Voie de l'intrusion

1. Crocheter : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie aux tests réalisés pour crocheter une porte.

2. Détection des pièges : Le personnage obtient un bonus de +5 pour détecter les pièges et les éviter. Il réduit les DM des pièges de moitié (trappes, poison, etc.).

3. Houdini : Le personnage ne souffre pas de malus lorsqu'il combat dans des espaces étroits. Il obtient un bonus de +2 par rang pour se faufiler (passer entre des barreaux) ou se défaire de liens. Il gagne enfin +1 en DEF.

4. Observateur : Le personnage obtient un bonus de +5 pour détecter les passages secrets, les caches et les objets cachés. Le MJ peut lui accorder un test secret de PER difficulté 10 même s'il ne recherche pas activement pour deviner qu'il est passé à côté de quelque chose d'important.

5. Dextérité héroïque : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2 et peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Ludvic GALLARD - Ludvicgallard@gmail.com - 202110/OFFERT/880652

Voie du vaudou

1. Connaissance du vaudou : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang aux tests en rapport avec le vaudou et +1 par rang aux autres tests occultes. Il gagne immédiatement 1 point de folie et en gagne un second au rang 3.

2. Résistance occulte : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à résister à la perte de points de choc et il augmente son score maximal de points de choc de +1. De plus, il peut dépenser 1 PC pour annuler la pénalité d'une blessure grave pendant 10 minutes. À partir du rang 4, il peut réaliser un rituel de 5 minutes sur un compagnon en utilisant une poupée à l'effigie du patient pour obtenir le même effet.

3. Rituel de chance : Le personnage ciblé peut relancer un dé une fois par jour. Le rituel cesse de faire effet à la prochaine nouvelle lune ou s'il a été employé sept fois. L'adepte du vaudou ne peut utiliser ce rituel qu'une fois tous les 28 jours, soit sur lui-même soit un compagnon *via* une poupée à son effigie. Le rituel prend 10 minutes.

4. Rituel de protection : Le personnage ciblé gagne un bonus de +5 à tous les tests de résistance contre des pouvoirs surnaturels et aux tests de CON pendant [1d6 + Mod. de CHA du lanceur] jours. L'adepte du vaudou ne peut cibler qu'une seule personne à la fois, soit lui-même soit un compagnon *via* une poupée à son effigie. Le rituel prend 30 minutes.

5. Rituel de douleur (L) : Une fois par jour, le personnage peut faire un test opposé d'attaque magique contre une cible. En cas de succès, elle est prise d'une terrible douleur qui lui inflige l'état *affaibli* (d12 à toutes les actions) pendant [1d6 + Mod. de d'INT] tours. La cible doit être soit en vue ou le personnage peut utiliser une poupée à son effigie.

Voie des rêves (1/2)

1. Initiation au rêve : à chaque fois que le personnage entre dans les Contrées du Rêves, il gagne immédiatement 1 PC supplémentaire par rang atteint dans la voie, mais ces PC ne sont disponibles que dans les Contrées du Rêve. Ils disparaissent au prochain éveil dans le monde réel.

2. Influencer les rêves : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à entrer dans ou sortir des Contrées du Rêve ou encore pour se souvenir de ses rêves. De plus, il obtient +1 en initiative, à tous les tests (attaque et Carac.), en DEF et aux DM dans les Contrées du Rêve. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

3. Modeler son apparence (L) : le personnage peut entrer dans les Contrées du Rêve en portant les vêtements et l'équipement de son choix tant que cela ne concerne pas d'équipement plus avancé technologiquement que le Moyen Âge. De plus, en réussissant un test de CHA difficulté :10 et en dépensant 1 : PC, il peut à tout moment obtenir un objet de son choix (épée, nourriture, etc.) qu'il trouvera où bon lui semble (dans son sac, une cachette, derrière une pierre, etc.). Si le test est un échec, le point de choc est dépensé et le rêveur ne peut pas faire de nouvel essai pour obtenir la même chose durant cette période de rêve.

Ludvic GALLARD - Ludvicgallard@gmail.com - 202110/OFFERT/880652

Voie des rêves (2/2)

4. Modeler ses capacités (L) : en dépensant 1 : point de choc, le personnage peut obtenir une capacité extraordinaire de son choix pendant une scène. Cette capacité est volontairement très ouverte et n'a de limite que l'imagination du rêveur. Toutefois, le PJ doit réussir un test de CHA dont la difficulté dépendra de la nature extraordinaire de la capacité. Par exemple d'une difficulté :5 pour parler une langue inconnue, 10 pour voir dans le noir, 15 pour faire preuve d'une force exceptionnelle et 20 pour voler. Si le test est un échec, le point de choc est dépensé et le rêveur ne peut pas faire de nouvel essai pour obtenir la même chose durant cette période de rêve.

5. Modeler les Contrées du Rêve (L) : en dépensant 1 : point de choc, le personnage peut modifier un lieu. Le changement doit se produire hors de vue des PJ et ne peut affecter un lieu déjà visité. La modification existe comme si elle avait toujours été là. Le PJ doit réussir un test de CHA dont la difficulté dépendra de la nature du changement. Par exemple, difficulté :10 pour créer une grotte dans les montagnes ou un bosquet dans une plaine, 15 pour un oasis dans un désert ou une auberge au bord du chemin, 20 pour une porte qui mène vers la pièce que vous cherchez, etc. Si le test est un échec, le point de choc est dépensé et le rêveur ne peut pas faire de nouvel essai pour obtenir la même chose durant cette période de rêve. Le MJ peut opposer son veto si cela entrave le bon déroulement du scénario et nuit à son intérêt.