





LIVRE DE RÈGLES ÉDITION 2023

MISE EN CONTEXTE



Orbis, notre monde, riche et vaste, mais grandement meurtri par le Cataclysme. Survenue il y a plus de quatre cents ans, cette tempête arcanique qui sévit dans les plaines de l'Ouest aurait bien pu causer la perte de tous. Heureusement, de braves héros sont parvenus à la stabiliser afin d'enrayer la destruction progressive du monde. Mais des traces persistent, signes des batailles et des sacrifices d'autrefois. Les côtes se sont brisées ; des plaines se sont écroulées ; les territoires de l'Ouest, autrefois porteurs des grands royaumes, ne sont maintenant que savanes arides où la vie est difficile. Les peuples ont migré vers l'est, là où le grand fleuve Dogief apporte promesse de cultures abondantes et de vie meilleure. Mais la migration massive ne s'est pas faite sans heurts. Des royaumes peuplaient déjà la région. Multiples affrontements ont eu lieu entre les habitants présents et les exilés des contrées détruites et hostiles.

C'est ainsi que se remania le monde d'Orbis des suites de cette tragédie que fut le Cataclysme. Une contrée fut cependant un peu plus épargnée que ses voisins par les mouvements de masse, bien qu'elle eût aussi son lot de guerres : le royaume de Valagan.

Jusqu'à récemment, cette région restait relativement intouchée quant à sa culture et sa monarchie. Mais de récents événements ont amené le chaos en ces terres.

Voilà trois ans que le prince Conrad de Gadfrelou a été assassiné le jour de son anniversaire, et la mort de son père peu après des suites de la maladie. Depuis, deux des plus puissantes familles du royaume, les Bachelon et les Montaigu, s'affrontent dans une guerre civile destructrice, s'accusant l'une l'autre d'avoir commandité l'assassinat du prince et revendiquant la couronne en l'absence d'héritier légitime. Malgré la supériorité numérique des Montaigu, les Bachelon semblent toujours avoir un coup d'avance grâce à leur réseau d'espions étendu, leur donnant un avantage dans ce conflit.

Dans ce royaume, une région un peu isolée, complètement au sud-ouest, souhaite rester neutre face au conflit. Mais depuis la mort de son marquis, Ronald d'Albret, retrouvé assassiné par la dame de compagnie de sa femme, les barons sous lui, sans duc pour les guider, ont décidé de faire cesser le royaume et de déclarer leur indépendance.

Et c'est ici que nous en sommes, sans roi, sans royaume, à la gouverner d'un conseil de barons sans but clair, dont certains soutiennent ouvertement les Bachelon ou les Montaigu, alors que d'autres préféreraient nous voir rejoindre l'Empire, tandis que certains réfléchissent en termes de profits. Et vous, mon ami, où vous situez-vous dans tout cela?

Table des matières

Règles de conduite

- 1 Règles de conduite du terrain
- 2 Règles de conduite générales
- 3 Types d'avertissements
- 4 Régulateurs et Animateurs
- 5 Petits conseils pratiques

Règles de base

- 6 Effets possibles sur un personnage
- 8 Règles de combat
- 9 Système de mort
- 11 Étapes pour créer un personnage

Races et Origines

- 12 Demi-Géants
- 13 Elfes
- 13 Hommes-Bêtes
- 15 Humains
- 15 Hybrides
- 15 Nains
- 16 Orcoïdes
- 16
 - Orc
 - Demi-Troll
- 17
 - Gobelins
- 17 Vandaris
- 19 Origines

Caractéristiques

- 20 Statistiques de base
- 21 Caractéristiques

Équipement

- 23 Armes
- 24 Armures
- 25 Boucliers

Classes

- 26 Survol général
- 28 Clerc (survol)
- 31 Tiers 1
- 33 Tiers 2
- 37 Tiers 3
- 39 Combattant (survol)
- 42 Tiers 1
- 44 Tiers 2
- 49 Tiers 3
- 52 Gens du peuple (survol)
- 55 Tiers 1
- 56 Tiers 2
- 64 Tiers 3
- 67 Magiciens (survol)
- 71 Tiers 1
- 73 Roublard (survol)
- 76 Tiers 1
- 78 Tiers 2
- 84 Tiers 3

Compétences communes

- 87 Survol
- 91 Tiers 1
- 108 Tiers 2
- 114 Tiers 3

Annexes

- 120 Annexe A : Tableau d'alcoolémie
- 122 Annexe B : Faiblesses
- 123 Annexe C : Système économique
- 124 Annexe D : Système de ressources
- 126 Annexe E : Système d'influence
- 127 Annexe F : Système de réputation
- 128 Annexe G : Système de corruption
- 129 Annexe H : Règles de siège
- 129 Armes de siège
- 131 Fortifications



RÈGLES DE CONDUITE DU PARTICIPANT

RÈGLES DE CONDUITE DU TERRAIN

Toute infraction à ce code est passible d'un renvoi immédiat.

1. Il est strictement défendu de faire un feu hors des espaces prévus à cet effet. En cas de doute, veuillez consulter un membre de l'organisation.
2. Toute installation utilisant du gaz propane est interdite sur la totalité du terrain. Toute flamme vive (chandelle, torche, etc.) est également interdite.
3. Les animaux sont interdits sur le terrain.
4. Il est interdit de consommer et/ou d'être en possession de drogue illégale durant les activités. Consommer hors du terrain et revenir jouer par la suite sous l'effet de ces substances est aussi proscrit. Les fautifs seront expulsés pour une saison.
5. Il est strictement défendu d'abîmer et de vandaliser les bâtiments et la forêt.

RÈGLES DE CONDUITE GÉNÉRALES



Toute infraction à ce code sera passible d'un renvoi immédiat.

1. Il est obligatoire de payer le coût d'une activité pour y participer.
2. Il est interdit d'utiliser la force ou faire preuve de violence pour régler un conflit.
3. Il est interdit d'utiliser une arme qui n'a pas été approuvée lors de l'inscription afin d'assurer la sécurité des autres participants.
4. Il est interdit de procéder ou de participer à un quelconque acte criminel.
5. Il est interdit de simuler un viol même si les deux partis sont consentants. Toute allusion au viol sera passible d'un avertissement formel.

TYPES D'AVERTISSEMENTS

Les règles s'appliquent à tous les participants présents sur le terrain lors d'un grandeur nature. Elles sont appliquées par les différents intervenants accrédités par l'organisation et permettent un certain contrôle du cadre offert par l'activité qui se doit, d'abord et avant tout, d'être sécuritaire et agréable pour tous.

1. Les avertissements simples : donnés par les régulateurs, animateurs et organisateurs, ils ont pour but d'aviser un joueur qu'il doit rapidement changer une attitude, un comportement ou un élément de costume afin de respecter le bon fonctionnement de l'activité ainsi que le plaisir des autres joueurs.

- Respecter les règlements de jeu : les règles de conduite sont généralement instaurées pour la sécurité de tous, tandis que les règles de jeu sont présentes pour la cohérence, la fluidité ainsi que pour le plaisir de jouer.
- Un environnement à l'image médiévale : les anachronismes sont difficiles à enrayer, mais le maximum d'efforts est souhaitable. Les casquettes, les montres, les lampes de poche, les cellulaires, les baladeurs, la musique non médiévale, les contenants de nourriture qui n'ont pas l'aspect un minimum décorum (1). Les marques visibles sur les vêtements et les souliers de sport ne sont pas d'aspect décorum.
- Le langage coloré : les sacres et autres expressions québécoises sont à éviter durant les activités. Les dieux priés ne sont pas les mêmes!

- Le costume : partie intégrante du grandeur nature, le costume engendre une vision plus rapprochée de la réalité du médiéval et permet aux joueurs de rester dans la peau de leur personnage.
- Tous les utilisateurs de magie doivent avoir un livre de sorts ou leur livre de miracles décorum en jeu pour une consultation rapide au besoin. Cet article est nécessaire pour l'ambiance, mais surtout pour un bon suivi rapide en cas d'erreur.

2. Les avertissements formels : donnés par les organisateurs, les avertissements formels sont pris très au sérieux et peuvent conduire à une expulsion pour un an. Dès la réception du troisième, la personne doit quitter et ne peut revenir qu'après une saison complète de grandeur nature à partir du moment de l'expulsion ; ex : un joueur expulsé au 3e événement d'une saison ne pourra revenir qu'au 4e événement de la saison suivante.

- Respect : il est interdit de manquer de respect à toute personne sur le terrain. Que ce soit un joueur, un animateur, un régulateur ou un organisateur, une personne travaillant sur le terrain, etc. Cette attitude nuit au plaisir d'autrui et est inacceptable.
- Refuser de se soumettre à l'autorité d'un membre du personnel du grandeur nature ; que ce soit un régulateur, un animateur ou un organisateur.
- Se faire passer pour un animateur, un régulateur ou un organisateur

(1) Le mot Décorum est utilisé dans le monde du grandeur nature pour signifier l'ambiance médiévale

- Il est interdit de frapper de toutes ses forces, frapper les gens au visage, intentionnellement, dans le but de blesser.
- Il est interdit de faire du méta-gaming (2).
- Il est interdit de se promener avec de l'alcool en dehors de l'auberge et/ou de son campement de groupe. De plus, il est strictement interdit de se battre sous l'effet de l'alcool. Une personne ivre ne peut se promener sur le terrain qu'à condition d'être en transit entre l'auberge et son campement de groupe ou la zone hors-jeu et d'être accompagnée d'une personne sobre, pour des raisons de sécurité.
- Garder le terrain ainsi que votre emplacement propre : procurez-vous des sacs de poubelle et nettoyez-vous au fur et à mesure. Ceci vous permettra de d'avoir un environnement décorum et agréable. Cela permettra aussi d'avoir moins de rangement à faire à la fin de l'activité. C'est également ce qui vous permettra de conserver votre bâtiment pour le prochain événement. N'oubliez pas de rapporter vos déchets à la maison ou dans un conteneur à déchets prévu à cet effet à la fin de l'activité.
- Les mégots de cigarettes doivent être jetés dans les emplacements réservés au feu, excluant la forge et le four à pain.

3. L'expulsion : reçu en cas de faute grave, le joueur doit quitter immédiatement le terrain. La durée de l'expulsion sera déterminée par l'organisation.

(2) Méta-gaming est une expression qui signifie utiliser des informations que vous connaissez à l'extérieur du jeu tandis que votre personnage ne les connaît pas et les utiliser en jeu.

RÉGULATEURS ET ANIMATEURS

Les régulateurs ainsi que les animateurs sont des personnes responsables, nommées par l'organisation pour s'assurer du bon déroulement du jeu ainsi que votre plaisir à jouer.

Ces personnes ont le droit et la responsabilité de :

- Donner un avertissement simple.
- Conduire un joueur à un organisateur afin de recevoir un avertissement formel.
- Retirer un personnage d'un combat ou une scène s'il le juge nécessaire.
- Demander à un personnage de se coucher (3) s'il le juge nécessaire.
- Trancher à propos de l'interprétation d'une règle.
- Retirer son propre personnage du jeu pour réguler une scène à risque d'erreur.

À noter : Après la situation délicate, le joueur est en droit d'aller rencontrer le régulateur pour lui demander des informations quant à la décision que celui-ci a prise, dans un environnement qui ne dérangera pas le jeu des autres. Le joueur peut également s'expliquer quant au jeu qui se déroulait. Le régulateur prendra une décision finale et le joueur se devra de la respecter. Si le joueur dérange le jeu des autres pour avoir des explications, il s'en résultera un avertissement simple.

(3) Se coucher est une expression qui signifie qu'un personnage a subi suffisamment de dégâts et qu'il doit tomber au sol pour feindre la mort de son personnage.

PETITS CONSEILS PRATIQUES

Avant un tout premier grandeur nature

Il est fortement recommandé de s'imprégner de l'ambiance médiévale et fantastique de l'univers dans lequel vous jouerez. Renseignez-vous sur la géopolitique (4), la théologie (5), les groupes présents sur le terrain. Prenez le temps de lire le livre des règlements avant votre première activité pour être en connaissance du fonctionnement lors des activités. Ce sera plus agréable pour vous, de cette façon vous ne vous sentirez pas démuni face à une situation inattendue.

Les plus anciens apprécieront votre effort puisque le jeu s'en sentira moins saccadé. Sachez que nos régulateurs seront toujours présents pour répondre à vos questions. Il est important de lire au moins jusqu'à la page 25 et les annexes ainsi que savoir ses compétences personnelles.

(4) Géopolitique est un terme se rapportant à l'histoire des régions, de l'économie, des alliances, etc.

(5) Théologie est un terme se rapportant aux relations entre les priants des différents dieux



Équipements nécessaires

Tout joueur se doit d'avoir en permanence en sa possession une bourse / pochette / sacoche décorum qui contiendra tout matériel hors-jeu, incluant fiche de personnage, points de réputation, points de corruption et autre matériel appartenant au joueur (médication, carte assurance maladie, etc.).

Chaque joueur a la responsabilité de s'assurer du décorum de son costume, qui sera évalué lors de l'inscription par l'animation. Il peut arriver des contraintes monétaires qui limitent l'investissement possible dans son costume, mais tout logo de marque ou T-shirt visiblement non décorum ainsi que les jeans de couleur autre que noir, et encore, seront automatiquement refusés. L'organisation

se réserve le droit de refuser l'accès à l'activité à quelqu'un qui ne se conforme pas au décorum minimum requis.

Il est important de savoir que les bâtiments ne sont pas chauffés ni munis d'électricité, d'où l'importance d'apporter des vêtements adaptés à la température. Dites-vous que trente-six heures sous la pluie, il serait judicieux d'avoir des vêtements ainsi que des chaussettes de rechange en quantité. La nuit, il fait froid ; des sacs de couchage, des couvertures supplémentaires sont de mise.

Il est également judicieux d'avoir en sa possession; crème solaire, chasse moustique et de l'eau en quantité suffisante.



RÈGLES DE BASE

EFFETS POSSIBLES SUR UN PERSONNAGE

Tout joueur se doit de connaître le tableau des effets, minimalement

Tout joueur n'est pas tenu de lire le livre de règle en entier mais se doit de pouvoir réagir de façon adéquate à toute situation impliquant un effet d'une compétence d'un autre joueur ou d'une animation, il s'en va de la fluidité et du bon déroulement du GN. Il est toutefois fortement recommandé de lire le livre au moins une fois en entier .

Affaiblissement	Réduction temporaire d'une caractéristique ainsi que des bonus qu'elle octroie
Ancrage	La jambe de la cible est ancrée au sol et est immobilisée durant 5 secondes. S'applique dès que la flèche atteint la cible sous la ceinture.
Anti-Magie	Les dégâts affectent autant les PV de la victime que sa réserve de points de mana.

Assommement	Perte de conscience momentanée, le personnage ne peut pas se défendre, il ne se rappellera pas de ce qui se déroule durant son inconscience.
Combustion	La victime s'enflamme et doit se rouler au sol ou éteindre activement les flammes avec ses mains durant 3 secondes, elle ne pourra pas se battre durant ce temps
Coup déloyal	La victime échappera tout ce qu'elle tient dans ses mains (ouvre invariablement les deux mains), tombera au sol ou s'accroupira de douleur pour une durée de 5 secondes. Si elle est frappée par la suite, elle reprendra instantanément ses esprits et pourra se défendre.
Désarmement	La victime perd l'arme qu'elle tient dans la main/le bouclier dans le cas d'arrache bouclier
Douleur atroce	Le personnage se tord et hurle de douleur durant tout le temps prédéterminé.
Fièvre	Le personnage est fiévreux, se sent délirant, perd la force et la volonté de combattre pour la durée de l'effet. Il pourra par contre se défendre en cas d'agression.
Flétrissement	Le membre atteint flétrit sur une période indiquée par l'agresseur, puis meurt et se détache du corps de la victime.
Frappe incapacitante	Le membre atteint est incapacité, jusqu'à ce que l'effet soit guéri. La victime ne pourra bouger un bras, ni mettre du poids sur une jambe atteinte.
Froid	Le personnage ne peut plus courir pour une durée de 10 secondes.

Hémorragie	Le personnage se vide de son sang et perd 1PV/minute par application d'hémorragie (1x/membre-torse max). Advenant que la victime atteint 0 PV et est encore sous les effets d'hémorragie, elle tombe automatiquement en achèvement
Léthargie	La victime se sent faible. -1 utilisation de compétence / combat jusqu'à guérison
Maîtrise de force	L'individu entre en lutte avec sa cible et pourra la maîtriser s'il possède plus de force que son adversaire (caractéristique). En cas de force égale, c'est un statu quo à moins que les deux partis portent un ruban jaune, alors c'est la force réelle qui prédomine
Nécrose	Atteint le membre blessé. Empêche la guérison de la blessure par premiers soins.
Paralysie	La victime ne peut plus bouger ni parler durant tout le temps de l'effet mais reste consciente.
Projection / croc-en-jambe	La victime tombe au sol sur le dos. Elle n'est pas entravée et peut se relever dès que son dos touche le sol.
Sans armure	Outrepasse les points d'armure. Inflige des dégâts directement au membre/torse atteint.
Sommeil	La victime s'endort profondément pour la durée de l'effet. Si elle reçoit un coup ou est secouée vigoureusement, elle se réveille.

Note : Il existe plusieurs autres effets qu'un personnage peut subir, mais ceux-ci sont le résultat de sorts/miracles ou de potion / poisons et devront être expliqués par les utilisateurs sans quoi les effets peuvent tout simplement être ignorés s'ils ne font pas partie du tableau ci-haut.

Effets Bénéfiques

En tout temps, un personnage ne peut avoir plus d'un effet magique bénéfique en fonction sur sa personne. De plus, chaque objet en sa possession peut également être enchanté ou être sous l'effet d'une amélioration magique. Les effets physiques (alchimie, herboristerie, bonus octroyé par une compétence de classe autre qu'un sortilège/miracle) ne sont pas affectés par cette règle.



RÈGLES DE COMBAT

Description d'une situation de combat : un combat a débuté quand une personne s'en prend physiquement à une autre personne dans le but de lui infliger des dégâts. Voici des exemples qui ne représentent pas une situation de combat : assommer, torturer, maîtriser une personne par la force, lancer ou subir un sort qui ne cause pas de dégâts. Les illusions qui créent la panique ne déclenchent pas nécessairement de situation de combat.

La limite d'une « Zone de combat » se mesure comme ceci : 10 mètres de toute personne qui prend part à l'affrontement. Les compétences interdites en combat peuvent être utilisées à 10 mètres d'un combat en autant qu'elles visent des gens hors du combat. Une personne prenant part à un combat, s'éloignant à plus de 10 mètres de celui-ci ne récupère pas ses compétences de combat si elle est réimpliquée dans le même combat, que ce soit par son retour volontaire ou par une poursuite d'un opposant.

Les utilisations de compétences sont récupérées si :

1. Le combat est achevé depuis 2 minutes
 2. OU le combattant se trouve hors de portée du combat depuis 2 minutes.
- Il est interdit de recourir à la force réelle lors d'un combat, sauf dans une situation de maîtrise à force égale (lutte) chez des participants portant un ruban jaune.
 - Quand vous êtes dans l'incapacité de faire comprendre l'effet de votre sort ou miracle à un autre joueur de façon fluide et efficace avec le jeu, il ne fonctionne pas.
 - Un poison infligé par une lame affecte la victime malgré l'armure, mais les dégâts de l'arme peuvent être absorbés par l'armure.

Une personne portant un ruban jaune au bras indique qu'il est ouvert à un jeu combatif plus physique, incluant : bousculade, utilisation de force réelle pour pousser, contact bouclier-bouclier, etc. Cependant, les coups et les manœuvres doivent demeurer sécuritaires pour les deux combattants.

SYSTÈME DE MORT

Toute action a une conséquence



Lorsqu'un personnage tombe à 0 PV au torse, il n'est pas mort ; il est agonisant. Dans cet état, le joueur doit émettre des sons et gémissements de douleur, laissant ainsi savoir à son entourage qu'il est encore vivant, à moins d'avoir une immunité à la douleur ou Volonté de fer rang 3. Après 5 minutes, le personnage s'est stabilisé et récupère 1 PV au torse, lui redonnant la faculté de communiquer. Durant ces 5 minutes d'agonie, le personnage reste conscient de ce qui se déroule autour de lui ; il n'est ni comateux, ni amnésique des événements précédant ses blessures.

Afin de tuer un personnage, il faut l'achever, en le spécifiant à voix haute à la victime, durant les 5 minutes d'agonie. Dès lors, le personnage achevé est inconscient de ce qui se déroule autour de lui. Il se videra de son sang durant les 15 minutes subséquentes, après lesquelles il mourra, à moins de recevoir

les soins requis. Advenant qu'un personnage achevé est sauvé par un tiers, il se souviendra de tout événement précédant l'achèvement, incluant son agresseur.

Toute personne peut tenter un assassinat afin d'achever automatiquement une autre personne. Pour se faire, elle doit passer une lame d'un trait horizontal d'une épaule à l'autre de sa cible en passant sous la gorge. Si la cible réagit et tente de se protéger, le coup ne portera que 1 dégât, peu importe l'arme, à moins de compétence particulière de l'Assassin.

Dans le cas où un personnage est achevé puis décapité, le laps de temps d'achèvement de 15 minutes ne s'applique pas ; il est automatiquement mort. Afin de démembrer et/ou décapiter un personnage, l'agresseur doit fournir de façon décorum les membres ou la tête coupés. Advenant qu'il détruit les morceaux de corps, celui-ci devra se rendre à l'animation afin de valider son acte et identifier la victime.

Un personnage achevé, non soigné, après 15 minutes peut choisir d'attendre jusqu'à concurrence de 4h, sans bouger, afin d'être sauvé. Si le joueur décide se déplacer, autre que pour sa sécurité ou confort (ex. : mort dans un tas de pierres) dans un rayon de 2 mètres, il déclare ainsi le décès de son personnage. Dès lors, il doit se présenter à l'animation.

Un joueur peut décider que son personnage est mort après la perte permanente de 2 membres et plus car il considère que son personnage est décédé de ses blessures, même s'il n'a pas été achevé. (Ex. : amputé et les membres ont été brûlés)

Lorsqu'un personnage meurt définitivement, des événements surviendront en fonction des circonstances de la mort, ex. : le personnage est assassiné froidement sans motif apparent dans la forêt par un inconnu. Un jet de dé est effectué. S'en suivront les possibilités suivantes :

- Le personnage est secouru in extremis par un tiers parti déterminé par l'animation. Ne peut avoir lieu qu'une fois par personnage. Le cadavre ne peut avoir été endommagé à un point tel qu'il empêche même la résurrection.
- Malédiction : la victime maudit son agresseur dans son dernier souffle. L'effet négatif sera déterminé par un jet de dé et sera effectif jusqu'à la fin de l'événement et ne pourra être retiré.
- Hantise : l'âme du défunt revient d'entre les morts pour tourmenter/se venger de son meurtrier. La victime aura jusqu'à la fin de l'événement pour hanter son agresseur ou jusqu'à ce que son spectre soit détruit (ou jusqu'à ce que le joueur victime décide d'arrêter de jouer le spectre).

Note : Plus une mort est violente et profanatrice (démembrement, etc.), plus les conséquences seront graves pour l'agresseur.



