Profession

Profession : Braqueur

- **Talent Inné** : **Main Leste** — Bonus de +10% pour les actions de vol, crochetage et désarmement.

Évolution

1. **Pilleur** : Peut crocheter les coffres et serrures complexes sans outils avec -10% de malus.
2. **Saboteur** : Peut miner ou saboter discrètement des structures ou armes, infligeant -2 Crans supplémentaires lors de sabotages réussis.
3. **Architecte du Crime** : Maîtrise des explosifs artisanaux et gain de +10% pour toute action criminelle.

Profession : Pisteur (accessible aux Hybrides)

- **Talent Inné** : **Traqueur Né** — +15% en Perception pour suivre des traces ou repérer des anomalies.

Évolution

1. **Chasseur de Primes** : +1 Cran sur la première attaque lorsqu'il surprend une cible.
2. **Maître Pisteur** : Peut poser des pièges invisibles et augmente leur difficulté de détection de +20%.
3. **Chasseur Ultime** : Ignore les bonus de camouflage ou invisibilité lors d'une traque.

Profession : Sanctifié

- **Talent Inné** : **Bénédiction Mineure** — +5% de résistance à la corruption et bonus de +1 aux jets de résistance mentale.

Évolution

1. **Pénitent** : Peut bénir temporairement une arme (+1 Cran contre créatures occultes).
2. **Exorciste** : Capacité d'exorcisme réduisant la corruption d’un allié de 1d6% par repos.
3. **Maître Inquisiteur** : Immunité partielle à la corruption : aucun gain de corruption passif.

Profession : Prêtre

- **Talent Inné** : **Voix du Divin** — +10% pour apaiser, convaincre ou rallier les foules.

Évolution

1. **Confesseur** : Peut détecter les péchés ou intentions cachées par un jet social.
2. **Médiateur Sacré** : Bonus de +2 aux soins spirituels et aux rituels religieux.
3. **Hiérophante** : Peut canaliser une bénédiction protectrice sur un groupe une fois par jour (+1 Cran de défense pour tout le groupe pendant un combat).

Profession : Chasseur

- **Talent Inné** : **Tir Précis** — +1 Cran aux dégâts à distance sur la première attaque.

Évolution

1. **Piégeur** : Peut poser un piège sans malus en plein combat.
2. **Tireur d’Élite** : Ignore la première pénalité de distance.
3. **Maître Arbalétrier / Archer** : Double ses dégâts critiques à distance.

Profession : Shérif

- **Talent Inné** : **Autorité Naturelle** — +10% en Intimidation et Négociation.

Évolution

1. **Garde-Champêtre** : Bonus de +1 Cran en défense contre les hors-la-loi.
2. **Loi Vivante** : Peut imposer une soumission immédiate via jet social DD30.
3. **Marshal de la Frontière** : Capacité de regrouper et renforcer les alliés : bonus de +10% à tous les jets pendant 1 combat.

Profession : Tueur à Gages

- **Talent Inné** : **Frappe Chirurgicale** — Peut tenter un assassinat silencieux DD30.

Évolution

1. **Venimeux** : Ajoute un poison artisanal sur ses armes (+1d3 Crans supplémentaires).
2. **Ombre Silencieuse** : Invisible dans l'obscurité avec un jet réussi.
3. **Écorcheur de Légende** : Les dégâts critiques provoquent des malus permanents (-10% à une caractéristique choisie).

Profession : Médecin de Guerre

- **Talent Inné** : **Soins de Fortune** — Soigne +1 Cran de plus par soin réussi.

Évolution

1. **Chirurgien de Campagne** : Peut stabiliser un mourant avec une action rapide.
2. **Savant Anathomiste** : +10% pour identifier faiblesses biologiques.
3. **Docteur Miraculé** : Peut une fois par jour soigner entièrement un allié en combat.

Profession : Érudit

- **Talent Inné** : **Savoir Ancien** — Bonus de +10% aux jets de connaissances occultes ou anciennes.

Évolution

1. **Historien Spécialisé** : Peut identifier les origines précises d’un objet ou d’un rituel.
2. **Cryptologue** : Décrypte tout code ou texte ancien sans malus.
3. **Maître Savoir** : Connaissance de faiblesse secrète contre une créature une fois par session.

Profession : Ancien Soldat(accesible au hybride)

- **Talent Inné** : **Endurci** — +1 Cran de santé supplémentaire.

Évolution

1. **Brute de Front** : +1 Cran en dégâts au corps-à-corps.
2. **Officier Retraité** : Peut diriger un petit groupe (+5% à tous les jets de ses compagnons dans une stratégie).
3. **Légende Vivante** : Ignore les pénalités de fatigue ou blessures légères.

Profession : Dresseur (Pacte avec une créature)

- **Talent Inné** : **Lien Animalier** — Bonus de +10% dans les interactions ou commandements liés à la créature pactisée.

Évolution

1. **Dompteur** : Sa créature peut accomplir une action complexe (ex : rapporter un objet, pister).
2. **Compagnon Fidèle** : La créature gagne +1 Cran de dégâts.
3. **Maître de la Bête** : Peut invoquer temporairement une créature plus puissante en situation critique.

Révision #1
Créé 15 juillet 2025 20:10:16 par karubak
Mis à jour 15 juillet 2025 20:10:45 par karubak