



DE NOUVEAUX HÉROS

De tous les horizons, entre les colonnes de pèlerins et les processions mystiques, des héros font route vers les Vallées Exaltées. Mais il est des héros qui sont nés ici ou qui ont été forgés aux expériences de la terre des dieux. Entre les gardiens du temple des vents et leurs traits foudroyants, en passant par les individus possédés par d'ancestrales mémoires jusqu'aux mystérieux mécanistes, bien des héros hauts en couleur sont prêts à relever le défi des plus mystiques aventures.

BARBARE : POSSÉDÉ

Le docker s'était jeté sur la petite fille et l'avait levée de terre. Ses bras puissants se resserraient sur elle alors qu'il lui crachait des insultes d'une voix avinée. Soudain, la petite fille cessa de crier et s'immobilisa. Puis lentement elle releva la tête, ses yeux rougeoyaient d'une lueur violente et malsaine. De sa main elle agrippa un doigt du docker, et à la stupeur de toute l'assistance, lentement, inexorablement, elle le lui pliait à l'envers.

Les tonneaux volèrent en éclat quand Erend s'éclata dessus. Hilare, le chef des brigands retourna au pillage en règle de l'auberge avec ses complices. Il y eut un bruit de bois brisé puis une voix d'outretombe s'éleva de la pile de tonneaux. Des débris émerga le frêle étudiant en architecture. Voûté, le visage déformé par une rage surnaturelle. Dans un silence de mort il arracha un pied de table d'une seule main avant de s'approcher des brigands d'un pas sinistre.

Le devin comptait ses pièces d'or en silence. Quand tous les aventuriers furent sortis il héla discrètement le chef du groupe. Il avait senti une aura étrange autour de la jeune scribe qui les accompagnait, une aura... violente et trouble. Le chef lui lança un regard blasé, à priori il était déjà au courant, et ça ne devait pas être facile tous les jours.

À Hadna la scintillante on échange plus que des denrées, on échange aussi des savoirs, des mémoires, des talents. Ces échanges ne sont pas toujours sans risques. Parfois, lors de ces échanges de connaissances, il arrive que les échos d'anciennes personnalités de guerriers refassent surface. Ces très rares événements se concluent généralement par la mort de l'hôte. Cependant il arrive parfois qu'il survive. Ces gens sont appelés des possédés, tant il est vrai qu'ils sont capables, en laissant cours à l'esprit qui les habite, de rentrer dans des rages terrifiantes.

Corps possédé

Capacité de Possédé de niveau 3

Tant que vous êtes en rage, vous pouvez décider que votre modificateur de force égale votre bonus de maîtrise.

Rage aveugle

Capacité de Possédé de niveau 3

Au début de chacun de vos tours, si vous avez été blessé depuis votre tour précédent et que vous n'êtes pas en rage, vous devez utiliser votre action bonus pour entrer en rage (sans dépenser de Rage). Cette rage aveugle double le bonus aux jets de dégâts de rage. Vous pouvez faire un jet de Sagesse DD12 pour résister à cet effet. Une fois que cet effet s'est déclenché, vous devez finir un repos court avant de pouvoir réutiliser cette capacité.

Arme spectrale

Capacité de Possédé de niveau 3

Votre lien avec l'esprit qui vous possède est si fort que vous pouvez créer un lien magique entre lui et une arme. Au terme d'une transe qui dure une journée entière, vous touchez une arme et forgez ce lien (cassant tout lien précédent). Une fois que vous avez lié une

arme à votre esprit, elle reste avec lui sur son plan. Vous pouvez invoquer cette arme à chaque fois que vous entrez en rage, la faisant apparaître instantanément dans votre main. Quand votre rage s'arrête, l'arme disparaît. L'arme apparaît à vos pieds quand le lien est brisé ou quand vous mourez.

Coups explosifs



Coups explosifs

Capacité de Possédé de niveau 6

La puissance de l'esprit qui vous possède est maintenant latente, même quand vous n'êtes pas en rage, elle renforce vos coups. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature qui n'est pas de plus d'une taille plus grande que vous à 1,50 m de vous avec une arme de corps à corps, vous la repoussez de 1,50 m en ligne droite ou en diagonale. Après que la créature ait été repoussée, choisissez un allié à 1,50 m d'elle, cet allié peut utiliser sa réaction pour faire une attaque de corps à corps contre la créature.

Possession Protectrice

Capacité de Possédé de niveau 10

Si vous tombez inconscient alors que vous êtes en rage, l'esprit qui vous possède prend forme au-dessus de vous pour vous protéger et attaquer vos adversaires. Vous ne perdez pas votre rage, et tant que vous êtes inconscient, à chacun de vos tours, vous pouvez prendre l'action Attaquer et ne pouvez cibler que des créatures à portée de votre corps. Vous devez finir un repos court avant de pouvoir réutiliser cette capacité.

Le marteau et l'enclume

Capacité de Possédé de niveau 14

Quand vous utilisez Coups explosifs, si la cible est repoussée mais que la zone est infranchissable (un mur, une autre créature, etc.), alors vous pouvez choisir de considérer votre jet de dégâts comme un critique à la place. Vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que votre bonus de maîtrise, et regagnez ses utilisations après avoir terminé un repos long.

BARDE : COLLÈGE DES ORATEURS

Tous les bardes ne sont pas des poètes, et tous les mots ne sont pas destinés à inspirer la joie. Le froid et autoritaire Orateur commande le respect. Ses discours, intenses et frappants, poussent ses alliés au-delà de leurs limites. La magie brute qui coule dans ses veines se mêle à sa voix inspirante et lui permet d'augmenter son potentiel.

Le pouvoir de la Voix

Capacité d'Orateur de niveau 3

Quand vous lancez un sort de niveau 1 ou plus qui cible un ou plusieurs alliés, regagnez un dé d'inspiration bardique dépensé.

Ma volonté sera faite

Capacité d'Orateur de niveau 6

Quand une créature qui a gagné l'un de vos dés d'inspiration bardique ne l'utilise pas dans les 10 minutes suivantes, regagnez un dé d'inspiration bardique dépensé.

Orde cinglant

Capacité d'Orateur de niveau 14

Quand vous donnez un dé d'inspiration bardique à une créature, cette dernière peut immédiatement utiliser sa réaction pour faire une attaque avec une arme.