ÉTAPES POUR CRÉER UN PERSONNAGE



La création d'un personnage se fait en plusieurs étapes. Il est suggéré de lire en entier le livre de règles une première fois afin de se familiariser avec le système et pour se faire une idée des compétences que vous aimeriez posséder pour ainsi se donner une idée du genre de personnage que vous souhaitez jouer. Ensuite, il faut choisir sa race, ses origines, puis sa classe de départ. Une fois le tout décidé, il faut distribuer ses points de caractéristique et ses points d'expérience (qui seront décrits comme XP ci-dessous).

Tout personnage débute avec 3 points de caractéristique mais la quantité d'XP à distribuer varie en fonction des origines choisies. L'XP gagnée par un personnage est de 30 XP/GN, plus 10 XP pour avoir complété les Préalables de la saison froide du *système de ressources*. L'XP est dépensée pour acheter des compétences soit dans sa classe choisie ou dans les compétences communes. L'XP ne peut être dépensée dans une autre classe qu'à moins d'avoir acheté la compétence commune multi-classe qui donne accès au Tiers 1 des compétences de la classe supplémentaire choisie.

Pour débloquer les Tiers 2 et 3 de la classe initiale, leurs Préalables doivent être remplis. Un personnage ne peut posséder qu'un Tiers 2 et un Tiers 3 OU deux Tiers 2 en sacrifiant son accès au Tiers 3 ; les Préalables du Tiers 3 devront alors être remplis pour avoir accès au second Tiers 2. Un personnage peut choisir les Tiers 2 et 3 de sa classe initiale ou des compétences communes, comme il le souhaite, un Tiers 2 d'une classe spécialisée n'étant pas nécessairement obligatoire à l'obtention d'un Tiers 3 (se référer aux Préalables de chacun des Tiers).

Tout personnage doit se choisir 2 Faiblesses qui n'entreront en compte que lors de l'utilisation de la compétence *Torture* (voir annexe B)



LES RACES ET ORIGINES

Le choix est important, car certaines races nécessitent des éléments de costume particuliers pour être jouées et chaque race possède des traits raciaux particuliers octroyant certains avantages sur d'autres races. Les races possibles à Orbis sont :

- Demi-Géants
- Elfes
- Hommes-Bêtes
- Humains
- Nains
- Orcoïdes
 1. Orc
 2. Demi-Troll
 3. Gobelin
- Vandar/le peuple des brumes
- Hybrides

DEMI-GÉANTS

Critères Raciaux :

- Mesurer plus de 6 pieds 4 pouces pour les hommes, 6 pieds pour les femmes

Traits raciaux :

- Présence imposante : Il est très difficile d'intimider, dominer ou faire valoir son point à quelqu'un de plus grand que soi, particulièrement un demi-géant. Ajoute +1 de résistance aux effets de personnalité/charisme. Coût : 15 XP
- Poigne de titan : Le demi-géant peut utiliser des armes de catégorie de taille plus grande comme arme de catégorie plus petite. Exemple : Utilise une épée courte comme une dague. Ou une épée bâtarde comme une épée longue. Concrètement, rajoute 10cm à la longueur de lame maximum par catégorie. Coût : 10 XP

ELFES

Critères raciaux :

- Oreilles pointues
- Imberbe

Traits raciaux :

- Résistance aux sorts mentaux : Permet de résister davantage aux sorts tels que les illusions et les charmes.

+1 contre les sorts d'illusions	15 XP
+1 contre les charmes	15 XP

- Affinité magique : Octroie davantage de points de mana. Les rangs sont non cumulatifs

Rang 1	+2 mana	10 XP
Rang 2	+4 mana	10 XP
Rang 3	+6 mana	10 XP



HOMMES-BÊTES

Les créatures bestiales ont diverses origines et particularités, mais partagent toutes des similitudes.

Critères raciaux :

- Avoir un costume adéquat afin d'incarner l'homme-bête choisi, soit : masque, gants, maquillage pour la peau visible. Prothèses/lentilles le cas échéant. Note : Une exception est faite pour les lentilles puisqu'il est impossible pour certains joueurs de les porter.

Traits raciaux :

- Bestialité : Lorsqu'un homme-bête se donne à sa bestialité, il ressemble plus à une bête sauvage qu'à un humanoïde. Les armes deviennent superflues et les crocs sont la seule chose nécessaire. Par contre l'homme-bête aura la phobie du feu dans cet état (il fuira en la présence de celui-ci). L'état bestial dure cinq minutes et l'homme-bête ne garde aucun souvenir de celui-ci.

Rang 1	Permet de prendre en lutte un adversaire et de le dévorer. Lui infligeant 1 dégât par morsure. Une morsure ne peut être donnée qu'aux 3 secondes	15 XP
Rang 2	Au bout de trois morsures la victime souffrira d'hémorragie.	15 XP
Rang 3*	Restitue 1 point de vie par morsure	20 XP

*Les cervidés/bovidés ne dévorent pas leurs adversaires mais peuvent tout de même les mordre. De plus à la place de la restitution de vie, les cervidés/bovidés gagnent le droit de battre leur adversaire à mort avec leur bois (doivent être en mousse décorum) et infligeront 2 dégâts à leur adversaire à chaque coup (toujours aux 3 secondes).

- Héritage animal : Selon les caractéristiques physiques de l'homme-bête, celui-ci aura également des particularités de l'animal dont il descend.

Lignée	Effet	Coût
Félin	Dû à leur agilité naturelle les félins possèdent un bonus de +1 pour les compétences utilisant la dextérité comme facteur.	15 XP
Canidé/ porcidé	Les canidés ont un odorat plus que développé. Ce faisant, ils gagnent l'habileté de détecter la présence d'individu présent physiquement mais étant impossible à voir (invisibilité). Ils pourront indiquer vaguement d'où provient l'odeur.	15 XP
Reptile/ aquatique	Leur peau écailleuse leur donne une armure naturelle. Augmente leurs points de vie de base de 1 au torse et aux membres.	20 XP
Cervidé/ Bovidé	Hommes-bêtes très communs de nos jours, ils peuvent simplement brouter de l'herbe et manger des feuilles pour subsister. Annule le coût de la vie de base pour le personnage durant la saison estivale et peut remplacer la viande par un autre groupe l'hiver.	20 XP
Ursidé	Plutôt rares et le plus souvent natifs des régions plus froides, les hommes-ursidés sont particulièrement forts. +1 pour et contre les compétences utilisant la force comme facteur	15 XP

Rongeur	Dû à leur dentition particulière, les rongeurs ont la particularité étonnante de pouvoir mâchouiller à peu près n'importe quoi. Ce faisant il n'est pas rare de les voir ronger des meubles ou même des portes. (Les rongeurs peuvent littéralement grignoter une porte non protégée par un revêtement métallique pour l'abattre. Infligeant 1 dégât à la porte/minute et détruisant un meuble en 5 minutes)	15 XP
Volatile	Les créatures volatiles ont une acuité visuelle hors du commun. Ils peuvent distinguer des objets dissimulés avec une facilité étonnante. Soit un bonus de +1 pour découvrir les objets dissimulés	15 XP



HUMAINS

Critères raciaux :

- Aucun

Traits raciaux :

- Facilité d'apprentissage : Les humains ont toujours été particularisés par leur curiosité et leur facilité à apprendre. L'humain peut acheter une multi-classe à moindre coût. Effet : « Coût réduit de 10 points d'expérience » Coût : Gratuit
- Race dominante : Étant donné que les humains sont la race dominante du monde et que leurs royaumes et empires s'étendent sur la majorité du continent, il va de soi que le fait d'être humain facilite toujours les négociations, qu'elles soient politiques ou commerciales, avec d'autres humains ou d'autres races. De plus, il est plus aisé d'avoir une bonne réputation lorsqu'on est humain.

Rang 1	Augmente de 3 les points de réputations	10 XP
Rang 2	Augmente de 6 les points de réputations	10 XP

HYBRIDES

Dans le cas d'un personnage hybride issu d'un humain et une autre race, le joueur choisit un des traits raciaux de l'autre race. Exemple : Demi-elfe, Demi-Orc, Demi-Nain. Le personnage devra remplir la moitié des critères raciaux de la race non-humaine pour en avoir l'un des traits. Ex : Oreilles pointues pour demi-elfe (mais peut avoir barbe), dentition proéminente et oreilles pointues pour demi-Orc. Certaines races ne sont pas hybridables ; les Vandaris, les demi-géants et les demi-trolls en font partie.

NAINS

Critères raciaux :

- Mesure moins de 5 pieds 8 pouces.
- Avoir une forte pilosité (pour les hommes) ou une apparence trapue et/ou une apparence costaude.

Traits raciaux :

- Maître bâtisseur : Les nains savent renforcer des structures déjà existantes et les rendre faites pour durer. La durabilité ajoutée à la structure est perdue lorsqu'elle est détruite. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	Ajoute 5 points de durabilité à une porte / fenêtre (une seule utilisation par fenêtre / porte)	15 XP
Rang 2	Ajoute 10 points de durabilité à une porte / fenêtre (une seule utilisation par fenêtre / porte)	15 XP
Rang 3*	Ajoute 15 points de durabilité à une porte / fenêtre (une seule utilisation par fenêtre/porte)	15 XP

- Prospecteur : Les nains sont maîtres dans le travail de la mine. Lorsqu'ils récoltent leur labeur, le nombre de pépites sera augmenté selon le tableau ci-bas. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	Augmente le nombre de pépites récoltées de 2	10 XP
Rang 2	Augmente le nombre de pépites récoltées de 4	10 XP
Rang 3	Augmente le nombre de pépites récoltées de 6	10 XP

ORCOÏDES

Les créatures orcoïdes diffèrent en taille et en forme, mais partagent certaines similarités

Traits raciaux :

- Pour le clan! : Lorsque les orcoïdes se battent au côté de leur chef, ils gagnent en ferveur et en courage. Chaque orcoïde doit acquérir les traits de la compétence de façon individuelle pour en bénéficier. Un orcoïde peut bénéficier de ces bonus en faisant parti d'un groupe non-composé d'autres orcoïdes

Les orcoïdes sont sans peur (immunité à la peur)	10 XP
Une fois par combat le chef pourra crier « Pour "Nom du groupe" » rendra 1 points de vie aux orcoïdes qui crieront « Pour « Nom du groupe » » à leur tour	15 XP
Les orcoïdes entre en rage (voir compétence du berserker rang 1) lorsque leur chef meurt, même s'ils ne possèdent pas la compétence Rage.	20 XP

ORC

Critères raciaux :

- Masque d'Orc,
- Peau visible teinte de la couleur du masque. La peau peut être noire, verte ou beige foncée.
- Prothèse dentaire (facultatif)

Trait Racial :

- Soif de sang : Lorsque l'Orc tue un ennemi et boit son sang en lichant sa lame par exemple, il gagne +1 dégât pour ses trois prochains coups. Cette compétence ne peut être faite qu'une fois par combat. Coût : 20 XP



DEMI-TROLL

Critères raciaux :

- Avoir un masque de Troll,
- Peau visible verte ou de la couleur du masque.
- Mesurer plus de 6 pieds 4 pouces pour les hommes et 6 pieds pour les femmes

Trait Racial :

- Régénération accélérée : Le demi-troll régénère ses blessures à un rythme hors du commun. Toute blessure n'ayant pas été infligée avec du feu ou une arme enflammée pourra guérir.

Rang 1	Regagne un point de vie à l'heure au lieu d'aux 6h	30 XP
Rang 2	Récupère un membre tranché aux 6h à l'exception de la tête	30 XP
Rang 3	Revient à la vie après un assassinat ou un achèvement après 1h sauf si décapité	30 XP

GOBELIN

Critères raciaux :

- Masques de Gobelins (oreilles et nez plus pointus que ceux des Orcs).
- Peau visible peinte verte ou noire (si masque noir).

Trait Racial :

- Charognard : Toujours à la recherche d'objets en tout genre les gobelins arpentent les environs entre les événements et ramènent leurs trouvailles au GN suivant. Les trouvailles seront le résultat d'un dé 100 roulé par l'animation au début du grandeur nature suivant. Les rangs sont noncumulables.

Rang 1	Permet d'acquérir 1 trouvaille	15 XP
Rang 2	Permet d'acquérir 2 trouvailles	15 XP
Rang 3	Permet d'acquérir 3 trouvailles	15 XP



VANDARIS

Le peuple des brumes

Critère jeu de rôle :

- À moins d'avoir une histoire de personnage suffisante à l'appui, les joueurs vandaris sont tous conformes à la mentalité vandaris et servent les intérêts de leur peuple.

Critères raciaux : Avoir 2 des critères suivants :

- Oreilles pointues
- Peau noire/cendrée/violette
- Cheveux argentés / gris / blancs / noirs / platine
- Pupilles violettes / argentées / dorées / blanches
- Crocs

Traits raciaux :

- Héritage de l'horizon d'évènement : Les Vandaris sont incapables d'utiliser la magie et sont dénués d'énergie magique. Ils ne peuvent donc pas utiliser la magie peu importe son origine. **Ne peut pas jouer un clerc ou un magicien – Obligatoire**
- Absorption de la magie : Permet de drainer l'énergie magique d'un lanceur de sort au contact. Les vandaris peuvent effectuer cette compétence un nombre de fois égal à leur force mentale par combat. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	Permet de drainer 3 points de mana à la cible	20 XP
Rang 2	Permet de drainer 6 points de mana à la cible	20 XP
Rang 3	Permet de drainer 9 points de mana à la cible	20 XP

- Négation de la magie : Permet de supprimer les effets d'un sort reçu. Annule l'effet ou les dégâts d'un sort reçu 1 fois/heure. Coût : 20 XP
- Résistance à la magie : Permet de résister davantage aux sortilèges

Réduit de 1 dégât les sorts reçus, minimum 1	15 XP
Réduit de 25% la durée d'un effet de sort	15 XP

- Domination (réservé aux femmes) : Permet de dominer un personnage masculin provenant de n'importe quelle race excepté un Vandari, un seul à la fois. Pour ce faire, la Vandari devra battre sa victime jusqu'à ce qu'elle se soumette (prend 10 minutes/rang de personnalité de la victime, minimum 10 minutes). L'état de soumission dépend du rang de la compétence. Affecte un personnage ayant un rang de personnalité / charisme inférieur à la Vandari. Elle devra placer des chaînes aux mains de son captif. La domination dure jusqu'à ce que les chaînes soient retirées ou rompues par un tiers parti.

Rang 1	Le dominé suivra sa maîtresse, mais restera néanmoins suffisamment lui-même pour lui tenir tête (sans toutefois l'attaquer).	20 XP
Rang 2	Le dominé n'osera plus défier sa maîtresse	10 XP
Rang 3	Le dominé sera soumis et fera le bon vouloir de sa maîtresse (sans que cela n'implique de mettre fin à ses jours)	10 XP



- Esprit indépendant (réservé aux hommes) : Avant leur assimilation, les elfes de cendre mâles ont fini par développer un esprit rebelle et assoiffé d'indépendance. Ils se rebellèrent contre leurs maîtresses et causèrent la guerre civile qui mena ultimement à leur perte face aux Vadaris. Les hommes vadaris possèdent toujours cet esprit fougueux et libre. Octroie +1 de résistance aux effets mentaux ou de charisme permettant d'influencer les actions du personnage. Coût 20 XP
- Réceptivité alchimique : Les elfes de cendres étaient bien connus pour leur utilisation abusive d'agents alchimiques sur eux-mêmes, si bien qu'ils avaient développé une affinité à ceux-ci. Leur corps maximisait leurs effets. Les Vadaris partagent aujourd'hui cette affinité. Les effets des potions et élixirs alchimiques ingérés sont plus efficaces. Les effets des poisons ne sont pas décuplés ni diminués. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	Les effets ou la durée d'une potion sont 50% plus efficaces	15 XP
Rang 2	Les effets ou la durée d'une potion sont 100% plus efficaces	15 XP
Rang 3	Les effets ou la durée d'une potion sont 150% plus efficaces	15 XP

ORIGINES

Chaque aventurier possède une origine différente qui lui est particulière. Sa vie, l'ayant mené à son arrivée sur les terres d'Almurik, l'a modelé en l'aventurier qu'il est maintenant. Certaines vies sont plus dures que d'autres, mais l'aisance amène son lot d'avantages. De plus, les origines de chacun sont grandement influencées par leur nationalité (Ex : Un Vandari sera toujours d'origine vagabond / tribal).



VAGABOND / VA-NU-PIEDS / TRIBAL / SAUVAGE / AIGREFIN

Ceux ayant vécu dans la misère savent l'importance de s'adapter à son environnement afin de survivre. Se faisant, les aventuriers ayant vécu une vie de vagabond se voient commencer avec 50 points d'expérience. Cependant, ils commencent aussi avec un malus de réputation auprès des gens locaux et une diminution d'argent de départ à 15 florins.

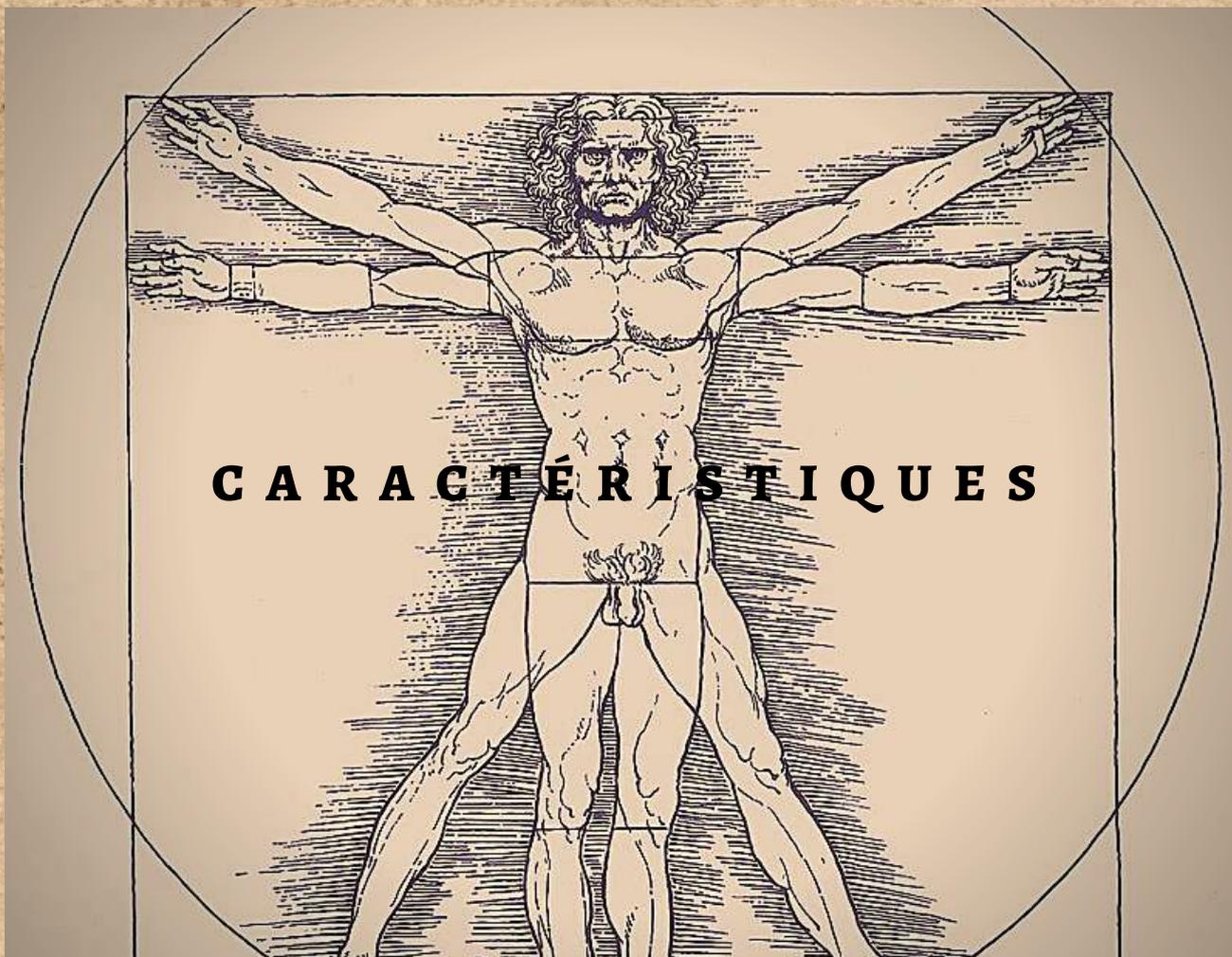
CLASSE MODESTE

Les aventuriers issus de la classe moyenne ont eu accès aux enseignements et à l'éducation de base que toute personne se doit d'avoir. Ils se voient octroyer la compétence Lecture et écriture dès la création de leur personnage, ainsi que 40 points d'expérience et 25 florins en argent de départ.

L'origine du personnage doit être rédigée sous forme de document et fournie à l'organisation pour l'approbation du personnage ; celle-ci doit être conforme avec l'histoire, la culture ainsi que les mœurs et coutumes de la région dont il est originaire (Ex : Un homme originaire de l'Empire ayant une origine modeste ou noble aura étudié à l'Académie).

ORIGINES NOBLES

Ceux ayant vécu la vie d'aristocrate et de noble de leur région d'origine ont connu l'abondance et la facilité, mais ont eu accès à l'enseignement de qualité. Ils ont une connaissance approfondie des langues, ayant ainsi accès à une langue décrite dans Linguisme n'ayant pas de restriction d'approbation, à la compétence Lecture et écriture, Estimation et Noblesse dès la création de leur personnage, ainsi que 15 points d'expérience. Ils auront aussi un bonus d'argent de départ de 10 florins pour un total de 35 florins de départ. Le noble aura aussi accès à une table descriptive des différents comportements acceptables dans l'aristocratie de sa région.



CARACTÉRISTIQUES

STATISTIQUES

DE BASE

Points de vie au torse	3
Points de vie aux membres	1/membre
Points de mana	5
Nombre de potions alchimiques totales utilisables par GN	10

- Les points de vie se régénèrent à un rythme de 1 PV toutes les 6h à une région choisie par le joueur.
- Les points de mana se régénèrent à un rythme de 5 à l'heure. Les Vandaris ont 0 points de mana.
- Les potions de désintoxication ne comptent pas dans le nombre de potions alchimiques total.
- Si le nombre de potions alchimiques par GN est dépassé, l'intoxication entraîne la mort du personnage. Si celui-ci est ramené à la vie via une compétence en plus d'une potion de désintoxication, le personnage survivra mais sera dès lors inaffecté par les effets bénéfiques des potions, et ce de façon permanente.

CARACTÉRISTIQUES

Notre système de création de personnage est structuré à l'aide des caractéristiques. À la création de votre personnage, vous devrez placer 3 points dans les différentes caractéristiques, ces 3 points ne pouvant être mis dans la même caractéristique à raison de plus de 1 point par caractéristique à moins d'en acheter des supplémentaires avec les points d'XP. Vous devriez considérer les passifs de classe ainsi que les Préalables des compétences que vous souhaitez acquérir dans leur attribution, car les 3 premiers points sont gratuits, mais le prix des suivants est exponentiel. Chaque caractéristique se situe sur une échelle de 0 à 5, tout personnage débutant à 0.

CONSTITUTION

La constitution détermine la vitalité et la santé d'une personne. Elle permet de comptabiliser les points de vie d'un personnage. La constitution permet aussi d'augmenter la résistance aux potions alchimiques et ainsi augmenter leur nombre d'utilisation.

