux* pour infliger le maximum. Vous devez choisir d'utiliser ce don avant de lancer les dés. Cette attaque possède alors également les marqueurs *dévastateur*, *puissant* et *ignore l'armure*.

☐ **Le Bras de Glacesource**

Requiert : Etreinte de Mimihir

Votre simple contact peut causer des engelures ; vos mains possèdent désormais les marqueurs *affaiblissant* et *glaçant*.

Vous pouvez ajouter le marqueur *Dévastateur* à votre action *Etreinte de Mimihir*. Augmentez ses dégâts à 1d10. Le gel dure jusqu'à ce que vous décidiez de l'arrêter ou que vous cessiez votre étreinte pendant quelques dizaines de secondes.

☐ **Se nourrir du froid**

Lorsque vous cochez une case *Flux*, soignez vous d'1d8 dégâts.

☐ **Peau de cristal**

Requiert : Peau de Givre

Vous avez +2 armure tant qu'il vous reste une case *Flux* non cochée.

- ❖ Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez cocher une case *Flux* pour annuler ces dégâts.