

VOYAGEUR



Les adeptes de la discipline des Voyageurs sont rares en Barsaive. Restreinte aux seuls humains, cette discipline s'appuie sur l'aptitude de cette race à la polyvalence et sur sa faculté d'adaptation, leur permettant d'utiliser une puissante magie hors des contraintes étroites d'une discipline normale. La discipline d'un adepte agit comme un filtre à travers lequel un personnage voit le monde. En se comportant en accord avec sa vision du monde, il est capable de mieux utiliser sa magie. Le voyageur voit le monde comme un champ de possibilités magiques qu'il peut apprendre à utiliser de façons variées bien que limitées. Au lieu d'apprendre de nouveaux talents de membres de plus en plus avancés d'une même discipline, le Voyageur étudie avec des maîtres de diverses disciplines, apprenant quelque chose de spécifique de chacun.

De toutes les disciplines, le Voyageur est la plus rare et la plus difficile à suivre. Les adeptes choisissant cette voie sont confrontés à certaines restrictions uniques : ils ne peuvent apprendre qu'un certain nombre de talents et doivent maîtriser chaque talent avant d'en apprendre un nouveau.

Restriction Raciale : Humains seulement

Rituel Karmique : Le Voyageur s'assoit, solitaire, dans la zone la plus dénudée des environs. Tour à tour, il conceptualise le monde comme le verrait chacune des autres disciplines, et considère les limites de cette vision du monde. Il imagine alors le monde à nouveau, cette fois à travers les yeux de sa propre discipline, se remémorant la véritable diversité du monde. Le Voyageur se lève alors et mime les actions communes des adeptes suivant les disciplines des talents qu'il a appris. Il peut agir comme un maître d'arme s'il a appris le talent Armes de Mêlée par exemple, ou comme un sorcier s'il a appris Incantation.

Le rituel prend fin quand le Voyageur a mimé un talent de chaque discipline qu'il a étudié.

RÈGLE SPÉCIALE

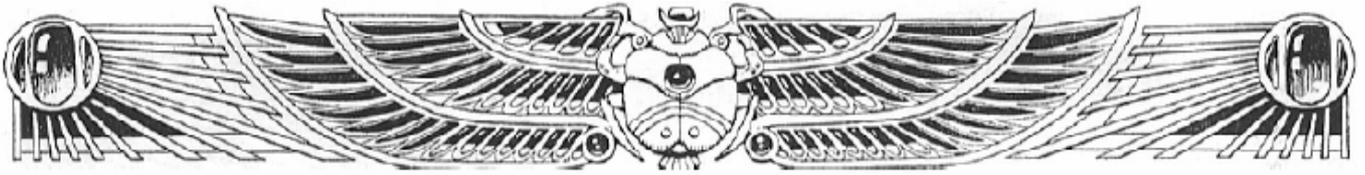
La discipline de Voyageur permet à chaque joueur de tailler les spécificités de la discipline au type de personnage souhaité. Au lieu de fournir une liste de talents propres et de bonus aux caractéristiques, la description de la discipline souligne ce que le joueur devrait considérer en concevant sa discipline, avantages et désavantages inclus.

POLYVALENCE

Le joueur créant un Voyageur commence le jeu en assignant deux fois le talent polyvalence au personnage, chacun au rang 2.

La somme des rangs dans ces deux talents de polyvalence représente le nombre maximal de talents que le Voyageur peut avoir à tout moment donné, jusqu'à un maximum de 30.





Le talent de polyvalence ne compte pas dans le nombre de talents requis en vue de l'augmentation de cercle.

PREMIER CERCLE

Lorsqu'il crée un personnage débutant, le joueur assigne le rang 2 à deux talents de polyvalence et choisi 4 talents parmi tous ceux disponibles au cercle 1 des autres disciplines, assignant à chacun de ces talents le rang 1. L'un de ses 4 talents doit être Rituel Karmique.

CERCLE PLUS ÉLEVÉS

Alors que le personnage augmente de cercle, il peut choisir de nouveaux talents parmi ceux proposés par chaque disciplines au cercle équivalent. Le voyageur souffre des mêmes limitations sur les talents disponibles par cercle que les adeptes d'autres disciplines. En d'autres termes, il peut apprendre jusqu'à 3 nouveaux talents au cercle 2, 2 aux cercles 5 à 8, 3 au cercle 9, etc...

Les voyageurs peuvent apprendre des talents disponibles à cercle actuel ou inférieur à leur cercle. Par exemple, un personnage peut apprendre la Longévité à n'importe quel cercle à partir du second. Le nombre maximal de talents qu'un voyageur puisse apprendre est de 30.

Parce qu'un personnage est limité dans le nombre de talents qu'il puisse apprendre par la somme de ses talents qu'il puisse apprendre par la somme de ses talents de polyvalence, pour chaque talent acquit au delà des 4 premiers, le personnage doit augmenter ses rangs en polyvalence.

Les joueurs avançant dans leurs disciplines doivent prendre en compte les facteurs ci-dessous.

LONGÉVITÉ

Au second cercle le Voyageur peut acheter le talent de Longévité, qui accroîtra ses points de vie de 6 et son seuil d'inconscience de 5 pour chaque rang acheté.

NEUVIÈME CERCLE

Au neuvième cercle, le Voyageur peut apprendre Morphisme, un talent spécial accessible seulement à cette discipline. Seul un autre Voyageur peut entraîner un adepte à ce talent et peu en sont désireux (cf. le talent).

TISSAGE

Le tissage disponible aux personnages Voyageurs se nomme Tisse-Voyage et fonctionne exactement comme les autres types de tissage. Si le Voyageur gagne le talent d'incantation, il doit également avoir la forme de tissage appropriée aux types de sorts qu'il veut lancer.

ENTRAÎNEMENT

A la différence des adeptes d'autres disciplines qui doivent s'entraîner pour augmenter leur cercle, les adeptes de la discipline des Voyageurs doivent s'entraîner pour chaque talent. De plus, ils n'ont pas besoin d'entraînement pour atteindre le cercle supérieur : ils avancent au cercle supérieur dès qu'ils satisfont aux conditions requises. Cela rend l'apprentissage de nouveaux talents plus difficiles et plus coûteux que la normale. Pour apprendre un talent, le Voyageur doit trouver un adepte de la discipline appropriée, possédant ledit talent. Pour chaque talent, cet entraînement coûte 200 pa multiplié par le cercle actuel du Voyageur et requiert le temps et les autres considérations propres à l'avancement à un cercle supérieur. Lorsqu'un Voyageur apprend un talent au rang 1 par l'entraînement, il peut accroître le rang de ce talent par la dépense normale des Points de Légendes.