- +1 utilisation de potion alchimique par point

0	3 pv au torse, 1 pv aux membres
1	+ 1 PV au torse
2	+ 1 PV aux membres
3	+ 1 PV au torse
4	+ 1 PV aux membres
5	+ 1 PV au torse

DEXTÉRITÉ / AGILITÉ

La dextérité représente l'agilité, la souplesse et la minutie d'un personnage. Une grande dextérité permettra de porter des coups plus précis, tant à distance qu'au corps à corps. Elle permet également à un personnage ayant une grande dextérité d'esquiver des attaques en combat.

0	---
1	+1 esquive par combat
2	---
3	+1 dégât aux armes à distance
4	---
5	+1 esquive par combat

FORCE

La force est la caractéristique permettant, par exemple, de maîtriser l'adversaire en l'immobilisant ou en le plaquant au sol. Pour maîtriser quelqu'un, un personnage doit utiliser ses deux mains libres. Les dégâts infligés à l'aide d'un arc ou d'une arbalète ne sont pas augmentés par le bonus de force ; voir dextérité. **La charge maximale portée par une personne est 120 lbs. Chaque point de force ajoute 10 lbs supplémentaire qui peut être porté par une personne.**

0	---
1	Permet de maîtriser quelqu'un avec moins de force. Moitié de la force si utilisation de seulement 1 bras/main
2	---
3	Permet de lancer une autre personne à une distance en mètres égale à la force, ou de la porter . L'utilisation des deux mains est requise
4	---
5	+1 dégât au corps à corps

FORCE MENTALE

La force mentale est la caractéristique de prédilection des lanceurs de sorts et miracles. Une personne possédant une grande force mentale saura résister à certains sorts et certaines compétences comme les illusions et les effets mentaux. Plus un personnage possède une grande force mentale, plus il est en mesure d'utiliser de sorts et de miracles.

- +1 contre les sorts de type illusion et mental pour chaque point.

0	5 mana (sauf pour les Vandaris; 0)
1	+ 3 mana (sauf pour les Vandaris; 0)
2	+ 3 mana (sauf pour les Vandaris; 0)
3	+ 3 mana (sauf pour les Vandaris; 0)
4	+ 3 mana (sauf pour les Vandaris; 0)
5	+ 3 mana (sauf pour les Vandaris; 0)

PERSONNALITÉ/CHARISME

Le charisme sert à augmenter les gains en réputation lors des actions d'un personnage. Le charisme permet aussi d'augmenter la puissance et la résistance aux compétences, sorts et miracles ayant des effets utilisant le charisme.

- +1 contre les effets utilisant le charisme pour chaque point

0	---
1	Augmente de 5% les récompenses de réputation.
2	Augmente de 10% les récompenses de réputation.
3	Augmente de 15% les récompenses de réputation.
4	Augmente de 20% les récompenses de réputation.
5	Augmente de 25% les récompenses de réputation.





ÉQUIPEMENT

ARMES

Toutes les armes sont disponibles pour toutes les classes / races ; aucune restriction n'est en vigueur. Il est possible de manier deux armes à la fois, une dans chaque main, dès la création du personnage si désiré et ce, sans compétence précise.

Types d'arme	Dégâts
De bois (deux mains inclus) *	1
Dague (≤30cm de lame)	1
Courte (≤60cm de lame)	2
Longue (≤90cm de lame)	2
Bâtarde (≤105cm de lame)	2 (1 main) 3 (2 mains)
À deux mains (>105cm de lame)	3
De lancer de fortune : petite roche, bouteille, poisson, rouleau à pâte, bock, etc.	1
De lancer : dague, hachette	1
De lancer : javelot	3
De jet : fronde (doit être approuvée)	2
Arbalète et arc	3

*Les dégâts ne peuvent être augmentés par des compétences ou la force à l'exception de la compétence arme naturelle du Druide et frénésie du Berserker.

DURABILITÉ

La durabilité de l'arme indique le nombre de bris d'arme que celle-ci peut encaisser. Les points de durabilité ne se régénèrent pas entre les combats autrement que par les compétences prévues à cet effet.

Matériaux	Durabilité de l'arme
Bois	1
Os	1
Pierre	2
Or	2
Argent	3
Fer	3
Acier	4
Acier trempé	5
Acier Dalandun	∞

Tout dégât appelé sans spécification de matériel sera considéré comme fait par une arme en acier ou en acier trempé. Si ce n'est pas le cas, il est de votre responsabilité de l'appeler au moment de porter le coup.

ARMURES

Toutes les armures sont disponibles pour toutes les classes / races ; aucune restriction n'est en vigueur. Il est possible de cumuler autant de types d'armure que désiré.

Un casque donne la moitié des points d'armures au torse à condition d'avoir une armure au torse, arrondi à l'entier supérieur.

Chaque type d'armure augmente le coût en mana d'un sort de 1 à 5, dans l'ordre listé ci-dessous, et sont cumulables si plus d'un type est porté à la fois. Dès qu'un personnage porte un type d'armure sur le torse ou sur plus d'un membre cette règle s'applique.

Les points d'armure s'appliquent seulement si la zone est couverte au complet. Dans le cas d'une demi-couverture, les points d'armure sont diminués de moitié, arrondi à l'entier inférieur, mais s'appliquent tout de même à toute la zone.

Les zones sont :

- Membre supérieur : bras et avant-bras
- Membre inférieur : tassette et tibia
- Torse : poitrine et abdomen
- Dos : dorsale et lombaire

Types d'armure	Points d'armure	Coût en mana
De fortune : bois, os, fourrure, peau	1	1
Légère : gambison, cuir	3	2
Moyenne : maille et écaillée	5	3
Mixte : lamellé jointée avec cuir ou maille	6 (cuir) ou 7 (maille)	4
Lourde : plaque, cuir plaqué	9	5



DURABILITÉ

Le nombre de points d'armure total est la somme des types d'armure et du matériel utilisé. Les points d'armure ne se régénèrent pas entre les combats autrement que par les compétences prévues à cet effet.

Matériaux	Modification de points d'armure
Bois	+2
Os	+3
Or	-3
Argent	-2
Cuir animal	---
Cuir monstrueux	+2 **
Fer	-1
Acier	+0
Acier trempé	+2
Acier Dalandun	*

* La partie du corps couverte par une pièce d'armure d'acier Dalandun n'octroiera pas de point d'armure mais plutôt une réduction de dégât significative (-2) à son porteur qui réduira à 0 les dégâts reçus si ceux-ci ne sont pas suffisant pour surpasser la réduction. Ne nécessite pas d'entretien d'un forgeron ou de la compétence Entretien d'équipement.

**Ne s'applique pas sur les armures mixtes.

BOUCLIERS

Le nombre de points de durabilité total est la somme des types de bouclier et du matériel utilisé, avec un minimum de durabilité de 1. Les points de durabilité ne se régénèrent pas entre les combats autrement que par les compétences prévues à cet effet.

Advenant où un bouclier se retrouve avec une durabilité à zéro ou négative, tous les coups portés à celui-ci comptent comme portés au membre le tenant.

	Petit bouclier	Moyen bouclier	Grand bouclier
Description	Targe attachée à l'avant-bras ou bouclier tenu à la main mesurant au maximum 40 cm (mesuré à l'endroit le plus long du bouclier)	Bouclier mesurant entre 40 et 80 cm de haut maximum (mesuré à l'endroit le plus long du bouclier)	Bouclier mesurant plus de 80 cm à l'endroit le plus long du bouclier
Mousse décorum*	1 sort projectile / 1 brise bouclier	2 sorts projectiles / 2 brise bouclier	3 sorts projectiles / 3 brise bouclier
Bois massif (Matériaux réels)	2 sorts projectiles / 2 brise bouclier	3 sorts projectiles / 3 brise bouclier	4 sorts projectiles / 4 brise bouclier
Métal massif (Matériaux réels)	3 sorts projectiles / 3 brise bouclier	4 sorts projectiles / 4 brise bouclier	5 sorts projectiles / 5 brise bouclier

* Contrairement aux boucliers en matériaux véritables, ceux en mousse décorum peuvent être utilisés plus agressivement en combat. Ex : le « Shield bashing » sur une arme ou sur le bouclier de l'adversaire est permis.



DURABILITÉ

Le nombre de points de durabilité total est la somme des types de bouclier et du matériel utilisé, avec un minimum de durabilité de 1. Les points de durabilité ne se régénèrent pas entre les combats autrement que par les compétences prévues à cet effet.

Advenant où un bouclier se retrouve avec une durabilité à zéro ou négative, tous les coups portés à celui-ci comptent comme portés au membre le tenant.

Matériaux	Modification de points de durabilité
Or	-2
Argent	-1
Fer	-1
Acier/Bois	0
Acier tempé	+1
Acier Dalandun	∞



SURVOL

Les aventuriers ont accès à 5 classes parmi lesquelles ils devront en choisir une. Ces classes ont chacune leur passif en lien avec une caractéristique et se veulent être un gabarit initial d'un personnage que les joueurs pourront personnaliser à leur guise par la suite.

Chaque classe comporte 3 Tiers : le Tiers 1 se compose des compétences/ sorts/miraclès de base de la classe, les Tiers 2 et 3 étant des spécialisations de la classe ayant chacun de 3 compétences à l'exception du clerc et du magicien.

NB : il existe des compétences qui ne se retrouvent pas dans le livre de règles qui doivent être apprises en jeu pour pouvoir les utiliser. Ex : minage du charbon.

	Passif	Tiers	Préalables	Spécialisations
Clerc	Premier coup reçu en combat absorbe des dégâts égaux au charisme, doit prier pour le régénérer	2	Connaître 6 miracles ou compétences du clerc	Chaman, Druide, Prêtre
		3	Connaître 9 miracles ou compétences du clerc	Blasphémateur, Disciple draconique, Prophète
Combattant	+1 PV au torse pour chaque PV au torse octroyé par la constitution	2	Connaître 4 compétences du combattant	Archer, Berserker, Protecteur, Raksakir, Rôdeur
		3	Connaître 7 compétences du combattant	Duelliste, Guerrier peint, Vétéran
Gens du peuple	Augmente de 5% par point de force la récolte de ressources entre les GN	2	N/A	Métiers (Apothicaire/Médecin, Charpentier/menuisier, Forgeron, Gourmet, Marchand, Tanner/Tisseur), Mendiant, Simplet
		3	Connaître 3 compétences du gens du peuple + spécificités	Homme-Fort, Roi des Mendiants, Maître
Mage	+2 points de mana par point de force mentale	2	Connaître 6 sorts	1x magie élémentaire (Feu, Eau, Air, Terre), magie blanche, magie noire
		3	Connaître 9 sorts + spécificités	Haute magie arcanique, magie divine, magie de sang, nécromancie
Roublard	Dégâts d'attaque sournoise égaux à la dextérité plutôt qu'aux dégâts de l'arme	2	Connaître 4 compétences du roublard	Assassin, Barde, Brigand, Espion, Saïdo, Voleur
		3	Connaître 7 compétences du roublard	Maître empoisonneur, Pirate / corsaire, Saboteur
Compétences communes	N/A	2	Connaître 8 compétences / sorts / miracles + spécificités	Amazone, Champion du Soleil, Érudit de guerre Fanatique, Marcheur d'outre-tombe, Ritualiste, Skald, Sourcier
		3	Connaître 14 compétences / sorts / miracles + spécificités	Chasseur, Mystique, Psion



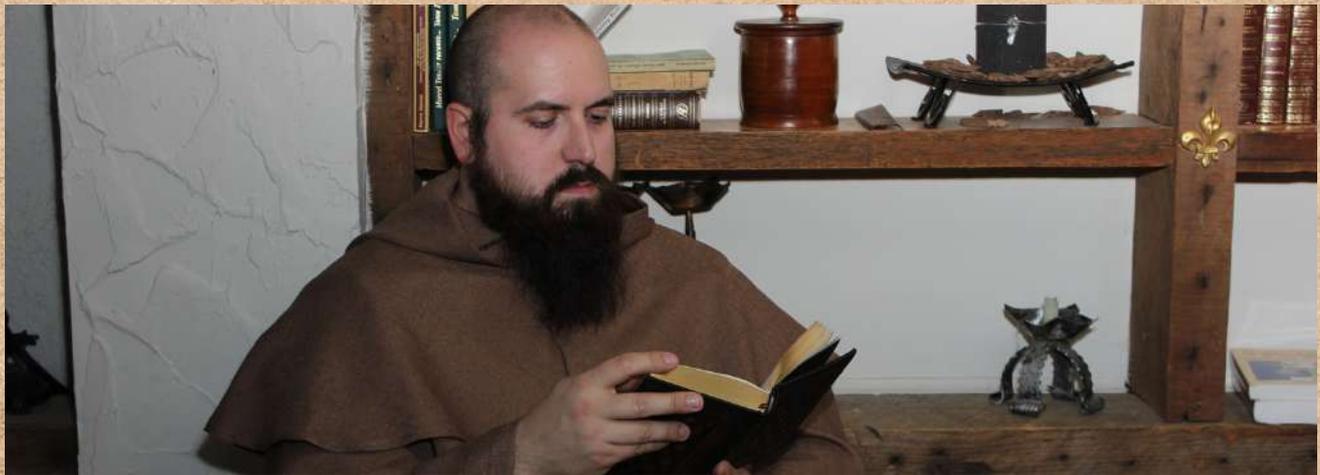
Clerc

Le clerc est un individu qui, par le pouvoir de sa foi, catalyse la volonté de son dieu.

XP de base : voir Origines (p.19)

XP / GN : 30 XP

Passif	<p>Bouclier de la foi : Le premier coup reçu en combat absorbe un nombre de dégâts maximal égal au charisme. Le clerc doit prier afin de récupérer son bouclier de foi pour pouvoir le réutiliser. Ne fonctionne pas contre assassinat car cette compétence ne peut pas être utilisée en combat, mais fonctionne contre attaque sournoise. (voir compétences du Tiers 1 ci-bas pour le déroulement de la prière)</p> <p>Personnalité/Charisme : Le charisme sert à augmenter les gains en réputation lors des actions d'un personnage. Le charisme permet aussi d'augmenter la puissance et la résistance aux compétences, sorts et miracles ayant des effets utilisant le charisme. Elle est l'une des 5 caractéristiques de base. Vous avez 3 points de caractéristiques initiaux à distribuer dans 3 caractéristiques différentes. (p.21-22)</p>			
Dieux	<p>Les dieux sont la source du pouvoir des clercs. Chaque clerc ne prie qu'un seul dieu, ou un dieu principal si sa religion est polythéiste. Chaque dieu donne accès à 2 domaines de miracles. Chaque domaine donne accès à 4 miracles. Un clerc a donc accès à 8 miracles. Une religion peut être liée à une région particulière du monde et limiter les options de races ou de personnages possibles. (voir liste des dieux sommaires et descriptif et le livre des miracles pour plus de détails)</p>			
Domaines	<ul style="list-style-type: none"> • Chance • Chaos • Connaissance • Destruction 	<ul style="list-style-type: none"> • Festivité • Force • Fourberie • Guérison 	<ul style="list-style-type: none"> • Guerre • Lumière • Mort • Nature 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordre • Occulte • Protection • Ténèbres
Tiers 1	<p>Lieu de culte : Gratuit Cet endroit doit être identifié clairement par le symbole de la divinité et décoré selon le portfolio de la divinité, une affiche visible doit indiquer les points de culte du lieu. Plus le lieu de culte sera imposant et conforme à sa foi, plus celui-ci aura des points de culte. Plus un lieu de culte a de points de culte, plus il octroie des effets bénéfiques aux fidèles du dieu pour qui le lieu de culte a été érigé.</p>		<p>Prière : Gratuit Le clerc dédit une prière à sa divinité afin que celle-ci lui accorde sa grâce et sa force. Le prêtre doit prier durant 15 minutes en silence sans interruption ; ce faisant celui-ci regagnera 1 point de mana pour chaque rang de personnalité/charisme. Le clerc ne peut prier dans son sommeil. Il peut faire une messe durant laquelle chaque priant de son dieu lui conférera 1 points de mana chacun.</p>	



Tiers 2

un joueur ne peut choisir qu'un Tiers 2
Prérequis : Nécessite de connaître 6 miracles ou compétences du Clerc

Chaman

Pont entre les vivants et les morts, il est celui qui discute avec les esprits, portant des charmes afin de s'attirer leurs faveurs.
Prérequis : Prier un dieu ayant comme domaine *Occulte*

- Communication avec les esprits : 10 XP
- Effigie occulte
 - Le Grand Loup : 10 XP
 - Le Seigneur des tempêtes : 10 XP
 - L'Étranger : 10 XP
 - Le Corbeau : 10 XP
 - L'Autre : 20 XP
- Voyage astral : 20 XP

Druide

Berger et gardien de la forêt, c'est d'elle qu'il puise sa force.

Prérequis : Prier un dieu ayant comme domaine *Nature*

- Arme naturelle : 10 XP au rang 1. Il existe 5 rangs à cette compétence.
- Énergie sauvage : 20 XP au rang 1. Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.
- Forme animale
 - Loup : 15 XP
 - Ours : 20 XP
 - Rongeur : 5 XP
 - Oiseau : 5 XP
 - Lion de montagne : 15 XP

Prêtre

Il prêche sa foi et exorcise les forces obscures qui pourraient posséder ses ouailles.

- Exorcisme : 10 XP au rang 1.
Il existe 3 rangs pour cette compétence.
- Bénédiction/ malédiction de l'eau : 10 XP
- Sanctification : 10 XP



Tiers 3

*Un personnage peut sacrifier son Tiers 3 au profit d'un second Tiers 2
Nécessite de connaître 9 compétences ou miracles du cle rc dont 4 au rang maximum

Disciple draconique

Il est celui qui abandonne son corps mortel et ascend à l'état draconique, immortalisant en sa chair sa foi éternelle.

Prérequis : Prier un dieu draconique, posséder un costume décorum et approuvé par l'organisation.

- Métamorphose
 - Peau de dragon : 30 XP
 - Griffes : 10 XP
 - Queue : 10 XP
 - Ailes : 10 XP
- Langage draconique : 5 XP (nécessite métamorphose)
- Souffle draconique : 10 XP (nécessite métamorphose)

Prophète

Le prophète approfondit sa foi en son dieu de telle sorte qu'il parvient à mieux comprendre sa volonté et gagne ainsi accès au troisième domaine de sa divinité. De plus le prophète obtient l'accès au plus puissant miracle de ses deux premiers domaines.

- Accès au 3e domaine de son dieu (4 nouveaux miracles)
- Accès aux 2 miracles les plus puissants des deux premiers domaines de son dieu

Blasphémateur

Le blasphémateur est un hérétique parmi ses confrères car il pervertit les enseignements de sa divinité et interprète différemment la volonté de celle-ci. En contrepartie, celui-ci peut acquérir de nouveaux miracles appelés blasphèmes, en réapprenant tous ses miracles déjà connus avec l'effet contraire.

- Peut racheter tous les miracles des deux domaines de son dieu pour en avoir l'effet inverse (guérison devient blessure et inflige des dégâts à sa victime)



CLERC

Le clerc est un individu qui, par le pouvoir de sa foi, catalyse la volonté de son dieu, lui donnant accès aux 2 premiers domaines de miracles de celui-ci.



Passif - Bouclier de la foi : Le premier coup reçu en combat absorbe un nombre de dégâts maximal égal au charisme. Le clerc doit prier afin de récupérer son bouclier de foi pour pouvoir le réutiliser. Ne fonctionne pas contre *assassinat* car cette compétence ne peut pas être utilisée en combat, mais fonctionne contre *attaque sournoise*.

TIERS 1

Englobe les compétences de base de tous les dignes priants des dieux. Ces compétences sont accessibles aux autres classes via la compétence multi-classes.

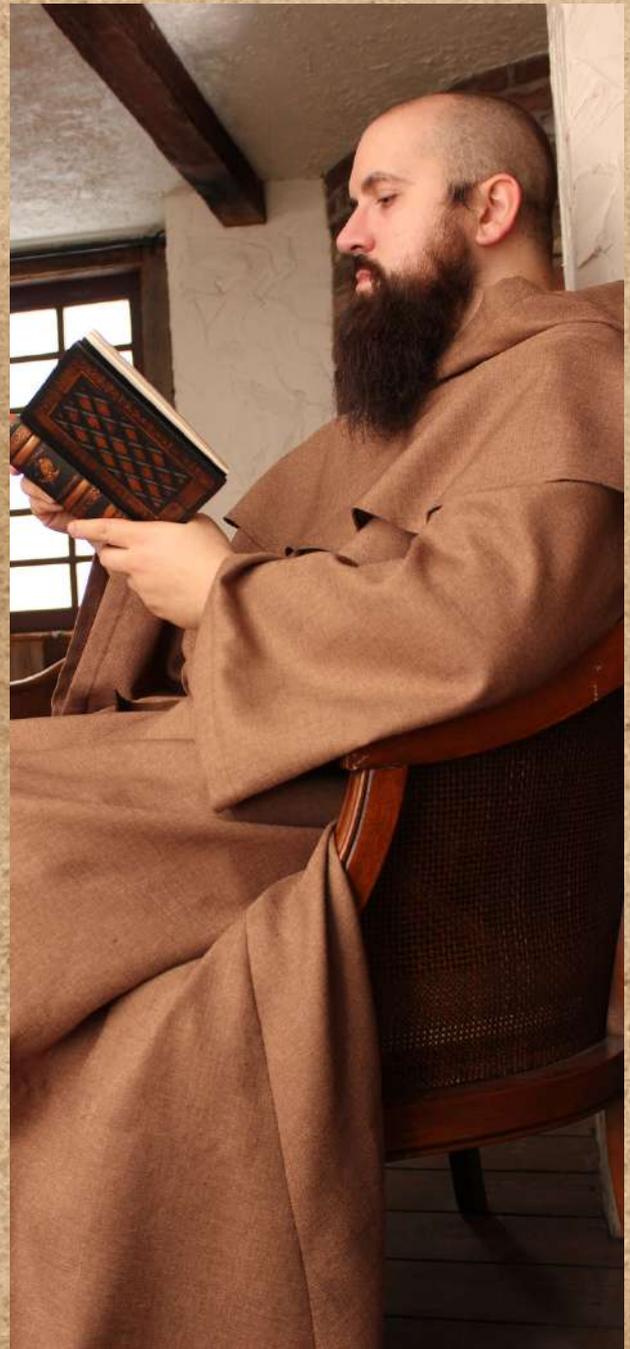
Prière :

Le clerc dédie une prière à sa divinité afin que celle-ci lui accorde sa grâce et sa force. Le prêtre doit prier durant 15 minutes en silence sans interruption ; ce faisant, celui-ci regagnera 1 point de mana pour chaque rang de personnalité/charisme. Le clerc ne peut prier dans son sommeil. Il peut faire une messe durant laquelle chaque priant de son dieu lui conférera 1 points de mana chacun. Coût : gratuit

Lieu de culte :

Le clerc fonde un ordre religieux/secte dans son entourage et peut prendre des fidèles. Il leur collectera une dîme comme contribution à l'expansion du culte à travers les terres. Toutefois, il devra sacrer un lieu au nom de son dieu. Cet endroit doit être identifié clairement par le symbole de la divinité et décoré selon le portfolio de la divinité, une affiche visible doit indiquer les points de culte du lieu. Plus le lieu de culte sera imposant et conforme à sa foi, plus celui-ci aura des points de culte. Le nombre de points qu'un culte possède est déterminé par l'évaluation du lieu par un organisateur à l'aide d'une échelle connue seulement par ceux-ci. Coût : Gratuit

- Définition d'un fidèle officiel : le fidèle est un croyant ayant trouvé un guide. Il est fidèle serviteur des intérêts du culte auquel il appartient. Il obtient des faveurs équivalentes à ses devoirs envers le culte. On ne peut pas faire partie de deux cultes en même temps, sauf s'ils sont du même dieu
- Signification des points de culte :
 - 5 points : Le lieu choisi par le clerc au nom de sa divinité est considéré comme un lieu de culte.
 - 10 points : Donne à un fidèle le double d'efficacité de la compétence premier soins, si elle est effectuée dans le lieu de culte ou double l'efficacité de la torture selon le dieu.
 - 20 points : Tant que des priants autres que les clercs sont à l'intérieur, les clercs se voient octroyés une réduction de coût en mana de 1 sur tous leurs miracles, minimum 1.
 - 30 points : Le lieu de culte attire des priants de partout. Ils viendront de loin pour parler de mythologie et pour prier en compagnie de membres d'un ordre aussi développé.
 - 40 points : Le lieu de culte fournit une fontaine d'eau bénite/maudite ayant le pouvoir de guérir ou maudire.
 - 50 points : Le lieu de culte est soit : Camouflé soit Annoncé partout par des indications. Le lieu est inviolable par une personne ayant de mauvaises intentions : vol, vandalisme, feu. Ce lieu protégera ses occupants et visiteurs qui n'auront aucune mauvaise intention envers le lieu culte sans quoi en essayant de s'en approcher ils deviennent nauséeux.



