

avantages		Désavantages	

Statut de guerrier sacré :

1 – Servant

Requiert : TH à 3, physique à 5, mental à 5, compétence d'arme à 6, philosophie humaniste à 4 et 2 privilèges humaniste.

Bénéfice : une Spécialisation de combat, ainsi que la compétence armes mécaniques.

° **Attendre son heure :** permet d'ajouter sa TH à ses jets d'esquive ou de parade et ce autant de fois par tour que son grade.

2 – Aspirant

Requiert : TH à 4, physique à 6, mental à 6, toutes les compétence du profil à 6, philosophie humaniste à 6, commandement à 4 et au moins un pouvoir de l'esprit.

Bénéfice : le personnage peut regagner deux points de Ferveur en rayant deux cercles de TH.

° **Agir pour l'avenir :** le guerrier peut relancer tout jet visant à agir à l'encontre de l'autorité draconique et ce autant de fois par jour que sa TH.

3 – Champion

Requiert : TH à 4, physique à 7, mental à 8, toutes les compétence du profil à 8, philosophie humaniste à 8, commandement à 7 et au moins deux pouvoirs de l'esprit.

Bénéfice : le personnage ajoute une case de blessure à chacun de ses niveaux de blessure.

° **Vengeance refoulée :** le guerrier peut ajouter sa TH à tous ses jets d'attaque, de parade, d'esquive et de dommages contre tout adversaire possédant au moins 3 en TD.

Equipement				
Sac a dos	Pochette à herbes	Poches	Bourse	Animaux
			Dragon : Dracs d'Or : Dracs d'Argent : Dracs de Bronze : Dracs de Fer : Autres richesses	
Poids total	Poids total	Poids total		

Privilèges Humanistes :

○ Résistant de l'ombre :

Le personnage a décidé de lutter secrètement contre l'hérésie draconique. Il obtient un bonus de +1 à toutes ses actions de discrétion, d'orientation, de vie en cité et de contrefaçon visant à agir à l'encontre de l'autorité draconique ou en saper les bases.

○ Chercheur :

Le personnage est lié à l'Ordre Secret de l'Evolution, qui rassemble les savants et inventeurs Humanistes. Sans connaître une liste de membres, ce privilège permet de se faire reconnaître des autres membres par l'usage de mots de passe variés selon les conjonctions stellaires. Un jet classique a une difficulté de 15. Le rater indique un mot de passe erroné et inutilisable. Posséder ce privilège est un moyen sûr de retrouver des confrères cachés car l'usage des mots de passe peut se mêler à une discussion anodine.

○ Mage impérial :

Permet de posséder une autorisation de l'Empire Nésora pour y pratiquer la magie. Le personnage fait partie du Corps des Mages Impériaux et doit y obéir. Ce privilège est le seul moyen de pratiquer librement la magie en Nésora et d'éviter les interrogatoires sans fin des miliciens, les rixes et les pierres que les paysans jettent aux mages draconistes ...

○ Réseau :

Permet de connaître lieux de réunion et des signes de reconnaissance de base. Dans une cité draconiste, le personnage pourra jeter 1d10 sous sa chance actuelle pour réussir à entrer en contact avec un sympathisant. Dans une cité Nésorienne, ce jet s'effectue sous sa chance + TH. Le meneur peut accorder des bonus ou malus, voire interdire ce jet si le contact est impossible à établir ou soumis à d'autres conditions.

○ La force de l'âme :

Grâce à ce privilège, le personnage peut ajouter sa TH à la valeur de base de tous ses jets de résistance face à un sortilège, un pouvoir ou une capacité d'origine draconique. Ce privilège n'est utilisable que lorsque le personnage est directement visé par un effet de ce type, mais il peut s'agir d'une agression physique, mentale ou psychologique.

○ Les cercles du progrès :

Rompus à toutes les formes de progrès, les humanistes ignorent la limite imposée par leur TH dans le développement des compétences qui y sont soumises. Pour les possesseurs de ce privilège, la limite est de 10+TH et non plus 5+TH.

Renommée	
L'empire de solyr	La principauté de la mame
Kern	Griff
Kar	Kali
Les marches alysées	L'empire nésora
La forêt de solor	La pomyrie
Les terres de galrys	Jaspor
Le royaume des fleurs	Ysmir
La forêt mère	L'empire zöl



Poids transportable	
Normal	/
Max	/

Restriction :

Les guerriers sacrés ne peuvent développer aucune Sphère ou Discipline de magie et ne peuvent plus s'en servir s'ils en possédaient avant leur conversion, sous peine de perdre tous les pouvoirs liés à leur grade de guerrier sacré.

Pouvoirs de l'esprit						Ferveur
Noms	Mental	Coût	Portée	Jet	Effet	