

<i>Spiritualité de la chasse</i> <i>La chasse n'est pas seulement une nécessité vitale, elle est une communion avec la nature, elle est l'art du prédateur et de la proie, une danse, un rituel, c'est votre façon d'honorer les dieux, vous ne faites rien à la légère.</i> CHARISME +1 ASTUCE+1 Vous êtes toujours respectueux des forces de la nature et vous savez les comprendre. Lorsque vous évoluez dans la nature, chassez, ou traquez, veillez à bien décrire la solennité que représentent ces actions pour vous...	<i>Expérience de la chasse</i> <i>Les nuits passées à guetter, les longues courses à travers les futaies pour traquer les bêtes, l'odeur de la proie, le goût du sang, l'exaltation de la poursuite, vous êtes endurci !</i> CORPS+1 Jet de 3d6 + CORPS pour chasser, traquer, ou combattre. Difficulté 11 + Corps de la proie/adversaire Vous avez le droit de saouler les autres joueurs une fois par partie avec un de vos exploits passés.
<i>Inspiré Par la Nature</i> <i>Le guerrier broya des herbes et des baies, il traça des traits sur son corps en marmonnant des propos puis il s'allongea contre la pierre morne, il écoutait et son souffle soulevait sa poitrine sans bruit. Il se releva et huma l'air dans toutes les directions. Puis il se saisit d'une baguette et elle sembla se dresser brusquement vers le soleil levant. « La source est dans cette direction ».</i> ASTUCE+2 Vous savez trouver les éléments dont vous avez besoin dans la nature (eau, bois, gibier, lieux paisibles, grottes, ...)	<i>Rituels du chasseur</i> <i>Faire un avec la nature ne s'apprend pas facilement, c'est l'œuvre de toute une vie, faire un avec la nature, accorder tous ses sens aux bruissements de la forêt, connaître les nombreux indices qui révèlent tout ce qui est invisible au commun des mortels.</i> Jet de 3d6+ASTUCE pour effacer vos traces, reconnaître des traces, reconnaître un gibier ou connaître le point faible d'un monstre. Difficulté 12

<i>Férocité du chasseur</i> <i>Blessé une proie ne sert à rien si la blessure n'est pas mortelle et que celle-ci s'enfuit à des lieux de là. Il faut que la blessure soit mortelle ou invalidante si le chasseur veut rapporter du gibier.</i> CORPS+1 Vous pouvez dépenser 2 avantages pour enlever une carte supplémentaire à un adversaire, plusieurs fois s'il s'agit de gibier.	<i>Herbes de la Forêt</i> <i>Vous ne vous contentez pas de connaître les herbes qui soignent, vous savez également où les chercher car vous avez soigneusement noté dans quel type d'environnement on les trouve.</i> ASTUCE +1 Jet de 3d6+ASTUCE pour soigner un allié. Lui fait regagner une carte perdue (une fois par combat). Difficulté 12
<i>Je fais Un avec la Nature</i> <i>Embrassé par une sorte de transe, vous êtes capable d'entrer en communion profonde avec la nature, et de révéler des secrets que d'autres ne peuvent même pas imaginer.</i> CORPS+1 Jet de 3d6 + ASTUCE pour comprendre des événements naturels, se cacher dans la nature, ou découvrir des lieux ayant des propriétés particulières (abris, sources d'eau, gués...). Difficulté 12	<i>Je cours pendant des heures</i> <i>Votre endurance est tout simplement incroyable. Est-ce naturel ? Est-ce le fruit de l'entraînement ? Y a-t-il un secret magique ou spirituel qui vous procure cette endurance ?</i> CORPS+2 Ajoute le mot clé coureur à la fiche de personnage. Vous pouvez répondre aux questions ci-dessus avec l'aide d'un joueur.

<i>Je sais me repérer</i> <i>Je sais reconnaître la course du soleil et la course des étoiles, le sens du vent, le passage de l'ombre et de la lumière, tout me sert de guide et j'ai parcouru le monde sans crainte.</i> ASTUCE +1 CORPS+1 Vous avez un excellent sens de l'orientation, et retrouvez facilement votre chemin avec 3D6+ASTUCE difficulté 12 La difficulté peut augmenter si vous n'avez pas vos repères habituels	<i>Je pars à la chasse</i> <i>Je ne pars pas à la chasse les mains nues, je sais m'armer d'outils pour le combat.</i> ASTUCE +1 CORPS+1 Vous savez tailler des pierres ou affuter des pieux pour attaquer vos proies Cela vous permet de combattre avec 3D6+CORPS contre difficulté 11+Corps de l'adversaire. Compte pour 2 cartes!
<i>Je pars à la chasse</i> <i>Je suis toujours prévoyant, je suis rarement pris au dépourvu sans les outils nécessaires à une chasse efficace et vigoureuse.</i> ASTUCE +1 CORPS+1 Vous savez tailler des pierres ou affuter des pieux pour attaquer vos proies Cela vous permet de combattre avec 3D6+CORPS contre difficulté 11+Corps de l'adversaire. Compte pour 2 cartes!	<i>Connait ses proies</i> <i>J'ai parcouru les vals et les futaies, les taillis et les bosquets, j'ai débusqué des créatures incroyables et j'ai un flair inouï pour découvrir leurs points faibles.</i> ASTUCE+2 Peut prendre connaissance d'une des cartes monstres tenues par le MJ.

<i>Cuisiner et Sécher</i> <i>Dans un monde hanté par l'Ouros, et ravagé par le Deust, pouvoir sécher la viande pour la conserver quelques jours est un luxe incroyable qui décuple les possibilités de voyager loin des terrains de chasse connus et permet de franchir sans mourir de faim des terres moins giboyeuses.</i> CORPS +2 Vous savez conserver la nourriture. Les rations obtenues peuvent se conserver plusieurs jours (Deust2+ au lieu de 4+ pour de la nourriture non traitée)	<i>Possédé par l'Ours</i> <i>Rencontrer un ours n'est jamais anodin, il y a une force tranquille en chacun d'eux, un assurance que seuls possèdent les grands mammifères. Et pourtant l'ours a des ambitions modestes, très en dessous de sa force. Quelles sont vos ambitions ?</i> CORPS +2 Vous avez volé la force d'un ours que vous avez vaincu. Il y a quelque chose de l'ours en vous. Mais quoi ?
<i>La vigueur du Cerf</i> <i>Cette créature majestueuse n'est pas seulement une proie, le cerf est le héraut des esprits. Trouver des traces de frayures dans la forêt, c'est comme recevoir un signe des Esprits. C'est savoir qu'il y a une porte à franchir non loin vers un monde magique, qui ressemblera sans doute au notre, mais nous ne nous laisserons pas abuser car nous savons que les enjeux seront démultipliés.</i> CORPS +1, CHARISME+1 Vous avez volé la force d'un cerf que vous avez vaincu. Il y a quelque chose d'inquiet en vous., peut être parce que vous savez maintenant que le monde est plus vaste que ce que vous en percevez.	<i>Le chasseur est plus fort que la proie</i> <i>Qu'est ce qui vous guide ? Le plaisir dominateur que ressent le prédateur ? le gout du sang quand la chasse est terminée et que vous pouvez dévorer votre proie ? Le côté inachevé de toute chasse ? Ou bien ce grand mystère de la forêt qui vous dépasse, et qui engendre de telles merveilles baignées d'émeraude ?</i> CORPS +2 Vous avez l'instinct du prédateur et du mal à résister à l'envie de chasser.