TIERS 2

Préalables : Connaître 6 miracles ou compétences du clerc.

Le clerc peut choisir une spécialisation de classe cléricale. Une fois une spécialisation choisie, le personnage ne peut pas en choisir une supplémentaire à moins de sacrifier sa spécialisation du Tiers 3 et d'en remplir les préalables.

CHAMAN

Préalables : Prier un dieu ayant comme domaine l'occulte

Communication avec les esprits :

Le chaman est habilité à ressentir la présence d'esprits sans toutefois les voir ni pouvoir déterminer leur localisation exacte. Il pourra entrer en communication avec eux s'il le souhaite et sera le seul à entendre les réponses de ceux-ci.
Coût : 10 XP

Effigie occulte :

Le chaman s'affuble d'une effigie représentant un esprit afin d'attirer ses faveurs et ses pouvoirs.



Effigie	Effet
Le Grand Loup : Le chaman doit porter une fourrure de loup sur sa tête.	Le chaman se voit octroyer +2 points de vie au torse lorsque celui-ci se bat au côté d'au moins 4 individus qu'il considère comme des alliés de confiance. Coût : 10 XP
Le seigneur des tempêtes : Le chaman doit porter un talisman de griffes et de dents avec en son centre un saphir.	Le chaman peut absorber le premier sort reçu de type foudre en combat et pourra l'utiliser sur la personne de son choix par la suite. Note : Le chaman ne peut pas absorber un sort s'il n'a pas encore utilisé le sort précédent qu'il a reçu dans un combat auparavant. Coût : 10 XP
L'étranger : Le chaman doit porter un masque de bois représentant un visage tordu.	Le chaman obtient un bonus de +1 force mentale contre les effets d'illusion. Coût : 10 XP
Le corbeau : Le chaman doit porter une coiffe ou des boucles d'oreilles faites de plumes de corbeaux. Ou bien encore porter une amulette arborant un crâne de corbeau.	Le chaman obtient l'habileté de rendre 1 point de vie au torse ou au membre à un allié 1x/heure. Coût : 10 XP
L'autre : Le chaman doit porter sur sa personne un crâne d'humanoïde ou une main momifiée.	Le chaman regagne 1 point de mana par adversaire achevé. Coût : 20 XP

Voyage astral :

L'esprit du chaman peut quitter son corps sans que celui-ci ne meure. Ce faisant, il pourra se rendre où bon lui semble sans être vu, ni entendu. Cependant, son corps sera vulnérable et sans défense. Le chaman devra affubler un simulacre (mannequin ou plusieurs oreillers enroulés d'une couverture) d'un papier sur lequel est inscrit en grosse lettre : « Corps endormi de "nom du personnage" ». Si un individu souhaite tuer le chaman il n'aura qu'à mimer l'action de l'égorger puis devra écrire sur le papier : « Personnage achevé » avec l'heure du meurtre. De plus, son esprit n'est pas invulnérable et peut être agressé par d'autres esprits ou être détecté et détruit par divers moyens. Si l'esprit du chaman est détruit, celui-ci est renvoyé immédiatement à son corps et le chaman mourra à moins de recevoir des soins magiques. Si l'esprit d'un chaman est capturé et qu'il n'est pas de retour à son corps avant la fin du GN, celui-ci mourra définitivement. Le chaman peut effectuer cette compétence un nombre de fois égal à sa personnalité par GN. Coût : 20 XP

DRUIDE

Préalables : Prier un dieu ayant comme domaine la nature

Arme naturelle :

Lorsque le druide ne se bat qu'avec des armes de bois ou de pierre, celui-ci a la possibilité d'infliger autant de dégâts que les armes métalliques. Une arme naturelle dans la main d'un druide ne peut infliger plus de 4 dégâts.

Rang 1	+ 1 au maximum de dégât aux armes à une et deux mains de bois	10 XP
Rang 2	+ 1 durabilité aux armes de bois et de pierre	10 XP
Rang 3	+ 1 au maximum de dégât aux armes à une et deux mains de bois	10 XP
Rang 4	+ 1 durabilité aux armes de bois et de pierre	10 XP
Rang 5	+ 1 au maximum de dégât aux armes à une et deux mains de bois	10 XP



Énergie sauvage :

Le druide est un habitant de la forêt. Après une vie de solitude et d'union avec son environnement, il acquiert une réelle dépendance physique et psychologique par rapport à la vie en forêt. Le druide est pleinement en forêt que s'il n'y a pas de bâtiment en vue et qu'il ne se trouve pas dans un sentier. Si le druide est blessé et qu'il se réfugie dans la forêt, il est toujours blessé, mais son maximum de points de vie augmentera. *Exemple, le druide a 3 points de vie, il est blessé et il lui en reste 1. En entrant dans une zone de forêt, il lui restera 2 points de vie sur un total de 4. Un membre mis hors d'état avant d'entrer dans la forêt ne sera pas soudainement utilisable une fois entré dans celle-ci. Advenant le cas qu'un druide blessé quitte une zone de forêt alors qu'il lui reste moins de son bonus en points de vie, cela le tuera. Les rangs sont non-cumulables*

Rang 1	+ 1 point de vie au torse et aux membres en forêt uniquement	20 XP
Rang 2	+ 2 points de vie au torse et aux membres en forêt uniquement	20 XP
Rang 3	+ 3 points de vie au torse et aux membres en forêt uniquement	20 XP

Forme animale :

Le druide peut prendre une forme animale de son choix de façon complète ou partielle. Le druide devra avoir les éléments décorum requis et approuvés par l'organisation pour la transformation complète et plus souvent qu'autrement il devra porter un tabard signifiant qu'il est hors-jeu. La transformation dure 30 minutes maximum et peut être réalisée un nombre de fois égal à la personnalité du druide/GN.

Forme		Coût
Loup	Partielle : Le druide acquiert l'odorat du loup et peut détecter la présence d'un individu invisible. Le druide devra porter un masque de loup décorum complet.	15 XP
	Complète : Le druide devient un loup. Le loup est un chasseur en groupe. Celui-ci peut infliger une <i>attaque incapacitante</i> à l'aide de ses morsures un nombre de fois équivalente à la dextérité du druide/combat. De plus celui-ci inflige 1 dégât de morsure. Le loup possède 3 PV au torse et 1 aux membres (+constitution du druide). Le druide devra porter un tabard hors-jeu et avoir une peluche le plus réaliste possible d'un loup au bout d'un perche.	
Ours	Partielle : Le druide peut utiliser les griffes puissantes de l'ours afin d'infliger 2 dégâts. Ainsi qu'augmenter sa force de maîtrise de +1	20 XP
	Complète : Le druide devient un ours. L'ours a une peau épaisse et des griffes acérées. 6 PV au torse, 3 aux membres (+constitution du druide), 2 dégâts par main et morsure. Le druide devra être déguisé en ours et marcher sur les 4 membres. Peut se hisser sur ses pattes arrière pour combattre	
Rongeur/ petit mammifère	Complète : Le druide se transforme en rongeur afin de fuir ou se mouvoir dans des espaces restreints. Le rongeur ne peut pas infliger de dégât et ne possède qu'un seul point de vie. Le druide devra porter un tabard hors-jeu et avoir une peluche le plus réaliste possible du rongeur au bout d'une perche.	5 XP
Oiseau	Complète : Le druide se transforme en oiseau afin de fuir ou se mouvoir librement et rapidement. L'oiseau ne peut pas infliger de dégât et ne possède qu'un seul point de vie. Le druide devra porter un tabard hors-jeu et avoir une peluche le plus réaliste possible d'un oiseau au bout d'une perche.	5 XP

Forme		Coût
Lion de montagne	Partielle : Le druide acquiert la puissante morsure du lion de montagne. Peut infliger 2 dégâts par morsure en situation de maîtrise de force. Le druide devra porter un masque de lion de montagne décorum complet.	15 XP
	Complète : Le druide devient un lion de montagne. Le lion de montagne est un tueur sans pitié. Celui-ci peut infliger une <i>attaque sournoise</i> équivalente à la dextérité du druide. De plus celui-ci inflige 2 dégâts de morsure. Le lion possède 3 PV au torse et 1 aux membres (+constitution du druide). Le druide devra porter un tabard hors-jeu et avoir une peluche le plus réaliste possible d'un lion de montagne au bout d'une perche.	

PRÊTRE

Exorcisme :

Le prêtre invoque la volonté de son dieu et la force sur une entité possédant un individu afin de l'extirper de celui-ci. Pour ce faire, le prêtre devra réciter une prière de son cru approuvée par l'organisation durant un nombre de minutes égal à la force mentale de l'entité. L'entité doit avoir une force mentale supérieure à la personnalité du prêtre + le rang de sa compétence pour pouvoir y résister.

Rang 1	10 XP
Rang 2	10 XP
Rang 3	10 XP

Bénédition/malédiction de l'eau :

Le prêtre est habilité à bénir ou maudire de l'eau. Il crée une flasque par jour par rang de personnalité. Il doit identifier la ou les flasques. Les flasques doivent être décorum et ne pas contenir plus d'une tasse d'eau. L'eau doit être récoltée dans une source d'eau fraîche obligatoirement entre 6hr et 18hr pour l'eau bénite et minuit à 6hr pour l'eau maudite. L'eau bénite/maudite peut se conserver entre les GN. Coût : 10 XP

- Bénite : L'eau bénite inflige 1 dégât sans-armure aux morts-vivants ainsi qu'aux démons. La fiole peut être vidée sur la cible ou remplacée par un projectile sécuritaire représentant la fiole qui se brisera au contact.
- Maudite : L'eau maudite redonne 1 point de vie/rang de personnalité du prêtre aux morts-vivants. De plus, si ingérée, l'eau maudite inflige la malédiction d'affaiblissement (domaine ténèbres) de constitution rang 1. Non cumulable avec d'autres doses. Cumulable avec poison d'affaiblissement et miracle du domaine ténèbres.

Sanctification :

Le prêtre sanctifie un individu afin de lui retirer tous ses points de corruption non consolidés. Le prêtre devra prier durant 5 minutes afin de compléter la sanctification. Coût : 10 XP



TIERS 3

Préalables : connaître 9 miracles ou compétences du clerc, dont 4 au rang maximum.

Le clerc peut choisir une spécialisation de classe supérieure. Une fois une spécialisation choisie, le personnage ne peut pas en choisir une supplémentaire. Un joueur peut sacrifier un accès au Tiers 3 afin d'obtenir un second Tiers 2.

DISCIPLE DRACONIQUE

Préalables : Prier un dieu draconique, posséder un costume décorum et approuvé par l'organisation.

Métamorphose :

Le disciple draconique entame son ascension comme demi-dragon. Pour ce faire, il doit réaliser un rituel délicat. Le rituel nécessite du sang de dragon, qu'il devra se procurer via une requête auprès de l'ordre de son culte en jeu, vingt pierres de transmutation et 1 kg de sable ferreux de Dalandun. Le disciple devra créer lui-même ou avec l'aide d'un alchimiste un cercle de transmutation suffisamment grand afin qu'il puisse y résider comme s'il était un ingrédient. Le sang de dragon servira de catalyseur, le disciple d'ingrédient, le sable pour dessiner le cercle et les pierres pour effectuer la transmutation. Le rituel durera 20 minutes, si celui-ci est perturbé, de funestes conséquences arriveront au disciple draconique. Une fois le rituel accompli, le disciple devra s'affubler de son costume et « apparaître » au centre du cercle de transmutation.



Une fois que le disciple renaît en demi-dragon, celui-ci perdra ses traits raciaux précédents et aura accès aux compétences ci-bas.

Aspect	Effet	Coût
Peau de dragon	Réduction de 1 dégât en permanence pouvant aller jusqu'à 0	30 XP
Griffe	Permet d'infliger 1 dégât avec les mains	10 XP
Queue	La queue peut être utilisée afin d'infliger 2 dégâts, celle-ci possède un nombre de points de vie égal aux autres membres	10 XP
Ailes	Les longues ailes du disciple peuvent être utilisées afin de créer une rafale de vent qui repousse ses adversaires devant lui de 1 mètre. Le disciple peut utiliser cette habilité un nombre de fois égal à sa force par combat. Inesquivable	10 XP

Langages draconique (nécessite métamorphose) :

Le disciple draconique développe l'habileté de prononcer et comprendre la langue draconique, ce que les autres simples mortels ne peuvent faire. Coût : 5 XP

Souffle de dragon (nécessite métamorphose) :

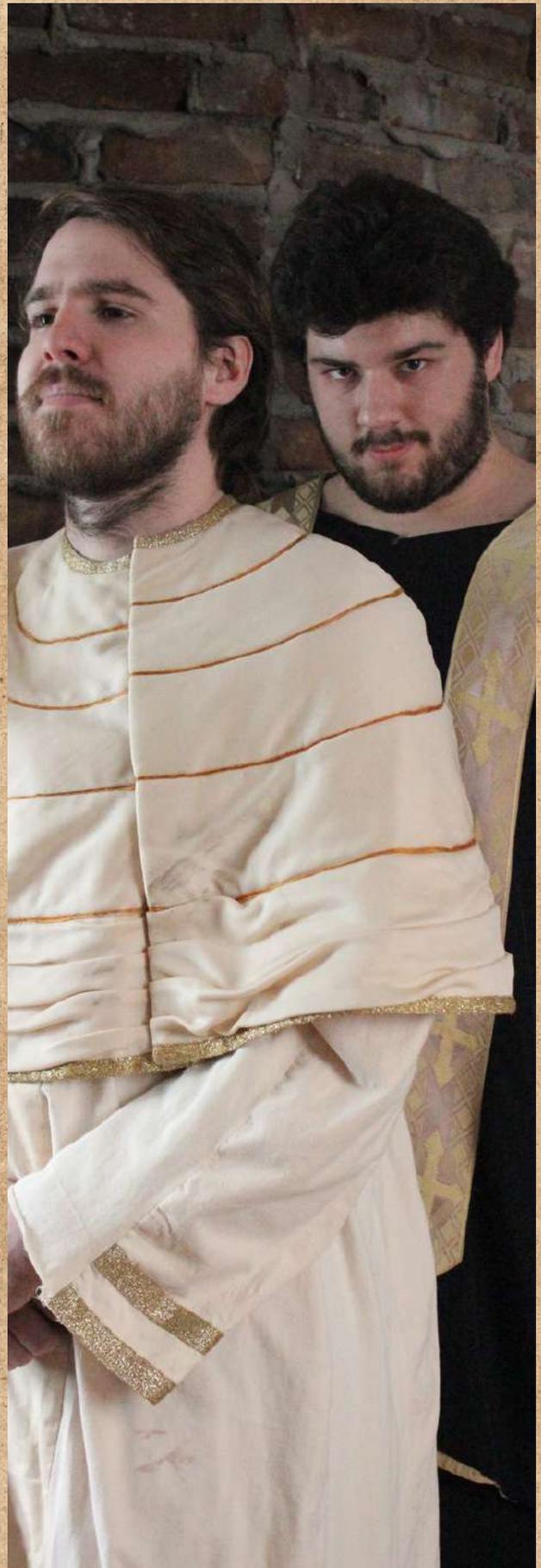
Le disciple draconique peut dorénavant imiter les dragons en soufflant des flammes sur un adversaire unique, infligeant l'effet de combustion spontanée sur celui-ci. Pour ce faire, il n'aura qu'à mimer de souffler et devra dire à voix haute : « souffle de feu, combustion 1 dégât ». Le disciple draconique ne pourra effectuer cette compétence qu'une fois par combat. Coût : 10 XP

PROPHÈTE

Le prophète approfondit sa foi en son dieu de telle sorte qu'il parvient à mieux comprendre sa volonté et gagne ainsi accès au troisième domaine de sa divinité. De plus le prophète obtient l'accès au plus puissant miracle de ses deux premiers domaines.

BLASPHEMATEUR

Le blasphémateur est un hérétique parmi ses confrères car il pervertit les enseignements de sa divinité et interprète différemment la volonté de celle-ci. En contrepartie, celui-ci peut acquérir de nouveaux miracles appelés blasphèmes, en réapprenant tous ses miracles déjà connus avec l'effet contraire. Exemple : *Guérison des blessures* pourra être racheté afin d'obtenir le blasphème *Blessure*.



Combattant

Le combattant n'a pas d'égal dans l'art du combat au corps à corps.

XP de base : voir Origines (p.19)

XP / GN : 30 XP

Passif	<p>Dur à cuir : Pour chaque point de vie au torse octroyé par la constitution, le combattant en reçoit un supplémentaire.</p> <p>Constitution : La constitution détermine la vitalité et la santé d'une personne. Elle permet de comptabiliser les points de vie d'un personnage. Elle est l'une des 5 caractéristiques de base. Vous avez 3 points de caractéristiques initiaux à distribuer dans 3 caractéristiques différentes. (p.21-22)</p>			
Tiers 1	<p>Bris de bouclier : 10 XP Le combattant peut, à l'aide d'une arme à deux mains ou d'une masse pouvant être à une main, infliger des dégâts substantiels à la durabilité d'un bouclier. Cette compétence peut être utilisée un nombre de fois égal à la force par combat. (Force : une des caractéristiques, voir p.20)</p>	<p>Charge dévastatrice : 10 XP au rang 1 Le combattant fonce à la course sur son adversaire à partir d'une distance minimale de 10 enjambées. Cette compétence peut être utilisée une seule fois par combat. Il existe 3 rangs à cette compétence accordant différents effets. Les rangs sont cumulables.</p>	<p>Désarmement : 5 XP au rang 1 Permet au combattant aguerri de désarmer son adversaire. Le combattant peut utiliser cette compétence un nombre de fois égal à sa dextérité par combat. Il existe 4 rangs à cette compétence accordant différents effets. Préalable : Force 3 pour le 4e rang. (Dextérité et Force : deux des caractéristiques, voir p.20)</p>	
	<p>Croc-en-jambe : 15 XP Le combattant peut, grâce à son agilité, renverser son adversaire au sol. Le combattant peut utiliser cette compétence un nombre de fois égal à sa dextérité par combat. (Dextérité/agilité : une des caractéristiques, voir p.20)</p>	<p>Bris d'armes : 10 XP Le combattant peut à l'aide d'une arme au corps à corps de métal infliger des dégâts substantiels à la durabilité d'une arme. Cette compétence peut être utilisée un nombre de fois égal à la force par combat. (Force : une des caractéristiques, voir p.20)</p>	<p>Frappe incapacitante : 15 XP Le combattant, à l'aide d'une arme tranchante, coupe le tendon d'une articulation n'étant pas protégée par de l'armure. Le membre atteint est alors inutilisable peu importe les points de vie restants de celui-ci. Cette compétence peut être utilisée une fois par combat.</p>	<p>Projection : 15 XP Le combattant peut, grâce à sa force dominante, projeter son adversaire au sol en donnant un coup de pied puissant sur son bouclier. Le combattant peut utiliser cette compétence un nombre de fois égal à sa force par combat. (Force : une des caractéristiques, voir p.20)</p>



Tiers 2

un joueur ne peut choisir qu'un Tiers 2
Prérequis : Nécessite 4 compétences du Tiers 1 du Combattant

Archer

Maître dans l'art du combat à distance, il utilise l'arc ou l'arbalète.

- Ancrage : 15 XP
 - Fabrication de flèche spécialisée:
 - Flèche hémorragique 10 XP
 - Flèche assommante 15 XP
 - Flèche acide 10 XP
 - Flèche à l'huile 10 XP
 - Tir de précision : 10 XP au rang 1
- Il existe 3 rangs à cette compétence qui diminue progressivement le temps de visée

Rôdeur

Le rôdeur est un chasseur né qui n'est vraiment à l'aise qu'en forêt.

- Ennemi juré : 15 XP chaque
 - Bêtes
 - Démons et demi-démons
 - Morts vivants
 - Créatures féériques et sylvestres
 - Créatures des profondeurs
 - Créatures gigantesques
- Environnement familier : 25 XP
- Traque : 10 XP

Protecteur

Maître du combat rangé, il utilise avec justesse son bouclier pour bloquer les sortilèges et augmenter l'efficacité de la ligne de boucliers.

- Déflection de sorts : 10 XP au rang 1.
- Il existe 3 rangs à cette compétence accordant différents effets. Les rangs ne sont pas cumulables.
- Maîtrise du bouclier : 15 XP au rang 1.
- Il existe 3 rangs pour cette compétence.
- Phalange : 20 XP

Berserker

Guerrier frénétique usant de sa rage afin de mettre à mort ses ennemis. Il est un grand atout, mais un dangereux ami puisqu'il est imprévisible.

- Contrôle de soi : 10 XP au rang 1.
- Il existe 3 rangs à cette compétence qui apportent différents avantages.
- Frénésie : 15 XP
 - Rage : 15 XP au rang 1. Il existe 3 rangs à cette compétence accordant différents effets. Les rangs sont cumulables.

Raksakir

Combattant élite de l'Archipel de Lios, il est reconnu pour son efficacité et son sang-froid au combat.

Prérequis : Originaire de l'Archipel de Lios

- Dégaine sanglante : 15 XP au rang 1.
- Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.
- Dernier combat : 20 XP au rang 1.
- Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.
- Garde rapprochée : 10 XP au rang 1.
- Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.

Tiers 3

*Un personnage peut sacrifier son Tiers 3 au profit d'un second Tiers 2
Nécessite 7 compétences du Combattant, pouvant être exclusivement du Tiers 1

Duelliste

- Maître incontesté de l'art du duel, il s'est consacré dans l'affinement de ses techniques lors des combats singuliers.
- Lecture de mouvement : 15 XP au rang 1.
Il existe 3 rangs pour cette compétence.
- Maîtrise du duel : 15 XP au rang 1.
Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.
- Réaction astucieuse : 20 XP

Guerrier peint

Combattant fougueux n'arborant que pour seule protection ses peintures de guerre, retrouvant vigueur à chaque ennemi terrassé au combat.

