

Passés

Choisissez trois passés : deux liés à votre origine, et un autre de n'importe quelle liste. Vous ne pouvez pas choisir deux passés marqués **unique**. Les passés augmentent un attribut et ont des effets mécaniques ; ils peuvent également vous aider à définir vos motivations, potentiels alliés et ennemis, etc.

BARBARE

- **Berserker (unique)** : vous pouvez entrer en rage et ajouter un d6 aux dégâts infligés. Les dégâts subis sont divisés par 2. La rage s'arrête lorsque le d6 tombe sur 1. Vous devez prendre un repos long pour pouvoir entrer à nouveau en rage. +1 FOR.
- **Autorité** : pour intimider quelqu'un, vous pouvez utiliser la Force à la place du Charisme. +1 FOR.
- **Herboriste** : vous pouvez produire d6 doses de baume curatif (soigne d6 + niveau PV), drogues hallucinogènes ou poison (d6 dégâts par dose). Vous devez prendre un repos long à proximité de la nature pour refaire le plein. +1 INT.
- **Chasse** : en combat, votre première flèche touche toujours, et votre niveau s'ajoute à ses dégâts. +1 DEX.
- **Pillage** : lors d'un succès critique sur un jet d'attaque, les dégâts sont égaux à votre score de Force (pas de jet). +1 FOR.
- **Repérage** : vous avez l'avantage à l'Initiative. +1 SAG.
- **Shaman** : vous avez conclu un pacte avec deux esprits. +1 SAG.
- **Conte** : vous connaissez d4 choses intéressantes à propos d'objets, lieux ou personnes (un jet par session). Lorsque vous contez, votre audience ne remarque pas ce qui se passe à proximité. +1 CHA.
- **Survie** : vous pouvez toujours trouver en d6 minutes quelque chose qui peut être utilisé comme couteau ou massue. +1 CON.
- **Sauvage** : vous pouvez prendre des repos longs quels que soient le lieu et la situation. +1 CON.

CIVILISÉ

- **Garde du corps** : à votre tour, si vous utilisez une action pour protéger une personne au contact, vous subissez les dégâts à sa place, divisés par deux (arrondi au supérieur). +1 CON.

- **Rat de bibliothèque** : vous pouvez remplacer n'importe quel attribut lors d'un test par l'Intelligence en expliquant comment vos connaissances vous aident. Utilisable à nouveau après un repos long. +1 INT.
- **Diplomate** : vous connaissez deux langues supplémentaires, et pouvez vous faire comprendre par n'importe qui disposé à faire un effort. Si votre seule action est de parler, vous pouvez agir en premier lors du tour de combat. +1 CHA.
- **Inventions (unique)** : vous savez comment assembler deux merveilles scientifiques. +1 INT.
- **Légionnaire** : vous avez l'habitude de vous battre en groupe. Trois fois par session, un allié à proximité peut relancer un jet raté d'esquive, parade ou attaque. +1 FOR.
- **Sophiste** : une fois par session, vous pouvez faire croire un mensonge à quelqu'un en réussissant un jet de Charisme. Dure jusqu'à une heure. +1 CHA.
- **Gosse des rues** : vous avez l'avantage aux actions furtives, le vol à la tire, l'espionnage, et la débrouillardise en ville. +1 DEX.
- **Chirurgie** : faites un jet d'Intelligence lorsque vous soignez une personne à 0 PV. En cas de réussite, elle lance un d4 sur la table de Survie au lieu d'un d6. +1 INT.
- **Esquime** : vous pouvez utiliser la Dextérité au lieu de la Force pour attaquer au corps à corps avec les armes tranchantes à une main. +1 DEX.

DÉCADENT

- **Assassinat (unique)** : votre première attaque contre une cible qui ne s'y attend pas touche automatiquement et cause autant de dégâts que votre score de Dextérité. +1 DEX.
- **Changelin** : vous avez été victime d'un kidnapping étant bébé, et avez grandi parmi un peuple étrange. Choisissez deux liens avec la féerie. +1 CHA.
- **Savoir interdit** : vous commencez avec 4 sorts aléatoires. +1 INT.
- **Lutte** : vos dégâts à mains nues sont équivalents à ceux que vous causez avec une arme. +1 FOR.
- **Sang de serpent** : vous êtes insensible aux poisons et venins. +1 CON.
- **Fourbe** : vos dégâts avec une arme sont à présent de d8, et d6 à mains nues. +1 FOR.
- **Sorcellerie** : vous avez un pacte avec deux démons. +1 CHA.