

Le Joueur

Un peu d'histoire

On raconte que les premiers adeptes de joueur ont commencé à se révéler récemment. Les joueurs se sont toujours remis à la providence afin de les guider dans les chemins de la vie. L'argent est un de ces chemins à la fois mère malsaine et allaitante.

Crise du Talent : Le joueur fait une crise du talent quand la chance ne se comporte pas correctement avec lui et il commence alors à se ronger l'esprit sur ce que la chance pourrait avoir fait ou de ce qui se serait produit. Aussi longtemps qu'un joueur ne se soucie pas du lendemain, vivant sur le moment, aucun problème. S'il se met à douter, il risque de se perdre.

Rituel de passage : Au cinquième, huitième et dixième cercle, un joueur doit prouver son aptitude au jeu et donner son meilleur dans un jeu de hasard. Le jeu est habituellement choisi par le joueur plus expérimenté et au cinquième cercle, peut juste durer un ou deux tours de jeu, mais au dixième cercle, l'épreuve peut durer un certain nombre de jours.

Attributs principaux : Perception, charisme,
Restrictions raciales : Aucune

Rituel karmique : Le joueur enlève quelques cartes à un jeu et s'assied, les mélangeant dans sa main en méditant sur la façon dont chaque action qu'il a entrepris est un mélange de la chance et de ses choix. Il pense alors fortement à une carte et les bats dans ses mains. La dernière carte retournée est celle à laquelle il pense.

Compétences artisanales : Dessin et coloriage (pour des cartes),

* Nouveau talent

Premier cercle

Esquive (D)
Rituel karmique
Première impression
Parier* (D)
Voie de la chance* (D)
Arme de jet (D)

Deuxième cercle

Longévité (5/4)
Glossolalie
Sourire ravageur

Troisième cercle

Chance de c.....*(D)
Arme de mêlée

Quatrième cercle

Le joueur peut utiliser 1 point de karma pour les jets de charisme

Sang-froid
Tissage (D)

Cinquième cercle

Le niveau de karma du joueur augmente de 1

Distraction
Marchandage

Sixième cercle

Pour 2 points de magie du sang, le joueur peut gagner 3 niveaux à son niveau de perception. Ceci agit en tant que sorte de sens de danger. Il ne fonctionne presque jamais quand le joueur essaye intentionnellement de l'employer. Par exemple, il ne pourrait pas l'employer pendant une garde de nuit. Il pourra, cependant, l'appliquer quand le maître de jeu effectue un jet pour savoir qui se réveille la nuit. Dans tous les cas, le maître de jeu décide s'il s'applique.

Ultime sursaut (D)
Vol plané

Septième cercle

Le joueur gagne un bonus de 1 point à sa défense sociale

Baiser béni *(D)
Déguisement

Huitième cercle

Le joueur gagne un bonus de 1 point à sa défense physique

Rappel des armes de jet *
Piste élémentaire

Neuvième cercle

Le joueur augmente son nombre maximal de points de karma de 50 %.

Tir en coin (D)
Escamotage
Discernement

Dixième cercle

Un joueur gagne un dé de bonus s'il obtient les 2 plus hauts résultats lors d'un jet (5 ou 6 sur 1D6). Ce bonus ne s'applique que pour le dé karmique et à aux compétences ou talents de discipline du joueur.

Deuxième chance
Rejet de responsabilité (D)

Nouveaux talents

Baiser béni

Niveau: rang + charisme

Action : Oui

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : 1

Discipline : joueur

Ce talent est lié aux jeux de hasard. Le joueur peut utilisé ce talent pour donner à quelqu'un un point de son karma. Il doit réussir un jet de baiser béni contre la défense sociale de la cible. Le point donné doit servir immédiatement à un jet. Le destinataire peut recevoir un point de karma par round. En dépit du nom, aucun contact physique n'est exigé.

Chance de c...

Niveau: rang + charisme

Action : Oui

Compétence : non

Karma : non

Fatigue : 1

Discipline : joueur

Ce talent est lié aux jeux de hasard. Le joueur désigne en la pointant du doigt et en riant sa future victime. Il doit réussir un jet de chance de c... contre la défense sociale de la cible. Si le résultat est un succès, le niveau de karma de l'adversaire est baissé de 2 (un bon de 3 etc ...). Le minimum est 1. La durée de ce malus est égale au rang du joueur en chance de c...

Parier

Niveau: rang + perception

Action : Oui

Compétence : oui

Karma : non

Fatigue : -

Discipline : joueur

Ce talent est lié aux jeux de hasard. Il peut utiliser ce talent de 2 façons.

- La nuit, dans un endroit peuplé, le joueur peut gagner de l'argent. Il se donne un niveau de difficulté multiple de 5 et doit réussir son jet de parier contre ce niveau de difficulté. S'il gagne, il récupère le niveau de difficulté en pièces d'argent. Sinon c'est le contraire. S'il ne peut pas payer, le maître de jeu décide des conséquences.
- Il peut l'utiliser lors de concours de jeu et remplacer sa compétence de jeu.

Voie de la chance

Niveau: rang + perception

Action : Oui

Compétence : non

Karma : non

Fatigue : -

Discipline : joueur

En réussissant un jet de voie de la chance contre la défense magique de la cible, le joueur peut déterminer la quantité de karma (arrondie à la dizaine), la richesse approximative et le connaître son niveau de cercle.

Rappel des armes de jet

Niveau: rang + perception

Action : Oui

Compétence : non

Karma : non

Fatigue : -

Discipline : -

Ce talent permet au personnage de rappeler une arme lancée en se concentrant un round. La distance de rappel est de 90 m. Le résultat de son jet est le nombre d'armes de jet rappelées (flèches, carreau, couteau, etc...).