- Fièvre sanguinaire : 15 XP
- Marques de guerre : 20 XP au rang 1.
Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.
- Premier sang : 15 XP au rang 1.
Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.

Vétéran

Commandant, tacticien, il porte l'expérience de la guerre aux côtés de ses fidèles compagnons.

- Combat en groupe : 10 XP au rang 1.
Il existe 3 rangs pour cette compétence.
- Embuscade : 15 XP
- Frère d'Arme : 20 XP au rang 1.
Il existe 3 rangs pour cette compétence.



COMBATTANT

Le combattant n'a pas d'égal dans l'art du combat au corps à corps.

Passif - Dur à cuir : Pour chaque point de vie au torse octroyé par la constitution, le combattant en reçoit un supplémentaire.

TIERS 1

Englobe les compétences de base de tout combattant digne de ce nom. Ces compétences sont accessibles aux autres classes via la compétence multi-classes.

Bris d'armes :

Le combattant peut à l'aide d'une arme au corps à corps de métal infliger des dégâts substantiels à la durabilité d'une arme. Cette compétence peut être utilisée un nombre de fois égal à la force par combat.
Coût : 10 XP

Bris de bouclier :

Le combattant peut, à l'aide d'une arme à deux mains ou d'une masse pouvant être à une main, infliger des dégâts substantiels à la durabilité d'un bouclier. Cette compétence peut être utilisée un nombre de fois égal à la force par combat.
Coût : 10 XP

Charge dévastatrice :

Le combattant fonce à la course sur son adversaire à partir d'une distance minimale de 10 enjambées. Cette compétence peut être utilisée une seule fois par combat. Les rangs sont cumulables.

Rang 1	+1 dégât au premier coup	10 XP
Rang 2	Si le premier coup est bloqué par une arme ou un bouclier, celui-ci inflige un bris d'arme ou de bouclier gratuitement	5 XP
Rang 3	La charge peut être utilisée afin de causer une projection au sol à la place d'un dégât (mimer de pousser avec l'épaule)	15 XP

Croc-en-jambe :

Le combattant peut, grâce à son agilité, renverser son adversaire au sol en plaçant son pied derrière son adversaire et en le faisant trébucher sur celui-ci (mimer l'action de pousser son adversaire). Le combattant peut utiliser cette compétence un nombre de fois égal à sa dextérité par combat. Le joueur devra crier « croc-en-jambe » ; l'adversaire devra alors, de façon sécuritaire, tomber au sol sur le dos.
Coût : 15 XP

Désarmement :

Permet au combattant aguerri de désarmer son adversaire. Le combattant peut utiliser cette compétence un nombre de fois égal à sa dextérité par combat.

****Préalable :** Force 3

Rang 1	Permet de désarmer un adversaire utilisant une arme à une main avec sa main *	5 XP
Rang 2	Permet de désarmer un adversaire utilisant une arme à deux mains avec sa main*	10 XP
Rang 3	Permet de désarmer un adversaire à l'aide de son arme	15 XP
Rang 4	Permet de retirer le bouclier d'un adversaire à l'aide de sa main**	20 XP

*Le joueur doit mettre sa main sur l'arme de l'adversaire

Frappe incapacitante :

Le combattant, à l'aide d'une arme tranchante, coupe le tendon au niveau d'une articulation n'étant pas protégée par de l'armure. Le membre atteint est alors inutilisable peu importe les points de vie restants de celui-ci. Cette compétence peut être utilisée une fois par combat. La guérison d'une frappe incapacitante nécessite l'intervention d'un médecin ayant la compétence appropriée. Les soins magiques guériront les blessures mais pas l'incapacité secondaire à cette compétence. Coût : 15 XP

Projection :

Le combattant peut, grâce à sa force dominante, projeter son adversaire au sol en donnant un coup de pied puissant sur son bouclier (doit lever le genou en direction du bouclier à une distance maximale de 30cm de la cible). Le combattant peut utiliser cette compétence un nombre de fois égal à sa force par combat. Le joueur devra crier « Projection » : l'adversaire devra alors, de façon sécuritaire, tomber au sol sur le dos. Coût : 15 XP



TIERS 2

Préalables : Connaître 4 compétences du Tiers 1 du combattant au minimum au rang 1.

Le combattant peut choisir une spécialisation de classe combative. Une fois une spécialisation choisie, le personnage ne peut en choisir une supplémentaire à moins de sacrifier sa spécialisation du Tiers 3.

ARCHER

Ancrage :

Dans sa grande précision, l'archer immobilise le pied de sa cible au sol en perçant la botte de celui-ci de sa flèche. L'archer doit viser sous la ceinture sinon le coup rate. S'il réussit, la cible doit immobiliser son pied touché au sol et faire semblant d'arracher la flèche qui l'entrave durant 5 secondes. Coût : 15 XP



Fabrication de flèche spécialisée :

Un archer qui atteint un certain degré d'expertise dans sa profession n'a d'autre choix que de perfectionner son équipement. Il devient un expert dans la fabrication de flèches ; plus il est compétent, plus il connaît de types de flèches. À noter qu'un arbalétrier peut très bien concevoir ses carreaux de la même manière. Les flèches spécialisées de l'archer sont conçues pour une utilisation bien particulière. S'il fait cadeau de ses flèches à quelqu'un qui n'est pas archer, elles briseront au bout de trois tirs.

- Flèche hémorragique : une flèche conçue pour rester fichée dans le corps d'une cible. Si la flèche est retirée elle causera de grands dégâts à la victime : Hémorragie 1 point de vie/minute. Elle peut être retirée sans dégât par quelqu'un possédant la compétence Premiers soins en 5 minutes. Elle occasionne des dégâts normaux à l'impact. Les points de vie perdus à l'impact ne peuvent être guéris tant que la flèche n'est pas retirée. Coût : 10 XP
- Flèche assommante : La pointe de ces flèches est remplacée par un solide sac de cuir rempli de sable ou de terre. En l'absence de pointe elle n'effectuera pas de dégât. L'archer doit viser plus haut que la ceinture sinon le coup rate ; s'il réussit, la cible doit considérer qu'elle l'a reçu en pleine figure et elle est assommée durant une minute. Coût : 15 XP
- Flèche Acide : L'archer remplace la pointe de la flèche par une bombe acide. Fait les dégâts de la bombe acide utilisée pour la confection. La flèche est par la suite détruite. Coût : 10 XP
- Flèche à l'huile : L'archer place un récipient d'huile au bout de sa flèche, (et doit allumer, d'une manière « roleplay », sa flèche). La cible prend en feu entraînant l'effet de Combustion. Si la flèche atteint un bouclier de bois, son porteur doit le laisser tomber au sol et l'éteindre car celui-ci prend feu, sans quoi celui-ci perdra un point de durabilité par seconde. La flèche est par la suite détruite. Coût : 10 XP

Tir de précision :

L'archer prend le temps qu'il faut pour réussir le tir parfait qui atteindra sa cible malgré la protection de son armure. Si le tir est précis, la flèche quant à elle, n'arrive pas plus vite; le tir sera donc esquivable, mais sans armure.

Rang 1	L'archer doit viser sa cible durant 20 secondes avant le tir	10 XP
Rang 2	L'archer doit viser sa cible durant 15 secondes avant le tir	15 XP
Rang 3	L'archer doit viser sa cible durant 10 secondes avant le tir	20 XP

BERSERKER

Contrôle de soi :

Le berserker apprend à contrôler ses ardeurs bestiales et à garder son sang-froid en situation de combat. Il peut à présent choisir de ne pas tomber dans sa rage pour un rien. Dans tous les cas il ne peut retenir ses coups. Le berserker attaquera celui qui l'a attaqué. On ne peut blesser son ami berserker pour déclencher sa colère afin de le lâcher sur un ennemi spécifique.

Rang 1	Le berserker peut endurer 6 points de dégâts avant de tomber dans sa rage	10 XP
Rang 2	Le berserker sera capable de contenir sa rage afin de ne pas attaquer ses alliés dans le cas où ils sont les seuls à proximité	15 XP
Rang 3	Le berserker contrôle complètement sa rage (Il peut tomber dans sa rage quand il le souhaite, même sans être blessé)	20 XP

Frénésie :

Lorsque le berserker est en rage, celui-ci peut augmenter l'intensité et la puissance de ses coups, mais au détriment de son équipement. +1 dégât infligé -1 durabilité à l'arme du Berserker à chaque coup porté. Ne s'applique pas sur les armes à distance. Coût : 15 XP

Rage :

Le berserker est un individu impulsif et, quand il est blessé, il tombera en état de rage. L'état de rage apporte son lot d'avantages et de désavantages. Elle se déclenche quand le berserker reçoit un coup infligeant 3 de dégâts ou plus. Elle donnera au berserker un bonus de force en plus de lui donner un bonus de points de vie temporaires. Ces derniers seront les premiers à partir quand le berserker, recevra des dégâts.

Bien que ces avantages soient considérables, le berserker devra se battre tant que ses ennemis ne seront pas morts. Advenant qu'ils réussissent à s'échapper, le berserker les poursuivra. Le berserker ne peut maintenir une formation ou obéir à des ordres lorsqu'il est en rage ; il foncera aveuglément dans la mêlée peu importe la situation. Si le berserker est retenu d'une manière quelconque, par un sort, des liens ou par la force, mais qu'il est conscient, une fois libéré, il attaquera tous ceux qui sont à proximité de lui jusqu'à ce qu'il ait fait au moins une victime. Puis il retrouvera ses esprits. Si un berserker doit attaquer tout le monde, il ira dans l'ordre suivant : ennemis, indifférents, connaissances, amis. Si un berserker demeure durant 5 minutes dans un environnement calme, il reprendra ses esprits. Il peut aussi être instantanément sorti de sa rage par un sort d'apaisement.

Le bonus de force ne peut pas excéder 5 sauf pour la force de maîtrise. Les rangs sont cumulables.

Rang 1	+1 de force	15 XP
Rang 2	+3 PV temporaires au torse	20 XP
Rang 3	+1 PV temporaire à chaque membre*	15 XP

*Le PV octroyé ne rend pas l'utilisation d'un membre

PROTECTEUR

Déflexion de sort :

Le protecteur sait si bien manier son bouclier qu'il est capable de faire dévier tous les sorts de type projectile sans en subir de dommage à la durabilité de celui-ci. Le protecteur doit avoir son bouclier levé en direction du lanceur de sort lorsque celui-ci lance son sort afin de le dévier. Rangs non cumulables.

Rang 1	Utilisable 1 fois par combat	10 XP
Rang 2	Utilisable 2 fois par combat	10 XP
Rang 3	Utilisable 3 fois par combat	10 XP

Maîtrise du bouclier :

La maîtrise de son bouclier octroie des points d'armure supplémentaires au torse en situation de combat.

Rang 1	15 XP
Petit Bouclier	+1 point d'armure
Moyen Bouclier	+2 points d'armure
Grand Bouclier	Ignore le premier coup +2 points d'armure

Rang 2	15 XP
Petit Bouclier	+2 points d'armure
Moyen Bouclier	+3 points d'armure
Grand Bouclier	Ignore le premier coup +3 points d'armure

Rang 3	15 XP
Petit Bouclier	+3 points d'armure
Moyen Bouclier	+4 points d'armure
Grand Bouclier	Ignore le premier coup +4 points d'armure



Phalange :

Lorsque le protecteur est en formation de boucliers, il octroie son bonus de points d'armure de maîtrise du bouclier à ses voisins immédiats. Coût : 20 XP

Note : les maîtrises de bouclier de deux protecteurs côte-à-côte ne s'additionnent pas, c'est le rang le plus élevé qui l'emporte. Le bonus s'applique en fonction de la taille du bouclier du voisin, pas en fonction de celle du protecteur.

RAKSAKIR

Préalables : : Doit être originaire des archipels de Lios, ne peut pas être également un berserker.

Dégaine sanglante :

Le Raksakir est habilité à causer des dégâts importants en dégainant son arme tout en portant un coup rapide et dévastateur pour entamer un combat seulement. Les rangs sont non cumulables.

Note : le joueur **doit** porter son sabre au fourreau, dégainer face à sa cible et la frapper au torse en un seul mouvement.

Rang 1	+1 dégât	15 XP
Rang 2	+2 dégâts	15 XP
Rang 3	+3 dégâts	15 XP

Dernier combat :

Si lors d'une bataille le Raksakir est le dernier debout, il devient serein face à la mort et accepte l'inévitable, mais pas sans combattre et pas sans laver son déshonneur. Sa concentration augmente considérablement et sa volonté devient sans faille.

Si le Raksakir est seul, il ne peut utiliser cette compétence que s'il est à 5 contre 1.

Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	Ignore le premier coup reçu, 1 immunité aux sorts mentaux	20 XP
Rang 2	Ignore les 2 premiers coups reçus, 1 immunité aux sorts mentaux	15 XP
Rang 3	Ignore les 3 premiers coups reçus, 1 immunité aux sorts mentaux	15 XP



Garde rapprochée :

En tant que guerrier protecteur d'élite de l'archipel de Lios au service d'un noble, quand la vie ou l'honneur de son maître est en jeu, le Raksakir est beaucoup plus efficace en combat. Toutefois si son maître venait à succomber, le Raksakir devra venger son maître, puis s'ôter la vie. Les rangs ne sont pas cumulables

Rang 1	+1 esquive	10 XP
Rang 2	+2 esquives +1 dégât	15 XP
Rang 3	+3 esquives +1 dégât	10 XP

RÔDEUR

Ennemi juré :

Le rôdeur est un chasseur né. À force de pratique et d'expérience de chasse, il développe un talent certain à chasser et à combattre les individus d'une race spécifique. Cette race sera alors connue et étudiée afin que la victoire soit quasiment acquise à chaque fois. Les rôdeurs peuvent choisir une race qui ne fait pas partie de cette liste, mais doivent demander aux organisateurs.

Chaque race choisie donne +1 dégât envers celle-ci. Chaque type de race de la liste ne peut être acheté qu'une seule fois. À l'achat de la race, une précision sur ses points faibles et points forts sera remise au rôdeur, symbolisant des techniques apprises à force de combattre les individus de la race en question.

Chaque point coûte 15 XP

- Bêtes
- Démons et demi-démons
- Morts vivants
- Créatures féériques et sylvestres
- Créatures des profondeurs
- Créatures gigantesques (géants, cyclopes, trolls, etc.)

Environnement familier :

Le rôdeur n'est vraiment à l'aise qu'en forêt. Cette dépendance a toutefois un avantage, le rôdeur sera beaucoup plus efficace en combat en pleine forêt que dans tout autre endroit. Il se servira des arbres, des souches et des dénivellations naturelles de la forêt afin de se protéger ou simplement de désavantager un adversaire. Apporte une réduction de dégât de -1 en permanence en forêt (dégât minimal reçu égal toujours 1).

Coût : 25 XP

Note : un sentier n'est pas considéré comme une zone de forêt, le rôdeur doit réellement se battre à proximité d'arbres.

Traque :

Le rôdeur est habilité à traquer une cible. Lorsqu'il traque sa cible activement, celui-ci ne peut pas entreprendre d'autres tâches (s'arrêter pour manger, discuter sauf pour obtenir des informations sur sa cible, aider quelqu'un, etc.), toute sa concentration étant fixée sur la recherche de sa cible. Tant que le rôdeur traque, il a un bonus de +1 dégât sur sa cible. Un rôdeur ne peut effectuer une traque qu'une fois à l'heure. S'il tombe sur sa cible et que la traque a été interrompue, il ne bénéficie pas de son bonus. Coût : 10 XP



TIERS 3

Préalables : Connaître 7 compétences du combattant au minimum au rang 1

Le combattant peut choisir une spécialisation de classe combative supérieure. Une fois une spécialisation choisie le personnage ne peut pas en choisir une supplémentaire. Un joueur peut sacrifier un accès au Tiers 3 afin d'obtenir un second Tiers 2.

DUELLISTE

Lecture de mouvement :

Le Duelliste utilise son savoir-faire au combat pour analyser la posture, la démarche et les réactions de son adversaire et ainsi anticiper ses mouvements. Le duelliste doit se défendre sans attaquer durant les prochains coups de son adversaire, les coups peuvent être bloqués, esquivés sans utilisation de compétence, voir reçus. Ensuite, étant capable de déterminer à l'avance les coups de son adversaire, le duelliste gagnera 1 esquivé pour le combat. Cette compétence peut être utilisée autant de fois que désirée dans un combat ; les esquives ainsi reçues sont cumulables pour le combat en cours.

Rang 1	5 prochains coups	15 XP
Rang 2	4 prochains coups	15 XP
Rang 3	3 prochains coups	15 XP

Maîtrise du duel :

Le duelliste bénéficie de plusieurs avantages quand il combat en duel, une situation connue et maintes fois expérimentée. Les rangs sont non-cumulables.

Rang 1	+ 1 esquivé pour le duel	10 XP
Rang 2	+ 2 esquives pour le duel	10 XP
Rang 3	+ 2 esquives pour le duel -1 dégât reçu (reçoit toujours minimum 1)	20 XP

Réaction astucieuse :

Le duelliste est capable de changer de tactique en fonction de la tournure d'un combat. Le duelliste peut échanger des esquives contre des dégâts. Le duelliste convertit une esquivé durant son combat au profit de +1 dégât sur un coup seulement, applicable un nombre de fois égal à son nombre d'esquivé par combat. Ne peut être utilisé qu'en duel. Coût : 20 XP



GUERRIER PEINT

Fièvre sanguinaire :

Chaque fois que le guerrier peint reçoit des dégâts, une fièvre sanguinaire s'empare de lui, lui permettant d'infliger +1 dégât pour le coup suivant. Si le coup ne fait pas mouche, le bonus de dégât est perdu. Coût : 15 XP

Marques de guerre :

Le guerrier peint porte fièrement des marques tribales sur son corps dénudé (les femmes peuvent se couvrir le buste). Ces marques anciennes aux pouvoirs runiques se nourrissent de l'énergie vitale des adversaires tombés au combat. Le guerrier peint doit achever un adversaire pour récupérer ses points de vie. Le guerrier peint ne peut pas achever une personne qu'il n'a pas participé à mettre à terre. Les rangs ne sont pas cumulables.

Rang 1	Redonne 1 PV	20 XP
Rang 2	Redonne 2 PV	20 XP
Rang 3	Redonne 3 PV	20 XP

Premier sang :

Le guerrier peint invoque la volonté et la force de ses ancêtres, mais avant de les recevoir, celui-ci doit se montrer méritant en abattant un premier adversaire (doit achever un ennemi). Le guerrier peint ne peut pas achever une personne qu'il n'a pas participé à mettre à terre. La compétence ne s'enclenche qu'une fois durant le combat, les bonus ne sont ainsi octroyés qu'une seule fois. Les rangs ne sont pas cumulables. Les PV octroyés sont les premiers à disparaître ; ils peuvent toutefois être guéris et récupérés durant le combat ; seulement, ils disparaîtront à la fin de celui-ci. Les PV octroyés par la compétence ne s'appliquent pas si la zone est couverte par de l'armure. Les rangs sont non cumulables.



Rang 1	+8 PV au torse + 1 PV aux membres pour le combat	15 XP
Rang 2	+10 PV au torse + 2 PV aux membres pour le combat	15 XP
Rang 3	+12 PV au torse + 3 PV aux membres pour le combat	15 XP

VÉTÉRAN

Combat en groupe :

Le vétéran rassemble ses hommes et récite un discours d'au moins 1 minute. Grâce à ce discours, les membres du groupe sous ses ordres sont inspirés et sont ainsi aptes à combattre avec plus d'ardeur qu'à l'habitude. Un minimum de 3 confrères d'armes est requis afin d'utiliser cette habileté, excluant le vétéran. Un groupe se battant du même côté, mais qui serait dirigé par un autre chef ne pourra pas bénéficier du bonus octroyé par le vétéran.

Rang 1	+ 1 utilisation de compétence pour toute la durée du combat.	10 XP
Rang 2	Tous les hommes d'armes gagnent + 1 point de vie au torse temporaire	15 XP
Rang 3	Tous les hommes d'armes gagnent +1 point de vie aux membres temporaire	15 XP

Embuscade :

Lorsque le vétéran organise une embuscade, ceux y participant reçoivent un bonus de +1 dégât au premier coup porté dans le cas où celle-ci est réussie. Pour qu'une embuscade soit réussie, aucun des membres de celle-ci ne doit être repéré par les cibles de l'embuscade, auquel cas le bonus ne peut être utilisé. Coût : 15 XP



Frère d'Arme :

Après des années de combat, le vétéran possède sans nul doute des frères d'armes. Ils sont ceux sur lesquels il peut compter et vice versa. En choisissant un compagnon d'arme comme frère d'arme, les deux personnages gagnent des bonus lorsqu'ils combattent côte à côte.

Bonus : Lorsque les frères d'armes combattent côte à côte, ils gagnent l'habileté de partager les coups reçus. Par exemple un coup fatal ne pouvant être évité ou bloqué par l'un sera encaissé par l'autre qui n'aura qu'à dire « Intervention ». Cette action permet au frère d'armes de recevoir le coup à la place de son allié. Celui qui fait intervention ne peut esquiver le coup. Le frère d'arme se doit d'être à une distance de 1 mètre maximum afin de pouvoir intervenir. Intervention fonctionne sur les sorts de type projectile ou de contact. L'action se doit d'être mimée.

Si un frère d'arme est tombé, l'autre peut performer *Premiers secours* afin de le sauver, même s'il ne possède pas la compétence. Le frère d'arme peut traîner son compagnon sans préalable de force et le vétéran peut en traîner 2 à la fois en marchant et à condition qu'il ait 3 de force. Note : En cas de la mort définitive d'un frère d'arme, le vétéran n'aura qu'une idée en tête : venger la mort de son compagnon, suite à quoi il sera endeuillé pour le reste du GN.

Rang 1	Permet de choisir un frère d'arme	20 XP
Rang 2	Permet de choisir un second frère d'arme	20 XP
Rang 3	Permet de choisir un troisième frère d'arme	20 XP

Gens du peuple

Les membres de la populace sont souvent sous-estimés, mais leur mode de vie est essentiel au bon fonctionnement de toute société.

