

EDRULAIN GUERRIER

Parfois la diplomatie et la magie doivent laisser place ou s'appuyer sur les combattants.

L'edrulain est un guerrier habillé doté d'une force spirituelle impressionnante et de pouvoirs mystérieux qui le font redouter par ces adversaires

- **Bonus** : + 5 points de vie
- **Traits de classe** : *agilité, armes de mêlée, armes de tir, courage, défense, présence, robustesse, vigilance.*
- **Don principal** : Réputation
- **Dons supplémentaires** : 1
- **Handicap** : La meilleure armure que peut porter l'edrulain est l'armure de cuir

Réputation : En combat, le joueur fait un jet en *courage* face à la plus forte attaque de son groupe d'adversaires. S'il réussit, ces ennemis sont victimes du syndrome de « *l'edrulain Invincible* » et bénéficient d'un malus de -2 pour toucher l'edrulain

DONS

Un edrulain guerrier peut choisir un nouveau don contre 10 xps.

Ange de la mort

1 attaque supplémentaire par round.

Aura de Lokar

Une fois par combat l'edrulain guerrier peut ajouter son *courage* aux dégâts qu'il inflige.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Désarmer

Une fois par combat, si l'edrulain réussit son jet d'armes de mêlée sur la défense de son adversaire, il le désarme. Cette attaque remplace une attaque normale et ne fait pas de dommage à l'adversaire. Bien sûr, ce don ne marche pas avec les monstres qui combattent avec leurs dents et griffes.

Dur à cuire

Les points de vie de l'edrulain sont augmentés de 10 points.

Guérison rapide

L'edrulain bénéficie d'un bonus de +1 à sa récupération

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cette objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ce bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Prescience : Parfois, l'edrulain sait où son adversaire va frapper. Une fois par combat, le guerrier peut ajouter son score de *vigilance* à sa défense.

Rapide

L'edrulain bénéficie d'un bonus de +2 en *courage* pour le calcul de son Initiative.

Résistance à la magie

Lorsqu'il doit résister à la magie d'un monstre, l'edrulain bénéficie d'un +2 à son jet.

EDRULAIN ÉCLAIREUR

Si les edrulains ont remporté à ce jour toutes leurs batailles, ils le doivent souvent à l'utilisation jointe de l'edrull (leur redoutable masse de guerre) et de la magie mais aussi à la qualité de leurs éclaireurs, qui savent parfaitement évaluer les forces ennemies et leur tendre des embuscades redoutables.

- **Bonus** : + 2 points d'aventure
- **Traits de classe** : *agilité, armes de tir, courage, défense, discrétion, habileté, présence, vigilance*
- **Don principal** : Embuscade
- **Dons supplémentaires** : 1
- **Handicap** : La meilleure armure que peut porter l'edrulain est l'armure de cuir

Embuscade : Lorsque l'éclaireur prépare une embuscade avec un nombre de compagnon ne dépassant pas son score de discrétion, les victimes de l'embuscade sont vulnérables et incapables de riposter pendant les deux premiers rounds. (si plusieurs éclaireurs sont présent dans la préparation de l'embuscade, les scores de discrétion se cumulent pour le nombre de compagnons.)

DONS

Un éclaireur peut choisir un nouveau don contre 10 xps.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Disparition

Il suffit d'un simple instant d'inattention, un bête clignement d'œil par exemple, pour que le personnage disparaisse du champ de vision d'un tiers. On oppose son *agilité* à la *vigilance* ou la *volonté* de la personne à qui il souhaite échapper. En cas de réussite son opposant pense avoir perdu le personnage. Ce dernier n'est en fait pas loin et peut saisir l'occasion pour se faire la belle ou attaquer

par surprise. Utilisable une fois par séance.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cette objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ce bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Ombre des Forêts

Tant qu'il reste immobile et qu'il est bien dissimulé en pleine nature le rôdeur est indétectable.

Précision diabolique :

Une fois par combat, l'éclaireur peut ajouter son trait en habileté au combat d'une de ses flèches.

Rapide

L'éclaireur bénéficie d'un bonus de +2 en *courage* pour le calcul de son Initiative.

Résistance à la magie

Lorsqu'il doit résister à la magie d'un monstre, l'éclaireur bénéficie d'un +2 à son jet.

Sniper

+1 aux dégâts avec les armes de tir

Solide

Les points de vie de l'éclaireur sont augmentés de 5 points.

Tir Rapide

Avec un arc, l'éclaireur peut tirer deux fois par round (Pensez à tenir le compte des flèches utilisées pour embêter un peu vos aventuriers !)

EDRULAIN ESPION

Subtil mélange d'agent de renseignement, de courtisan(e), de magicien, spécialiste de l'infiltration, de l'influence et des coups tordus, l'espion a plus d'une fois déjoué d'odieuses machinations... ou a en élaboré !

- **Bonus** : + 2 points d'aventure
- **Traits de classe** : *discrétion, érudition, être au parfum, présence, tromperie*
- **Don principal** : Magie
- **Dons supplémentaires** : 1
- **Handicap** : L'espion, comme tout magicien, ne peut pas porter d'armure.

Magie :

Un espion commence avec 3 sorts et un score en Magie égal à sa *présence* -1

DONS

Un espion peut choisir un nouveau don contre 10 xps.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Disparation du Sceau

Si l'espion ne fait pas usage de magie pendant 3 jours, le sceau du dragon sur sa main s'efface. Il réapparaîtra au premier sort lancé par l'espion.

Dissimulation

L'espion peut toujours dissimuler sur lui un objet pas plus grand qu'une dague qui échappera à toutes les fouilles.

Empathie

L'espion perçoit d'une façon assez exacte les sentiments d'un PNJ ou d'un monstre à son égard s'il réussit son jet de présence contre la volonté du PNJ. Il saura ainsi s'il est amoureux, amical, hostile ou s'il le déteste cordialement (attention : on peut être amoureux de la belle espionne et lui mentir

ou la détester violemment tout en étant parfaitement sincère avec elle)

Incantation silencieuse

L'espion n'a pas besoin de parler pour lancer un sort.

Incantation immobile

L'espion n'a pas besoin de bouger pour lancer un sort.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cette objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ce bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Pipeau infernal : Une fois par partie, l'espion peut mentir de façon si convaincante qu'on le croira automatiquement.

Résistance à la magie

Lorsqu'il doit résister à la magie d'un monstre, l'espion bénéficie d'un +2 à son jet.

Vieille connaissance

Une fois par partie, le joueur peut décréter que son personnage connaît une personne qui pourra lui rendre un petit service.