Prérequis : Ne peut pas être d'origine noble à la création du personnage (voir p.19)

XP de base : voir Origines (p.19)

XP / GN : 30 XP

Passif	<p>Force ouvrière : Chaque point de force augmente de 5 % la quantité de la ressource choisie récoltée entre les grandeurs nature.</p> <p>Force : La force est la caractéristique permettant, par exemple, de maîtriser l'adversaire en l'immobilisant ou en le plaquant au sol. Elle est l'une des 5 caractéristiques de base. Vous avez 3 points de caractéristiques initiaux à distribuer dans 3 caractéristiques différentes.(p.21-22)</p>	
Tiers 1	<p>Ouvrier forcené : 15 XP au rang 1</p> <p>L'homme du peuple est le maître dans l'art du travail manuel et, de ce fait, il est capable de faire plus rapidement ce que bien d'autres mettent plus de temps à accomplir. S'applique sur les compétences de fabrication, de récolte de ressource, de réparation et d'artisanat. Il existe 5 rangs à cette compétence. Les rangs sont non cumulables.</p>	<p>Pitié : 15 XP</p> <p>Cette compétence permet au paysan de demander grâce aux pilleurs et brigands de ce monde. Lorsqu'il est en danger de mort, il peut implorer la pitié de son assaillant, et celui-ci lui laissera la vie sauve. La compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois sur personnage ou groupe de personnages durant la même saison. Outrepassé toute résistance / force mentale.</p>
	<p>Vivre à la dure :</p> <p>10 XP au rang 1</p> <p>Le bas peuple sait comment la vie peut être rude et difficile. Que ce soit la vermine, la maladie ou la faim, ils sont capables de tout endurer. Il existe 3 rangs à cette compétence</p>	<p>Homme à tout faire :</p> <p>Les gens du peuple apprennent depuis leur tout jeune âge à se débrouiller minimalement par eux-mêmes afin d'entretenir les outils nécessaires dans la vie de tous les jours et assurer une survie minimale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tourte humble : 10 XP • Remède de Grand-Mère : 10 XP • Maréchal ferrant : 10 XP • Couturier : 10 XP • Ébéniste :10 XP



Tiers 2

un joueur ne peut choisir qu'un Tiers 2

Apothicaire/Médecin

Guérisseur émérite, il est apte à soigner la plupart des blessures avec le bon matériel et du temps.

- Médecine rudimentaire
 - Cautérisation : 5 XP
 - Saignée : 5 XP
 - Sangsue : 5 XP
- Médecine moderne
 - Chirurgie : 10 XP
 - Infusion vitaminée : 10 XP
- Réanimation : 15 XP

Charpentier/menuisier

Toute communauté en a besoin d'un, il en est un des piliers.

- Facteur d'arc : 10 XP
- Menuiserie
 - Arme corps à corps : 5 XP
 - Bouclier : 10 XP
 - Mobilier : 10 XP
 - Sens du bois : 15 XP
- Réparation de porte et fortification : 10 XP au rang 1.
Il existe 5 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.

Marchand

Versé dans l'art de la négociation et de la persuasion, il peut trouver preneur à presque n'importe quel objet.

- Fournisseur : doit être acheté en jeu avec de l'influence ou de l'or.
- Marchandage : 5 XP au rang 1. Il existe 5 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.
- Persuasion : 10 XP au rang 1. Il existe 3 rangs à cette compétence.

Gourmet

Nul autre ne sait mieux apprêter les aliments et les conserver.

- Conservation d'aliments : 15 XP au rang 1. Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.
- Goûteur : 10 XP au rang 1. Il existe 5 rangs à cette compétence.
- Repas copieux : 20 XP

Simplet

Il y en a toujours un dans le village...

- Idiot du village : 10 XP
- Maladroit : 10 XP au rang 1. Il existe 3 rangs à cette compétence.
- Simple d'esprit : 15 XP

Tanner/Tisseur

Il est le cordonnier, il est le tisserand, il est le maroquinier, il est indispensable.

- Confection d'armure et d'objet de cuir : 10 XP
- Tannerie : 5 XP
- Tissage : 10 XP

Forgeron

Le forgeron est l'un des piliers de toute localité. Il sait dès le début de sa formation comment travailler le fer et l'acier.

- Forge
 - Arme : 10 XP
 - Armure : 10 XP
 - Renforts structuraux : 15 XP
 - Bouclier : 10 XP
- Métallurgie : 15 XP / alliage
- Renforcement d'armures : 15 XP au rang 1. Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.

Mendiant

Le mendiant fait partie d'une sous-catégorie de la société, souvent exclu de celle-ci, considéré comme de la vermine par certains, comme des âmes perdues par d'autres.

- Démuni : 10 XP
- Quémander : 5 XP au rang 1. Il existe 5 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.
- Va-nu-pieds : 10 XP au rang 1. Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.

Tiers 3

***Un personnage peut sacrifier son Tiers 3 au profit d'un second Tiers 2**
Nécessite 3 compétences du Gens du peuple, pouvant être exclusivement du Tiers 1

Homme-Fort

Il n'y a pas plus fort que l'homme-fort.

- Culturisme : 15 XP
- Lancé de poids : 20 XP au rang 1. Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables. Prérequis : avoir 3 points dans la caractéristique de force (voir p.21-22)
- Lutte galéropasienne : 15 XP

Roi des Mendiant

Celui qui a su comprendre le pouvoir de la masse est en mesure de la contrôler. Il use de son pouvoir afin de nuire à ceux dont il le désire.

Préalables : Spécialisation mendiant, il ne peut y avoir qu'un seul roi des mendiants, s'il y en a un présent sur le terrain, celui-ci doit mourir afin que vous preniez sa place. Ne peut faire partie d'un groupe participant à la géopolitique.

- Commérage : 15 XP
- Révolte : 20 XP au rang 1. Il existe 3 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.
- Un avec la masse : 40 XP

Maître

Il est l'expert de sa profession. Il peut confectionner mieux et avec moins de perte que n'importe qui.

Préalables : Spécialisation forgeron, tanneur/tisseur, charpentier/menuisier

- Chef-d'œuvre : 15 à 20 XP selon le métier. 2 sortes de chef-d'œuvre possible par métier.
- Travail de maître : nécessite la réalisation de la quête de métier
- Savoir-faire : 10 XP au rang 1. Il existe 5 rangs à cette compétence. Les rangs ne sont pas cumulables.



GENS DU PEUPLE

Les membres de la populace sont souvent sous-estimés, mais leur mode de vie est essentiel au bon fonctionnement de toute société.

Passif - Force ouvrière : Chaque point de force augmente de 5 % la quantité de la ressource choisie récoltée entre les grandeurs nature.

Préalables : Ne peut pas être d'origine Noble à la création du personnage.

TIERS 1

Englobe les compétences de base de la classe paysanne. Ces compétences sont accessibles aux autres classes via la compétence multi-classes.

Ouvrier forcené :

L'homme du peuple est le maître dans l'art du travail manuel et, de ce fait, il est capable de faire plus rapidement ce que bien d'autres mettent plus de temps à accomplir. S'applique sur les compétences de fabrication, de récolte de ressource, de réparation et d'artisanat. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	10% minutes de moins	15 XP
Rang 2	20% minutes de moins	15 XP
Rang 3	30% minutes de moins	15 XP
Rang 4	40% minutes de moins	15 XP
Rang 5	50% minutes de moins	15 XP

Pitié :

Cette compétence permet au paysan de demander grâce aux pilleurs et brigands de ce monde. Lorsqu'il est en danger de mort, il peut implorer la pitié de son assaillant, et celui-ci lui laissera la vie sauve. La compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par personnage ou groupe de personnages durant la même saison. Outrepassé toute résistance / force mentale. Coût : 15 XP



Vivre à la dure :

Le bas peuple sait comment la vie peut être rude et difficile. Que ce soit la vermine, la maladie ou la faim, ils sont capables de tout endurer.

Rang 1	Permet de se nourrir avec des provisions souillées par de la vermine	10 XP
Rang 2	Immunité aux maladies non magiques mineures	10 XP
Rang 3	Immunité aux effets négatifs de la famine entre les grandeurs nature. Jusqu'à une concurrence de 2 grandeurs nature.	20 XP

Homme à tout faire :

Les gens du peuple apprennent depuis leur tout jeune âge à se débrouiller minimalement par eux-mêmes afin d'entretenir les outils nécessaires dans la vie de tous les jours et assurer une survie minimale.

Tourte humble	Permet de récolter les abats pour en faire une tourte (5kg supplémentaires de viande) lorsqu'il participe à une chasse ayant obtenu au moins un animal standard.	10 XP
Remède de grand-mère	Enlève les symptômes causés par une maladie, mais n'empêche pas la contagion.	10 XP
Maréchal ferrant	Permet de forger des objets en fer communs, mais pas des armes ou armures.*	10 XP
Couturier	Permet de rapiécer des vêtements (pas en soie) et donne accès à la broderie dans <i>Artisanat</i> .	10 XP
Ébéniste	Permet de fabriquer des bâtons de bois simples ainsi que des boucliers rudimentaires.**	10 XP

* Consulter l'animation pour un tableau des coûts en pépites de fer.

** Les boucliers rudimentaires confectionnés par un Homme à tout faire obtiennent -1 durabilité par rapport au tableau des durabilités dans *Bouclier*

TIERS 2

Préalables : Contrairement aux autres classes, les gens du peuple n'ont aucun préalable à leur Tiers 2.

Le gens du peuple peut choisir une spécialisation de métier. Une fois une spécialisation choisie le personnage ne peut pas en choisir une supplémentaire à moins de sacrifier sa spécialisation du Tiers 3.

APOTHICAIRE/MÉDECIN

Médecine rudimentaire :

Les techniques de médecine moderne fondent leur base sur des apprentissages plus rudimentaires qui s'enseignent depuis des âges et qui prouvent toujours leur utilité dans notre temps.

Cautérisation*	Inflige 1 dégât au patient ; met terme instantanément à une hémorragie.	5 XP
Saignée*	Inflige hémorragie au patient ; permet d'éliminer un poison dans une blessure (non ingéré) acquise depuis moins de 10 minutes	5 XP
Sangsue	Les sangsues éliminent le poison de flétrissement en s'en abreuvant. Les sangsues doivent être placées autour de la plaie flétrissante. Doivent être appliquée dans un délai de 5 minutes sinon inefficaces. Les sangsues mourront après 10 minutes d'application. Nécessite au moins 5 sangsues, -1min/sangsue supplémentaire, minimum 2 minutes.	5 XP

*Peut être effectué en combat.

Médecine moderne :

L'évolution se fait dans tous les domaines, incluant les soins aux personnes blessées ou malades. Le médecin moderne connaît de meilleures techniques pour soigner ses patients que ces pratiques barbares de la médecine rudimentaire.

Chirurgie	Permet de réparer les tendons sectionnés par frappe incapacitante ; nécessite un baume ou un soin magique par la suite pour redonner usage du membre.	10 XP
Infusion vitaminée	Le médecin prépare une concoction à base d'œufs, de feuilles et de racines qui contrecarre les effets négatifs de la famine. Nécessite une préparation de 10 minutes.	10 XP

Réanimation :

L'expérience du médecin lui permet d'intervenir et de sauver la vie d'un patient jusqu'à 5 minutes après le temps habituel de premiers soins car il sait que bien que le cœur ne batte plus, le corps est toujours vivant. Coût : 15 XP



CHARPENTIER/MENUISIER

Facteur d'arc :

Le charpentier est le seul qui peut fabriquer des arcs ainsi que des arbalètes. Il lui est aussi possible de fabriquer les flèches et carreaux pour accompagner ses armes. Il lui faudra 30 minutes pour confectionner un arc et une arbalète et 1 minute par flèche ou carreau.

Coût : 10 XP

Objet	Ressource
Arc	1 planche de bois
Arbalète	1 planche de bois
50 x flèche ou carreau	1 planche de bois

Note : la réparation prend la moitié des ressources nécessaires à la fabrication

Menuiserie :

Le charpentier/menuisier est habilité à réparer les meubles des habitations de ses concitoyens qui pourraient être malencontreusement vandalisés. Pour ce faire, il aura besoin d'un atelier où se trouvent les outils de base tels qu'un rabot, une scie, un marteau, un madrier, etc. *Synergie* : Si le charpentier acquiert la compétence commune *Entretien d'équipement* celle-ci octroiera une réduction de 10% au temps de menuiserie. La réparation partielle d'équipement endommagé fonctionne de la même manière que la compétence commune *Entretien d'équipement*. Contrairement au bâton sculpté avec la compétence *Homme à tout faire*, le charpentier sait quel morceau de bois choisir afin de confectionner ses bâtons et ses arcs en suivant les fibres du bois. Ce faisant, ceux-ci sont plus solides.

Arme corps à corps	15 min de confection	5 XP
Bouclier	10 min/point de durabilité	10 XP
Mobilier	1h de confection / 30 min de réparation	10 XP
Sens du bois	Octroie +1 durabilité permanente aux bâtons, arcs et arbalètes	15 XP

Objet	Ressource
Bâton court	1/2 planche de bois
Bâton long	1 planche de bois
Petit bouclier	1 planche de bois
Moyen bouclier	2 planches de bois
Grand bouclier	3 planches de bois
Petit mobilier	2 planches de bois
Gros mobilier	4 planches de bois
Porte (réparation)	1 planche de bois/10 points de durabilité à la porte

Note : la réparation prend la moitié des ressources nécessaires à la fabrication

Réparation de porte et fortification :

Un expert en ce domaine est habilité à fortifier une place forte et à la réparer. Le joueur doit posséder des outils sommaires et faire beaucoup de bruit lors des améliorations ou de la réparation de la fortification. Pour améliorer une fortification, il faut acheter du matériel qu'un forgeron puisse fabriquer, soit des renforts, des pentures ou des pièces de revêtement métallique. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	Répare ou améliore 1 point de durabilité par minute sur une porte	10 XP
Rang 2	Répare ou améliore 2 points de durabilité par minute sur une porte	10 XP
Rang 3	Répare ou améliore 3 points de durabilité par minute sur une porte	10 XP
Rang 4	Répare ou améliore 4 points de durabilité par minute sur une porte	10 XP
Rang 5	Répare ou améliore 5 points de durabilité par minute sur une porte	10 XP

Amélioration de fortification	Durabilité supplémentaire
Renfort de bois (doivent être déjà existant sur la porte)	+10
Renfort en fer / acier	+30 / +60
Pentures en acier (sont toutes en fer de base)	+10/3 pentures
*Contre penture en fer / acier	+5/3 contre pentures +10/3 contre pentures
Revêtement en fer / acier	+60 / +120
Poutre transversale en bois, fer, acier (sert à bloquer ou verrouiller une porte. De plus elles sont cumulables jusqu'à 3 max.)	+5, +10, +15

*Si existantes de base, elles offriront le bonus du fer.



FORGERON

Le forgeron est l'un des piliers de toute localité. Il sait dès le début de sa formation comment travailler le fer et l'acier.

Forge :

Le forgeron fait ce qu'il fait de mieux, soit forger, mais il se doit aussi d'en apprendre toutes les variantes afin de maîtriser son art. Le temps de forge initial est déterminé par un ratio de 1 minute/pépite* nécessaire à la fabrication de l'objet souhaité. *Synergie* : Si le forgeron acquiert la compétence commune *Entretien d'équipement* celle-ci octroiera une réduction de 10% au temps de *forge/réparation* du forgeron. La réparation partielle d'équipement endommagé fonctionne de la même manière que la compétence commune *Entretien d'équipement*. Les réparations complètes des divers objets demanderont le 1/5 des pépites à l'exception des têtes des flèches qui prennent 1 pépite. De plus le temps de réparation sera la moitié de celui d'une forge complète.

Forge/réparation d'Arme	10 XP
Forge/réparation d'Armure	10 XP
Forge/réparation de renforts structuraux	15 XP
Forge/réparation de bouclier	10 XP



Objet	Ressource
Pointe de flèche	2 pépites
Arme courte de lancer	5 pépites
Arme de petite taille (30cm et-)	15 pépites
Arme courte	30 pépites
Arme longue	45 pépites
Arme bâtarde	55 pépites
Arme à deux mains	60 pépites + 1 pépite par cm supérieur à 120 cm
Tête de hache	25 pépites par tranchant
Tête de lance	15 pépites
Tête de masse	40 pépites
Plastron : devant/derrière	50 pépites/50 pépites
Cotte de maille/d'écailles	50 pépites torse/dos + 5 pépites/zone d'un membre couvert : bras, avant-bras, cuisse, jambe, tête
Armure mixte	70 pépites
Heaume	25 pépites
Gorget	25 pépites
Gantelet/bracelet	20 pépites
Jambière	25 pépites
Tassette	25 pépites
Épaulette	15 pépites
Petit bouclier	35 pépites
Moyen bouclier	70 pépites
Grand bouclier	70 pépites+1 par cm excédant 80 cm
*Renforts en métal	100 pépites
*Pentures	20 pépites pour 3 pentures
*Contre pentures	30 pépites pour 3 pentures
*Revêtement en métal	200 pépites
*Barre de métal	60 pépites

*Les renforts prennent 1 minute/2 pépites

Métallurgie :

Un bon forgeron sait forger plusieurs choses, un expert sait les forger en différents métaux et alliages. Une fois un nouveau métal ou alliage appris, l'utilisation de celui-ci peut être appliquée avec tous les types de forge connue du personnage. Les pépites ou les lingots résultant de fonte précédente doivent être chauffés de nouveau à chaque utilisation de forge espacée de plus d'une heure.

Métal/alliage	Temps de fonte des pépites	Coût
Fer	15 minutes/50 pépites	Gratuit
Acier*	14 minutes/50 pépites	Gratuit
Acier trempé (technique de forge)	14 minutes/50 pépites	15 XP
Argent (alliage)**	9 minutes/50 pépites	15 XP
Or (alliage)***	10 minutes/50 pépites	15 XP

*Pour forger de l'acier, l'alliage doit être fait avec du fer et du charbon, soit un ratio de 5:1. Note, la quantité de pépites de fer reste la même qu'indiqué dans le tableau de forge.

**L'argent doit être forgé en alliage avec du laiton et de l'acier. Ratio: 33% chacun

***L'Or doit être forgé en alliage avec du nickel afin d'en augmenter la dureté. Ratio 50:50

Renforcement d'armures :

Le forgeron peut, en travaillant le métal d'un plastron ou en y ajoutant des plaques, le rendre plus résistant. Les points d'armure attribués à l'armure s'en trouveront augmentés. Les points sont non permanents et le travail doit être refait si l'armure est complètement brisée. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	Ajoute 1 point d'armure au torse	15 XP
Rang 2	Ajoute 2 points d'armure au torse	15 XP
Rang 3	Ajoute 3 points d'armure au torse	15 XP

GOURMET

Conservation d'aliment :

Le gourmet sait comment entreposer et apprêter la nourriture afin qu'elle reste fraîche et consommable plus longtemps. Cette compétence affecte la durée de prolongation de la vie des aliments, pas la quantité qu'il est capable de conserver. Nécessite 10 minutes de travail pour chaque 5kg de nourriture. Pour la conservation des fruits et légumes, le Gourmet aura besoin d'un contenant de verre. Il aura besoin de sucre pour la conservation des fruits en ratio 1 : 1, de sel pour les légumes et du sel ou une planche de bois pour la viande en ratio 1 : 2 (sel : denrée). Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	Permet de prolonger la durée de vie de la nourriture un GN supplémentaire	15 XP
Rang 2	Permet de prolonger la durée de vie de la nourriture deux GN supplémentaires	15 XP
Rang 3	Permet de prolonger la durée de vie de la nourriture trois GN supplémentaires	15 XP

Goûteur :

De son expérience culinaire, le goûteur peut, sans que cela n'ait d'incidence sur sa vie, goûter la quantité minimale d'un plat afin d'y déceler les traces d'un poison. Cela inclut les liquides.

Rang 1	Le goûteur n'est pas affecté par les poisons de rang 1	10 XP
Rang 2	Le goûteur n'est pas affecté par les poisons de rang 2	10 XP
Rang 3	Le goûteur n'est pas affecté par les poisons de rang 3	10 XP
Rang 4	Le goûteur n'est pas affecté par les poisons de rang 4	10 XP
Rang 5	Le goûteur n'est pas affecté par les poisons de rang 5	10 XP

Repas copieux :

Le gourmet sait comment nourrir ses clients. Il saura utiliser tout ce qui est mis à sa disposition afin d'en faire un festin pour tous. Ceux ayant consommé de ce festin auront droit à une utilisation supplémentaire d'une compétence utilisant soit la force ou la dextérité, à leur choix, pour les prochains combats pour les deux prochaines heures. Les effets d'un repas copieux ne sont pas cumulables entre eux. Coût : 20 XP

MARCHAND

Fournisseur :

Un marchand bien établi a toujours un réseau de fournisseurs afin de ne pas manquer d'articles à vendre. Une fois le réseau en place, le marchand peut faire appel à ses fournisseurs entre les GN afin de se procurer des articles qu'il n'arrive pas à se procurer en jeu. Le prix d'achat de ceux-ci sera déterminé par sa compétence Marchandage. Cette compétence ne coûte pas d'expérience et doit être acquise en jeu avec le *Système de réputation* ou de l'or.

Marchandage :

Le marchand connaît l'art du marchandage et comment acheter à bas prix un article qu'il pourra revendre à profit. Il peut acheter des objets à des prix plus bas que la moyenne à un personnage non-joueur. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	5% de rabais	10 XP
Rang 2	10% de rabais	10 XP
Rang 3	15% de rabais	10 XP
Rang 4	20% de rabais	10 XP
Rang 5	25% de rabais	10 XP

Persuasion :

Le marchand peut convaincre un personnage d'acheter ce qu'il lui propose au prix suggéré par le marchand. Pour ce faire, le marchand doit aborder un personnage et l'inviter à faire du commerce avec lui. Il peut s'agir d'une simple invitation à venir voir ce qu'il propose. Le marchand devra convaincre son acheteur potentiel en gardant son attention sur son étalage durant au moins 1 minute.

Rang 1	Persuade toute personne qui n'a pas estimation et/ou 1 charisme ou moins	10 XP
Rang 2	Persuade toute personne qui a ou non estimation et un charisme de 1 ou moins	10 XP
Rang 3	Persuade toute personne qui a ou non estimation et un charisme de 2 ou moins	10 XP

Note : Lorsque les personnages convaincus ont estimation, ceux-ci ont le droit de négocier afin d'avoir le prix courant de l'objet



MENDIANT

Le mendiant fait partie d'une sous-catégorie de la société, souvent exclu de celle-ci, considéré comme de la vermine par certains, comme des âmes perdues par d'autres.

Démuni :

Le mendiant est habillé de loques et de vêtements pauvres, de sorte que les gens qui voudraient le dépouiller ne s'en donneront même pas la peine pensant qu'il ne possède aucune richesse. Le joueur ayant un rang de charisme supérieur à celui du mendiant ne sera pas berné par l'apparence du démuni. Coût : 10 XP

Quémander :

Le mendiant connaît l'art de la quête et il sait utiliser les mots justes afin d'attirer la compassion des gens à son égard qui n'auront d'autres choix que de lui apporter leur support de façon monétaire. Les joueurs ayant moins de charisme que le rang de compétence du mendiant se devront de lui donner la somme demandée selon le rang. Dans le cas où ils ont une valeur supérieure dans leur poche, ils donneront la plus petite pièce qu'ils peuvent donner. Un mendiant ne peut affecter un personnage qu'une fois par jour. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	"une pièce"	5 XP
Rang 2	"2 pièces"	5 XP
Rang 3	"2 pièces dont un ducat"	5 XP
Rang 4	"3 pièces dont un ducat"	5 XP
Rang 5	"5 pièces dont 3 ducats"	5 XP



Va-nu-pieds :

Étant un clochard notoire, le mendiant aura la clémence des forces de l'ordre advenant le cas où il serait jugé pour vol. Un personnage ou un PNJ représentant les forces de l'ordre locales possédant un charisme moins élevé que le mendiant sera affecté par les effets de la compétence. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	Reçoit la peine minimale sans amende	10 XP
Rang 2	Procès avec clémence	10 XP
Rang 3	Confiscation de l'objet volé sans conséquence	10 XP

SIMPLET

Idiot du village :

Dans le cas où l'idiot du village est affecté par un effet mental ou de charme ou un effet de charisme impliquant d'accomplir une tâche précise, l'idiot du village peut accomplir la commande de façon bâclée à cause de sa stupidité. Coût : 10 XP

Maladroit :

Votre maladresse est si notoire que lorsque vous brisez quelque chose, bousculez une personne, voir même en blessez une autre par accident, que personne ne vous en tiendra rigueur. Du moins ceux aillant moins de charisme que le rang de votre compétence.

Rang 1	10 XP
Rang 2	10 XP
Rang 3	10 XP

Simple d'esprit :

Parfois avoir un esprit trop simple peut s'avérer être une excellente protection contre les manipulations mentales. Faire fi des illusions en s'imaginant que cela est tout à fait normal peut être aussi efficace que de se rendre compte de leur inexistence. +1 contre les effets mentaux. Coût : 15 XP

TANNER/TISSEUR

Confection d'armure et d'objet de cuir :

Le tanneur peut fabriquer des pièces d'armure et des objets de cuir (bracelets, souliers, etc.) à l'aide de morceaux de cuir qu'il aura précédemment tannés. Il aura besoin d'un atelier avec au moins un établi, un couteau, un marteau et un poinçon. Il pourra aussi utiliser cette compétence pour réparer les armures de cuir. La confection prendra 40 minutes/feuille ; la réparation fonctionne de la même façon que la compétence *Entretien d'équipement*. Toutes les réparations complètes coûtent toujours 1/4 de feuille. *Synergie* : Si le tanneur/tisseur acquiert la compétence commune *Entretien d'équipement*, celle-ci octroiera une réduction de 10% au temps de *Confection d'armure de cuir* et *Tissage*. Coût : 10 XP

Objet	Ressource
Torse et dos	1 feuille
2 avant-bras / gantelets	1/2 feuille ou 2x 1/4 de feuille
2 épaulettes	1/2 feuille ou 2x 1/4 de feuille
2 tassettes	1/2 feuille ou 2x 1/4 de feuille
2 jambières	1/2 feuille ou 2x 1/4 de feuille
Gorgeret	1/2 feuille
Casque	1/2 feuille
2 souliers / bottes	1 feuille ou 2x 1/2 feuille
Carquois	3/4 de feuille

Tannerie :

Le tanneur prépare sa matière première en tannant le cuir d'une peau d'une bête fraîchement tuée en prenant soin de retirer les derniers morceaux de chair pouvant encore s'y accrocher. Cette étape est nécessaire afin d'obtenir le produit final pour la confection d'armure et d'objet de cuir ou de fourrure. Nécessite une peau animale tendue sur un cadre de bois et un couteau (utiliser une arme en latex pour travailler sur une vraie peau afin de la conserver pour le décorum). Coût : 5 XP

Type d'animal	Quantité de matériel récupéré	Temps de tannage
Animal de petite taille	0 cuir, 1/4 de feuille de fourrure	10 minutes
Animal de taille standard	1 feuille de cuir ou 1 feuille de fourrure	15 minutes
Animal de grande taille	2 feuilles de cuir ou 2 feuilles de fourrure	30 minutes
Peau de Monstre	Dépendant de la créature tuée	À déterminer



Tissage :

Le tisseur est le spécialiste de la confection et de la réparation de tout ce qui est à base de tissus, telles les armures matelassées. De plus, il pourra tisser des rouleaux de lin et de laine s'il a accès à cette ressource via la ferme. (Lin 87 rouleaux/saison/acre cultivé, laine 15 pelotes par mois/mouton élevé). La confection prendra 10 minutes/rouleau ; la réparation fonctionne de la même façon que la compétence *Entretien d'équipement*. Les réparations complètes d'armure matelassée demandent toujours 1/5 rouleau. Pour la confection de rouleau, il sera nécessaire d'avoir comme atelier un métier à tisser et une roue à filer. Coût : 10 XP

Type d'armure	Matériel nécessaire à la confection	Temps de confection
Gambison torse/dos	5 rouleaux de lin ou 1 rouleau de laine	15 minutes de confection
Gambison membre	1 rouleau de lin/membre ou 1/5 rouleau de laine	6 minutes de confection
Gambison tête	1 rouleau de lin ou 1/5 rouleau de laine	6 minutes de confection
Rouleau tissé	1200 pelotes (80 moutons/1mois) ou 6kg de lin	10 min / rouleau



TIERS 3

Préalables : Connaître au moins 3 compétences de la classe gens du peuple

Le gens du peuple peut choisir une spécialisation de classe paysanne supérieure. Une fois une spécialisation choisie le personnage ne peut pas en choisir une supplémentaire. Un joueur peut sacrifier un accès au Tiers 3 afin d'obtenir un second Tiers 2.

HOMME-FORT

Culturisme :

L'homme fort passe plusieurs heures par jour à travailler ses muscles afin de les garder forts et en santé. Octroie +1 en force pour le reste du GN à partir du moment où il a fini sa séance de musculation d'au moins une heure. Coût : 15 XP

Lancé de poids :

L'homme fort peut lancer de lourds objets, y compris des personnes, à une distance et une force phénoménale. Les objets lourds infligent les mêmes dégâts qu'un javelot, c'est-à-dire 3. Exemple d'objet lourd : Gros rocher, chaise, rondin de bois, etc. Pour lancer une personne, se référer aux règles de la caractéristique de Force. Les rangs sont non cumulables.

Préalables : Avoir 3 points de caractéristique en force.

Note : Les objets doivent être en mousse et jugés sécuritaires par l'organisation

Rang 1	L'objet ou la personne* lancé inflige 1 de dégâts supplémentaires	20 XP
Rang 2	L'objet ou la personne* lancé inflige 2 de dégâts supplémentaires	20 XP
Rang 3	L'objet ou la personne* lancé inflige 3 de dégâts supplémentaires	20 XP

*La personne lancée reçoit également les dégâts infligés lorsqu'elle touche une autre personne ou un obstacle dans sa course; arbre, mur, etc. Elle n'est pas considérée comme des objets lourds, c'est-à-dire qu'elle n'inflige aucun dégât de base, seulement les dégâts causés par les rangs de la compétence. De plus, celle-ci ne peut être lancée qu'à une distance maximale à la force de l'homme-fort.

Lutte galéro-perasienne :

L'homme-fort connaît l'art de la lutte galéro-perasienne et est capable d'augmenter sa force de maîtrise de 1. Coût : 15 XP

ROI DES MENDIANTS

Préalables : Spécialisation mendiant, il ne peut y avoir qu'un seul roi des mendiants, s'il y en a un présent sur le terrain, celui-ci doit mourir afin que vous preniez sa place. Ne peut faire partie d'un groupe participant à la géopolitique.

Comméragé :

Diminue les gains de réputation d'une personne ou d'influence d'un groupe choisi de 25%. Une personne OU un groupe désigné par GN. Coût : 15 XP

Révolte :

Le Roi des mendiants utilise son influence sur la masse afin de la soulever contre un groupe précis. Ce faisant, chaque GN égal au rang de la compétence, de petits groupes de paysans en colère iront agresser les membres du groupe désigné. Si le roi des mendiants meurt alors qu'une révolte est en court, celle-ci sera prolongée d'un GN supplémentaire. Dans le cas où le Roi des mendiants utilise son influence pour arrêter une révolte, celle-ci persistera jusqu'à la fin du GN suivant. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	20 XP
Rang 2	20 XP
Rang 3	20 XP

Un avec la masse :

Le roi des mendiants ne fait qu'un avec la masse, ce qui fait que d'autres personnes avoueront être lui afin de le protéger. Dans le cas où le roi des mendiants est tué, ce sera en fait une doublure qui aura perdu la vie (1 fois par GN). Coût : 40 XP

MAÎTRE

Préalables : Spécialisation forgeron, tanneur/tisseur, charpentier/menuisier.

Chef d'œuvre :

Le travailleur a atteint le sommet de son art et est capable de réaliser des chefs d'œuvres d'expertise. Un seul chef d'œuvre peut être fait par GN. Note : Tout ce qui est fabriqué par un maître-artisan doit être réparé par un maître-artisan sous peine de perdre ses attributs si un amateur s'occupe de la réparation.

Forgeron	
Alliage supérieur	Les armes et armures en métal du maître forgeron sont plus solides et de meilleure qualité que celles des autres forgerons. Octroie +1 durabilité aux armes et +1 d'armure à une pièce d'armure de façon permanente. Coût : 20 XP
Tête percutante	La tête de l'arme contondante est si bien conçue qu'elle applique la puissance du coup asséné sur une surface plus réduite, augmentant les dégâts occasionnés. Octroie +1 bris de bouclier/combat à la personne qui le manie, qu'elle ait ou non la compétence. Coût : 15 XP

Tanneur/Tisseur	
Chemise de soie	Le tisseur a perfectionné son art à un point tel qu'il est maintenant capable de tisser des chemises de soie. Celles-ci permettent de prévenir l'effet d'hémorragie sur les flèches de ce type. Coût : 20 XP
Couche interposée	Le tisseur a une telle façon de tisser son matériel que les gambisons qu'il confectionne avec celui-ci sont plus résistants. Octroie +1 d'armure permanent à la pièce fabriquée. Coût : 20 XP

Charpentier	
Armature	Le charpentier connaît les points faibles de ses œuvres et sait donc comment ajouter une armature afin de les rendre plus solides. Octroie +1 durabilité permanent au bouclier. Coût : 15 XP
Essence de bois	Le charpentier sait quel morceau de bois choisir afin de confectionner ses bâtons et ses arcs en suivant les fibres du bois. Ce faisant, ceux-ci sont plus solides. Octroie +1 durabilité permanent aux bâtons et aux arcs et arbalètes. Coût : 20 XP

Travail de maître :

Le travailleur arrive au sommet de son art et aura l'occasion, par le biais de l'enseignement d'un maître qu'il devra contacter de ses propres moyens, d'acquérir les compétences les plus difficiles de son domaine. Coût : réalisation de la quête selon le métier choisi.

Forgeron	Acier Dalandun (compte comme un chef d'œuvre)
Tanneur/tisseur	Travail du cuir monstrueux
Charpentier	Construction d'arme de siège

Savoir-faire :

Le maître arrive à utiliser le minimum de ressources sans gaspiller afin de réaliser son œuvre. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	-5%	10 XP
Rang 2	-10%	10 XP
Rang 3	-15%	10 XP
Rang 4	-20%	10 XP
Rang 5	-25%	10 XP

Magicien

Le magicien est un être cultivé dans l'art de la magie et en connaît mieux que quiconque les utilisations. Il lui est possible de porter de l'armure, mais celle-ci augmentera son coût de mana pour lancer ses sortilèges en fonction de l'armure (voir p. 24)

XP de base : voir Origines (p.19)

XP / GN : 30 XP

Passif

Concentration : Pour chaque point de force mentale, le magicien gagne + 2 points de mana.

Force mentale : La force mentale est la caractéristique de prédilection des lanceurs de sorts et miracles. Une personne possédant une grande force mentale saura résister à certains sorts et certaines compétences comme les illusions et les effets mentaux. Elle est l'une des 5 caractéristiques de base. Vous avez 3 points de caractéristiques initiaux à distribuer dans 3 caractéristiques différentes.(p.21-22)

Tiers 1

Catalyseur : 15 XP

L'utilisation d'un catalyseur permet au mage de lancer son sort plus efficacement. Le catalyseur sera détruit dans le processus et doit être tenu dans une main. Le sort ainsi lancé coûtera 3 points de mana en moins, peut aller jusqu'à 0.

Renvoi de sorts : Gratuit

Le mage peut attraper avec ses mains les sorts de type projectile qui lui sont lancés afin de les relancer à son adversaire, sans dépenser d'énergie magique dans le processus. Si le mage échoue sa manœuvre, il recevra les effets du sort.

Incantation silencieuse : 20 XP

Le mage pourra lancer un sortilège sans prononcer de mots. Chaque syllabe comptera pour une seconde avant de pouvoir lancer le sort. Le sort ainsi lancé coûtera le double de mana initiale.

Écritures magiques : 10 XP

Lorsque le mage utilise son grimoire ouvert devant ses yeux, les écritures magiques amplifient ses capacités. Ainsi le sort lancé à l'aide d'un livre ouvert coûtera 1 point de mana en moins, minimum 1.

L'art des signes : Incorporation durant une incantation 10 XP

Ils permettent de lancer des sortilèges rapides et simples. Chaque utilisation coûte 2 points de mana, peu importe l'armure portée. Lorsque le signe est incorporé dans une incantation, il en coûtera 1 point de mana en moins, minimum 1.

- Brenna : 15 XP
Provoque l'embrassement d'un objet
- Vedr : 5 XP
Une rafale de vent force la cible à reculer de 4 grands pas. Inesquivable.
- Yord : 5 XP
Les pieds de la cible s'enfoncent dans le sol.
- Vatn : 5 XP
La cible est instantanément trempée et/ou hydratée.
- Gander : 10 XP
Permet de savoir si un objet est magique.
- Heill : 10 XP
Permet de restituer la santé d'un individu de 1 point de vie ou de stopper une hémorragie.

Magicien (sortilèges)

Coût en mana : Le coût en mana d'un sortilège est égal au rang du sortilège utilisé.

Attention! Tout sortilège ne débute pas nécessairement au Rang 1.

Tiers 1	Altération	<p>Arme magique : 10 XP au rang 1 Le magicien enchante l'arme de son choix afin qu'elle occasionne des dégâts magiques. 5 rangs possibles.</p>	<p>Projectile magique : 5 XP au rang 1 Projectile infligeant un nombre de dégâts magiques en fonction du rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>
		<p>Armure du mage : 5 XP au rang 1 Le magicien enchante un long vêtement afin qu'il lui procure une défense contre les attaques de ses ennemis. 5 rangs possibles.</p>	<p>Invisibilité : 10 XP au rang 1 Le magicien ne peut pas lancer de sort ni porter d'attaque physique sans redevenir visible aux yeux de tous. La durée est en fonction du rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>
	Charme	<p>Allié involontaire : 10 XP au rang 1 Le magicien charme une personne qui le protégera pour le reste du combat à moins d'être assommée ou de subir le sort dissipation de la magie. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>	<p>Intimidation : 10 XP au rang 1 L'opinion de la victime est influencée dans le sens indiqué par le lanceur de sort. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>
		<p>Incitation : 10 XP au rang 1 Le magicien charme sa cible afin de l'inciter à commettre une action à l'apparence bénigne. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>	<p>Charme personne : 10 XP au rang 1 Rendra la cible amicale. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>
	Illusion	<p>Altération d'apparence : 10 XP au rang 1 Le magicien peut changer la perception de la réalité dans l'esprit d'une personne pour la remplacer par autre chose. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>	<p>Altération de la réalité : 10 XP au rang 1 Permet de changer totalement l'apparence de la cible, pouvant changer de race et même de sexe. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>
		<p>Artifice matériel : 10 XP au rang 1 Le magicien peut tromper l'œil des gens autour de lui en faisant passer un vulgaire caillou pour une pépite d'or. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>	<p>Illusion de créature monstrueuse : 10 XP au rang 1 Le magicien crée l'illusion d'une ou plusieurs créatures de son choix afin de causer la panique ou le désarroi à ses victimes. Affecte une force mentale et un nombre de personne en fonction du rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>
	Mysticisme	<p>Détection de la magie : 10 XP Détection de la présence de magie sur une personne, un objet ou un endroit à 2 mètres de rayon.</p>	<p>Détection de l'invisibilité : 10 XP au rang 1 Permet de détecter la présence de personnes invisibles aux alentours durant 1h. 5 rangs possibles.</p>
		<p>Détection des illusions : 10 XP au rang 1 Permet au magicien de se prémunir des illusions durant une heure. Contre les illusions d'un rang égal ou inférieur au rang utilisé. 5 rangs possibles.</p>	<p>Dissipation de la magie : 10 XP au rang 3 (rang 3-4-5 possibles) Ce sort fonctionne avec les sorts de courte et de longue durée. Lorsqu'un objet magique est affecté par dissipation de la magie, celui-ci devient inerte durant 10 minutes.</p>



Tiers 2

un joueur ne peut choisir qu'un Tiers 2
Prérequis : Nécessite la connaissance de 6 sortilèges différents ou signes de main

Magie blanche

Le mage blanc utilise sa magie afin d'apaiser les esprits, combattre les forces du mal et mettre son adversaire hors d'état de nuire sans lui faire de mal.

- Apaisement : 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Jet de lumière: 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Silence : 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Sommeil : 10 XP au rang 1
5 rangs possibles

Magie noire

Le mage noir utilise sa magie dans le but de faire souffrir les autres et torturer mentalement ses victimes.

- Amnésie: 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Cauchemar vivant : 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Douleur atroce : 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Lame suintante : 10 XP

Magie élémentaire : Air

Possédant une affinité pour cet élément, le mage d'air l'utilise tant pour se défendre que pour infliger des dégâts substantiels à ses adversaires.

- Armure de vent : 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Frappe de vent : 20 XP
- Décharge statique : 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Maîtrise de la foudre : 15 XP au rang 1
5 rangs possibles

Magie élémentaire : Eau

Passé maître dans l'utilisation de cet élément, le mage d'eau peu l'utiliser dans toutes ses formes liquides ou solides.

- Lance de glace : 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Plaque de glace : 5 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Purification des liquides: 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Soif incontrôlable: 10 XP au rang 1
3 rangs possibles

Magie élémentaire : Feu

Le mage utilisant cet élément en est un principalement offensif. Le mage de feu possède une grande force destructrice, mais cet élément n'offre aucune protection.

- Arme enflammée : 10 XP
- Boule de feu : 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Combustion spontanée : 15 XP au rang 1
3 rangs possibles
- Main brûlante : 10 XP au rang 1
5 rangs possibles

Magie élémentaire : Terre

Le mage élémentaire de terre est protégé par son élément par l'armure qu'il lui octroie et par son effet sur celle de ses ennemis.

- Rouille: 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Magnétisme: 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Peau de pierre: 10 XP au rang 1
5 rangs possibles
- Lourdeur: 10 XP au rang 1
5 rangs possibles

Tiers 3

***Un personnage peut sacrifier son Tiers 3 au profit d'un second Tiers 2**

Nécessite la connaissance de 9 sortilèges différents ou signes de main, et certaines spécificités

Haute magie arcanique

Maître de l'arcane avancé, le mage choisissant cette voie sait en manipuler les plus puissants sortilèges.

- Bulle de protection : 20 XP
- Bouclier anti-magie : 20 XP au rang 3 (rangs 3-4-5 possibles)
- Esprit impénétrable : 20 XP au rang 1 5 rangs possibles
- Vision vraie : 20 XP au rang 1 5 rangs possibles

Magie de sang

Magie corruptrice puisant dans l'essence vitale de soi ou de ses victimes, cette magie est généralement interdite de par son origine destructrice et vile.

Prérequis : parmi les 9 sortilèges, doit obligatoirement en connaître 3 du Tiers 2 Magie noire.

- Corruption de vivres : 10 XP au rang 1 5 rangs possibles
- Sang ardent : 15 XP au rang 1 5 rangs possibles
- Transcendance du sang : 15 XP
- Transfert de maux : 15 XP au rang 1 5 rangs possibles

Magie sacrée

Magie purificatrice, servant à combattre la corruption et les démons, elle puise sa puissance du plan le plus pur qui soit, le plan céleste.

Prérequis : parmi les 9 sortilèges, doit obligatoirement en connaître 3 du Tiers 2 Magie blanche.

- Feu sacré : 10 XP au rang 1 5 rangs possibles
- Manteau de lumière: 10 XP au rang 1 3 rangs possibles
- Purification : 30 XP 1 seul rang, sortilège considéré comme un rang 5, coûte donc 5 mana à effectuer
- Toucher béni : 10 XP au rang 1 5 rangs possibles

Nécromancie

Manipulation des morts et de ce qui s'y rattache, les nécromants n'ont aucun respect pour les morts et n'hésitent pas à utiliser leurs corps à leurs fins.

Prérequis : parmi les 9 sortilèges, doit obligatoirement en connaître 3 du Tiers 2 Magie noire.

- Animation de cadavres : 10 XP au rang 1 5 rangs possibles
- Contrôle des morts-vivants : 10 XP au rang 1 5 rangs possibles
- Explosion de cadavres : 10 XP au rang 1 5 rangs possibles
- Flétrissement : 10 XP au rang 1 5 rangs possibles



MAGICIEN

Le magicien est un être cultivé dans l'art de la magie et en connaît mieux que quiconque les utilisations.

Passif - Concentration : Pour chaque point de force mentale, le magicien gagne + 2 points de mana

TIERS 1

Englobe les compétences et sortilèges de base de tout magicien digne de ce nom. Ces compétences sont accessibles aux autres classes via la compétence multi-classes.

Note importante

Les Tiers 2 et 3 comptent comme les spécialisations de classe du personnage. Un mage peut choisir une seule sphère comme spécialisation parmi les suivantes : eau, air, terre, feu, blanche ou noir dans le Tiers 2 et Haute magie arcanique, nécromancie, magie sacrée ou magie de sang dans le Tiers 3.

Exemple : Un mage qui utilisera de la magie de sang sera un mage de sang.

Pour consulter les sortilèges référez-vous au livre de sortilèges.

Préalables : Tiers 2 - 6 sorts ou signes de main, Tiers 3 - 9 sorts ou signes de main dont certaines spécificités

Catalyseur :

L'utilisation d'un catalyseur permet au mage de lancer son sort plus efficacement. Le catalyseur sera détruit dans le processus et doit être tenu dans une main. Le sort ainsi lancé coûtera 3 points de mana en moins, peut aller jusqu'à 0. Coût : 15 XP

Écritures magiques :

Lorsque le mage utilise son grimoire ouvert devant ses yeux, les écritures magiques amplifient ses capacités. Ainsi le sort lancé à l'aide d'un livre ouvert coûtera 1 point de mana en moins, minimum 1. Coût : 10 XP

Incantation silencieuse :

Le mage pourra lancer un sortilège sans prononcer de mots. Chaque syllabe comptera pour une seconde avant de pouvoir lancer le sort. Le sort ainsi lancé coûtera le double de mana initiale. Coût : 20 XP

Renvoi de sorts :

Le mage peut attraper avec ses mains les sorts de type projectile qui lui sont lancés afin de les relancer à son adversaire, sans dépenser d'énergie magique dans le processus. Si le mage échoue sa manœuvre, il recevra les effets du sort. Coût : Gratuit

L'art des signes :

L'art des signes est ancien et a été la première forme de magie utilisée par les races mortelles. Simple vestige, voir des jeux d'enfants pour les mages et autres lanceurs de sorts, les signes de mains sont une porte ouverte vers l'utilisation primaire de la magie aux néophytes. Ils permettent de lancer des sortilèges rapides et simples. Chaque utilisation coûte 2 points de mana, peu importe l'armure portée.

- De plus, les plus sages apprennent à incorporer cet art dans la magie moderne, car en utilisant les signes de main dans les sortilèges conventionnels cela permet de les lancer avec plus de facilité ; le sort ainsi lancé coûtera 1 point de mana en moins, minimum 1.

Exemple : Le personnage utilise le signe distinctif du feu avec l'une de ses mains tendue vers sa cible et prononce le mot en ancien commun afin d'utiliser l'effet désiré. Note que les signes ne fonctionnent qu'à une proximité très rapprochée voir le touché de la cible (0-30 cm de la cible).

Incorporation durant une incantation : 10 XP

Brenna "Feu" en ancien commun :

Provoque l'embrassement d'un objet tel que du papier (même un parchemin magique) ou d'un objet de bois. Il fera chauffer les métaux et brûlera la main de la cible lui faisant lâcher son arme lui occasionnant 1 point de dégât. Par contre, la cible pourra reprendre son arme aussitôt après l'avoir lâchée. Les petits objets de bois tel que les baguettes **ou les grimoires** seront détruits par l'embrassement, mais les objets plus gros perdront 1 point de durabilité maximale. (Ex : bâton, bouclier, etc.).

Inesquivable. Coût : 15 XP



Vedr "Vent" en ancien commun :

Une rafale de vent force la cible à reculer de 4 grands pas. Inesquivable. Coût : 5 XP



Yord "Terre" en ancien commun : Les pieds de la cible s'enfoncent dans le sol et elle sera incapable d'en sortir à moins d'avoir 2 de force ou que quelqu'un ne l'aide. **Nécessite que les pieds touchent de la terre ou de la pierre**

Coût : 5 XP



Vatn "Eau" en ancien commun : La cible est instantanément trempée et/ou hydratée. Peut être utilisé pour interrompre les effets de combustion. Souvent utilisé sur l'utilisateur de signe lui-même pour se défendre contre certains sorts. Coût : 5 XP



Gander "Arcane" en ancien commun : Ce signe est particulier car il sert essentiellement à faire s'illuminer d'une lueur bleutée pendant quelques secondes un objet afin de savoir s'il est magique. Inesquivable. Coût : 10 XP.



Heill "Santé" en ancien commun : Un signe qui nécessite les deux mains, permet de restituer la santé d'un individu de 1 point de vie ou de stopper une hémorragie. Coût : 10 XP





Roublard

Les roublards sont ceux qui utilisent l'art du subterfuge et de la dextérité en combat ou afin d'atteindre leurs objectifs.

XP de base : voir Origines (p.19)

XP / GN : 30 XP

Passif	<p>Attaque en finesse : Les attaques sournoises des roublards font un nombre de dégâts égal à leur dextérité au lieu du dégât de leur arme.</p> <p>Dextérité : La dextérité représente l'agilité, la souplesse et la minutie d'un personnage. Une grande dextérité permettra de porter des coups plus précis, tant à distance qu'au corps à corps. Elle est l'une des 5 caractéristiques de base. Vous avez 3 points de caractéristiques initiaux à distribuer dans 3 caractéristiques différentes. (p.21-22)</p>	
Tiers 1	<p>Coup déloyal : 15 XP Le roublard assène un coup vicieux sans arme et hors combat à un adversaire. Il peut s'agir d'un coup aux parties, au sternum, au tibia, aux orteils, aux yeux, à la gorge ou d'un étranglement. 1 fois par combat par victime. Incapacite la victime pour 5 secondes a moins de recevoir des dégâts par la suite. Initie un combat.</p>	<p>Désamorçage et pose de pièges : 10 XP Lors du désamorçage d'un piège sur un coffre, il pourra aussi les réactiver afin que celui-ci se déclenche contre le propriétaire du coffre ou quiconque ouvrira le coffre par la suite. Il sera aussi en mesure d'installer différents pièges sur le terrain si ceux-ci sont jugés sécuritaires par l'animation.</p>
	<p>Vol à la tire : 10 XP au rang 1 Le voleur doit toucher pour la durée déterminée par son rang la bourse ou l'objet qu'il convoite, après quoi sa victime devra lui remettre. Il ne peut voler un objet plus gros que le poing ni voler une bourse complète, il prendra seulement une poignée dedans, à l'aveugle. Il peut utiliser vol à la tire à l'inverse et dissimuler quelque chose dans les poches de quelqu'un. Quand le roublard fouille un corps, il trouve tout ce qu'il veut instantanément. Il existe 5 rangs pour cette compétence</p>	<p>Attaque sournoise : 15 XP L'attaque doit être faite par derrière et doit surprendre la victime. Les dégâts infligés ne tiennent pas compte de l'armure. L'attaque doit être faite avec une arme de petite taille, moins de 30 cm de lame. Ne peut être fait en situation de combat.</p> <p>Évasion : 10 XP Le roublard peut utiliser sa dextérité pour se défaire de ses liens pour un nombre égal à la force requise. (Dextérité et Force : deux des caractéristiques, voir p.21-22)</p>
	<p>Combat de rue : 10 XP Obtient un bonus de +1 esquive par combat lorsque celui-ci se trouve dans une ruelle ou une taverne/auberge.</p>	<p>Dissimulation d'objet : 10 XP au rang 1 Cette compétence résiste à une fouille normale et à vol à la tire. Il existe 3 rangs pour cette compétence.</p>



Tiers 2

un joueur ne peut choisir qu'un Tiers 2
Prérequis : Nécessite 4 compétences du Tiers 1 du Roublard

Assassin

Roublard passé maître dans l'art de tuer silencieusement ses victimes de façon rapide et précise.

- Double attaque sournoise : 20 XP
- Mains meurtrières : 15 XP
- Maîtrise de l'assassinat : 10 XP au rang 1
Il existe 5 rangs à cette compétence qui diminue progressivement le temps nécessaire.

Barde

Entraîné à l'art de la prestation, de l'usage des mots, mais également à la rapière et au lancer de dagues, le barde a plus d'un tour dans sa manche.
Prérequis : obligatoirement originaire de Valagan ou Dalagan.

- Escrimeur : 15 XP
- Lancer de maître : 20 XP
- Troubadour
 - Prestation captivante : 15 XP
 - Diffamation / louanges : 10 XP

Espion

Maître du subterfuge, de la falsification et du déguisement, il sait se faire oublier par sa discrétion.

- Falsification de documents : 10 XP
- Déguisement : 10 XP au rang 1
Il existe 3 rangs à cette compétence.
- Réseau : Il existe 3 rangs à cette compétence accordant différents effets et s'achète avec de l'or ou de l'influence en jeu.
 - Négociation : 15 XP

Brigand

Criminel de grand chemin et brute mesurée dans ses actions en vue de s'en mettre plein les poches.

- Expert brise membre : 20 XP
- La bourse ou la vie : 10 XP
- Vandalisme : 10 XP

Saïdo

Il est la dague dans l'ombre.

Prérequis : Originaire de l'Archipel de Lios

- Bombe fumigène : 15 XP
- Lancer précis : 10 XP
- Spécialisation d'arme de poing : 15 XP

Voleur

Aucune bourse ne lui résiste. Habile de ses mains, il peut même voler de petits objets tels des bijoux, ou encore plusieurs bourses à la fois.

- Chapardage : 10 XP
- Doigts de fée : 15 XP
- Injustice : 15 XP

Tiers 3

***Un personnage p eut sacrifier son Tiers 3 au profit d'un second Tiers 2**
Nécessite 7 compétences du Roublard, pouvant être exclusivement du Tiers 1

Maître empoisonneur

Nul n'égale les talents en confection de poisons du maître empoisonneur.

- Cristaux de mort : 20 XP
- Poison à retardement : 20 XP
- Sang de serpent : 10 XP

Pirate/Corsaire

Écumeur des mers, explorateur, mais surtout, pirate...

- Capitaine : gratuit à l'acquisition d'un bateau
- Pourparlers : 15 XP
- Terreur des mers : 10 XP

Saboteur

Le saboteur excelle en ce qui à trait à détruire la propriété d'autrui, ou nuire à leur travail.

- Cocktail incendiaire : 10 XP au rang 1
- Il existe 3 rangs à cette compétence.
- Sabotage : 15 XP
 - Sapeur explosif : 20 XP



ROUBLARD

Les roublards sont ceux qui utilisent l'art du subterfuge et de la dextérité en combat ou afin d'atteindre leurs objectifs.

Passif - Attaque en finesse : Les attaques sournoises des roublards font un nombre de dégâts égal à leur dextérité au lieu du dégât de leur arme.

TIERS 1

Englobe les compétences de base de tout roublard digne de ce nom. Ces compétences sont accessibles aux autres classes via la compétence multi-classes.

Attaque sournoise :

Capacité de surprendre l'adversaire en portant une attaque rapide et précise. L'attaque doit être faite par derrière et doit surprendre la victime. En situation de combat, l'attaque sournoise ne peut pas être utilisée, la victime étant en état d'alerte accrue. Les dégâts infligés ne tiennent pas compte de l'armure. L'attaque doit être faite avec une arme de petite taille, moins de 30 cm de lame. On ne peut pas effectuer une attaque sournoise avec une arme de lancer à moins de l'utiliser au corps à corps. Inflige 1 dégât sans armure. Coût : 15 XP

Combat de rue :

Le roublard ne connaît pas d'endroit plus familier que les sombres recoins d'une ruelle si ce n'est les bancs crasseux d'une taverne. Ce faisant, il obtient un bonus de +1 esquive/combat lorsque celui-ci se trouve dans une ruelle ou une taverne / auberge. Coût : 10 XP



Coup déloyal :

Le roublard est un individu imprévisible. Il n'hésitera pas à user de ruse et de moyens lâches afin d'arriver à détrousser un passant ou simplement à se sortir efficacement du pétrin. Le roublard assène un coup vicieux à un adversaire. Il peut s'agir d'un coup aux parties, au sternum, au tibia, aux orteils, aux yeux, à la gorge ou d'un étranglement. Dans tous les cas il faut que cela se passe sans armes, et par surprise. La personne ayant subi un coup déloyal échappera tout ce qu'elle tient

dans ses mains (ouvre invariablement les deux mains), tombera au sol ou s'accroupira de douleur pour une durée de 5 secondes. Si elle est frappée par la suite, elle reprendra instantanément ses esprits et pourra se défendre, sa vie étant désormais en danger.

Une seule fois par combat par personne, un roublard est autorisé à infliger un coup déloyal, le coup peut déclencher un combat ou être simplement fait durant un combat déjà entamé. Coût : 15 XP



Désamorçage et pose de pièges :

Le roublard est habilité à détecter les pièges protégeant un coffre et à les désamorcer, ainsi qu'à installer ceux-ci. Il devra inscrire les effets du piège sur un bout de papier à l'intérieur du coffre, facilement identifiable par la victime en l'ouvrant. Les pièges dans les coffres peuvent être des poisons sous forme de fléchettes ou de poudre, ou encore en utilisant un parchemin magique, et causeront les effets de ceux-ci. Lors du désamorçage d'un piège sur un coffre, il pourra aussi les réactiver afin que celui-ci se déclenche contre le propriétaire du coffre ou

quiconque ouvrira le coffre par la suite. Pour ce faire, le roublard n'a qu'à laisser un papier sur lequel sera inscrit « piège réamorcé » et les effets du précédent piège, celui que le roublard vient de désamorcer. Il sera aussi en mesure d'installer différents pièges sur le terrain, afin de protéger son environnement ou de piéger ses ennemis. Pour ce faire, il devra fournir un piège décorum jugé sécuritaire par l'organisation. Un piège sur le terrain causera 3 points de dégâts à la zone atteinte. Coût : 10 XP

Dissimulation d'objet :

Le voleur a beau être capable de prendre le bien d'autrui, il doit pouvoir protéger son butin. Cette compétence résiste à une fouille normale et à vol à la tire.

Rang 1	Permet de cacher un objet plus petit que le poing dans ses vêtements. <i>Discernement 1</i> détecte l'objet lors d'une fouille normale.	10 XP
Rang 2	Permet de cacher un objet plus petit que le poing dans ses vêtements. <i>Discernement 2</i> détecte l'objet lors d'une fouille normale.	10 XP
Rang 3	Permet de cacher un objet plus petit que le poing dans ses vêtements. <i>Discernement 3</i> détecte l'objet lors d'une fouille normale.	10 XP

Évasion :

Le roublard peut utiliser sa dextérité pour se défaire de ses liens pour un nombre égal à la force requise. Coût : 10 XP



Vol à la tire :

Pour dépouiller une personne sans qu'elle ne s'en rende compte, il faut être rapide et extrêmement précis. Le voleur doit toucher pour la durée déterminée par son rang la bourse ou l'objet qu'il convoite, après quoi sa victime devra lui remettre. Il ne peut voler un objet plus gros que le poing ni voler une bourse complète, il prendra seulement une poignée dedans, à l'aveugle. Il peut utiliser vol à la tire à l'inverse et dissimuler quelque chose dans les poches de quelqu'un. Quand le roublard fouille un corps, il trouve tout ce qu'il veut instantanément.

Rang 1	20 secondes	10 XP
Rang 2	15 secondes	10 XP
Rang 3	12 secondes	10 XP
Rang 4	9 secondes	10 XP
Rang 5	6 secondes	10 XP

TIERS 2

Préalables : Connaître 4 compétences du Tiers 1 du roublard au minimum au rang 1.

Le roublard peut choisir une spécialisation de classe. Une fois une spécialisation choisie, le personnage ne peut en choisir une supplémentaire à moins de sacrifier sa spécialisation du Tiers 3.

ASSASSIN

Double attaque sournoise :

Permet à l'assassin d'effectuer une attaque sournoise sur deux cibles distinctes de façon simultanée. Les deux cibles doivent se trouver à moins d'un mètre l'une de l'autre. Coût : 20 XP

Mains meurtrières :

Permet à l'assassin d'utiliser sa compétence maîtrise de l'assassinat à mains nues. Coût : 15 XP

Note : Si la tentative d'assassinat échoue, aucun dégât d'attaque sournoise n'est effectué.

Maîtrise de l'assassinat :

Une attaque portée au cou, un égorgement, se fait par derrière à l'aide d'une arme tranchante de petite taille. L'arme doit faire un maximum de 30 cm de lame. L'assassin doit mettre sa dague sur la gorge de sa cible et lui serrer légèrement le sternum de l'autre main en disant « maîtrise d'assassinat » à sa victime en précisant la force requise pour se libérer, soit 1 de plus que celle de l'assassin. La cible ne peut pas bouger ni crier. L'assassin doit maintenir sa victime en tenaille à l'aide de ses deux mains pendant un certain temps pour ensuite lui donner un coup fatal. Si le temps de tenailles n'est pas complété car l'assassin s'est fait surprendre, ou si la cible se libère, l'assassin effectuera simplement une attaque sournoise. Si complété, le coup est mortel (achèvement). Si la victime dort, il est recommandé d'utiliser un crayon-feutre pour pouvoir prouver son assassinat sans réveiller tout le monde et ainsi, conserver son anonymat. Vous pouvez aussi laisser un papier pour confirmer le geste au groupe. Note : Si un joueur porte un gorgeret, il sera immunisé à cette compétence, mais sera sujet à l'attaque sournoise.

Rang 1	15 secondes	10 XP
Rang 2	12 secondes	10 XP
Rang 3	9 secondes	10 XP
Rang 4	6 secondes	10 XP
Rang 5	3 secondes	10 XP

BARDE

Préalables : Être originaire de Dalagan ou Valagan et avoir une origine noble ou modeste

Escrimeur :

Le barde connaît l'art du combat à l'escrime mais surtout l'incorporation de celui-ci en tandem avec une dague lorsqu'il combat avec deux armes. Tant que le barde utilise une épée de type rapière, courte ou longue, conjointement avec une dague, celle-ci inflige 2 dégâts de base plutôt que 1. Coût : 15 XP

Lancer de maître :

Le barde a reçu un entraînement rigoureux et intensif à l'utilisation de la dague de lancer de sorte qu'il possède une précision implacable et meurtrière. Le barde pourra lancer une dague de lancer qui infligera 1 de dégâts sans-armure un nombre de fois égal à sa dextérité par combat. Note que le bonus de dégât à distance octroyé par la dextérité s'applique sur cette compétence. Coût : 20 XP

Troubadour :

Le barde se doit de savoir se faire passer pour un troubadour afin de se faire inviter dans les bals et soirées mondaines de ce monde.

- *Prestation captivante* : 15 XP
Attire l'attention complète d'une foule ayant moins de charisme que le barde. Ce faisant, il leur est impossible de remarquer ce qui se passe autour d'eux à moins que leur vie ne soit en danger.
- *Diffamation / Louanges* : 10 XP
Lorsque le barde raconte une histoire au sujet d'un individu, les personnes ayant moins de charisme que lui et ayant écouté toute l'histoire la croiront.

BRIGAND

Expert brise membre :

L'attaque ne doit pas être faite sur une pièce d'armure. Le brigand peut briser des membres à l'aide d'une arme contondante et ce même en situation de combat. Le brigand peut utiliser cette compétence un nombre de fois égal à sa force par combat.
Coût : 20 XP

La bourse ou la vie :

Le brigand atteint une telle prestance que lorsqu'il confronte quelqu'un qui peut être intimidé, celui-ci lui donne le contenu de sa bourse pour s'éviter quelconque accident malencontreux. Le brigand n'aura qu'à lui demander ce qu'il prend à la victime : « La bourse ou la vie? » Si le taxé a un charisme inférieur au brigand il choisira la bourse. Si la victime n'a pas de bien précieux, elle devra trouver de quoi satisfaire son agresseur afin de ne pas se retrouver les jambes brisées. Pour que cette compétence soit applicable, le nombre de brigands doit être supérieur ou égal au nombre de victimes.

Coût : 10 XP

Vandalisme :

Cette compétence permet de saccager un campement ou un lieu précis. Il peut également vandaliser un objet ou un ensemble d'objets ayant une utilité pour un groupe. Dans tous les cas, un saccage ou un vandalisme prendra 10 minutes à effectuer et ne se fera pas sans bruits : ex. coups de marteau réguliers. Si plusieurs brigands conjuguent leurs efforts, le temps sera divisé en conséquence. Les victimes du méfait peuvent alors considérer qu'ils se sont fait saccager leur campement ou vandaliser leur propriété et doivent passer 15 minutes à tout replacer et réparer en groupe si possible. Le brigand devra laisser un mot indiquant que les lieux ont été saccagés. S'il vandalise un objet en particulier, et le brise complètement, il devra laisser un message sur cet objet précis sur lequel il sera écrit « vandalisé », et il sera alors inutilisable jusqu'à réparation. Par exemple, pour réparer une arme de siège, il faut un charpentier ; pour réparer un cadenas, il faut un forgeron, etc.
Coût : 10 XP

Exemple de choses à vandaliser : serrure, cadenas, arme de siège, renfort de fort, échelle permettant de monter sur une palissade, poulie permettant de monter et descendre un pont-levis, etc.



ESPION

Falsification de documents :

Cette compétence permet à son utilisateur de falsifier des documents tels que des livres de sort, des écrits religieux ou même des déclarations officielles. Le joueur peut apporter des changements dans le texte du document de son choix. Il devra le faire à la mine en rayant les mots ou les phrases qu'il veut changer, et devra inscrire en bas de page « HRP : Ce document est falsifié ». Notez que s'il s'agit d'un document appartenant à un autre joueur, celui-ci devra d'abord donner son approbation. Sinon, le joueur peut aussi glisser ou agraffer un papier avec une copie du texte avec ses modifications en écrivant en entête : « Ce document est falsifié » et « nouvelle version ». Dans le cas de documents appartenant à l'animation, le joueur pourra les falsifier de façon conventionnelle à moins qu'il soit écrit en bas de page : « falsification interdite. » Pour savoir si un texte est falsifié un personnage doit avoir la compétence *Falsification* ou *Discernement* ou *Scribe* ou simplement être l'auteur du texte original.

Préalables : Le personnage doit savoir lire et écrire le langage dans lequel le texte est écrit.

Coût : 10 XP

Déguisement :

L'espion connaît l'art du déguisement et l'importance de se fondre dans la masse. Il est donc habileté à personnifier une autre personne pouvant être inventée de son cru ou une personne réelle à condition que ses interlocuteurs n'aient jamais vu la personne en question. Pour ce faire, l'espion doit s'affubler d'un déguisement convainquant (doit être approuvé par l'organisation avant le début du GN) et une attitude qui diffère de sa personnalité habituelle. De plus un espion ne peut pas personnifier une créature d'une autre race (Voir le sortilège *Altération d'apparence* pour cela) et doit avoir son déguisement dans la zone en jeu lorsqu'il ne le porte pas. *Discernement* au rang approprié révèle le déguisement.

Rang 1	Permet de cacher l'identité véritable de l'espion à l'aide d'un déguisement.	10 XP
Rang 2	Permet de cacher l'identité véritable de l'espion à l'aide d'un déguisement.	10 XP
Rang 3	Permet de cacher l'identité véritable de l'espion à l'aide d'un déguisement.	10 XP



Réseau :

L'espion peut, par le coût d'*Influence* ou d'or, se créer un réseau d'informateurs afin d'obtenir des informations privilégiées sur certains individus ou groupes. Cette compétence ne coûte pas d'expérience (sauf pour négociation), il en coûte de l'*Influence* en jeu.

Rang 1	Permet de savoir vaguement un objectif d'un groupe sans savoir lequel	25 florins ou 5 pts d'influence
Rang 2	Permet de savoir vaguement un objectif d'un groupe précis	25 florins ou 5 pts d'influence
Rang 3	Permet de savoir précisément l'objectif d'un groupe en particulier	25 florins ou 5 pts d'influence
Négociation	Réduit le coût en influence d'action de groupe vis-à-vis un particulier avec lequel l'espion discute égal à 5% par point de charisme de l'espion (non cumulable avec plusieurs informateurs)	15 XP



SAÏDO

Préalables : doit être originaire des archipels de Lios

Bombe fumigène :

Le Saïdo doit parfois user de ruse afin d'engager ses adversaires ou s'échapper. Il sait préparer une bombe fumigène qui permettra d'aveugler et d'étouffer ses adversaires durant 5 secondes à condition qu'il soit dans un bâtiment fermé. Le Saïdo devra par contre porter un bandeau sur son visage afin d'éviter les effets négatifs de sa bombe fumigène. Le joueur devra prendre 15 minutes/bombe pour la confection de celle-ci qui se composera d'une bourse, d'une bombe fulminante et des herbes sèches. Il devra la lancer violemment au sol en criant « bombe fumigène » et expliquer rapidement les effets, ce qui rendra tous les occupants de la pièce incapables de discerner son voisin dans l'épaisse fumée et quiconque n'ayant pas couvert son visage se sentira étouffé pour toute la durée de l'effet. Coût : 15 XP

Lancer précis :

Le Saïdo sait où lancer ses poignards afin que les blessures infligées par ceux-ci soient mortelles à long terme sur ses cibles qui tentent de fuir. Cette compétence applique l'effet *Hémorragie* sur ses lancers d'arme tranchante, sans effectuer de dégât. Il ne pourra effectuer cette compétence qu'un nombre égal à sa dextérité par combat. Coût : 10 XP

Spécialisation d'arme de poing :

Le Saïdo, par son entraînement martial, sait comment manier des armes de poing avec autant d'efficacité qu'une arme moyenne. Ce faisant, il infligera les mêmes dégâts qu'une arme moyenne, c'est-à-dire 2, au corps-à-corps et pourra les utiliser pour des attaques sournoises à condition qu'elles fassent moins de 30 cm de lame. Ex. : *Katar* Coût : 15 XP

VOLEUR

Chapardage :

Le voleur est sans conteste le maître du vol à la tire et les vastes foules sont son territoire de chasse. Ce faisant, il est capable de voler deux bourses à la fois tant qu'elles sont sur deux personnes différentes.

Coût : 10 XP

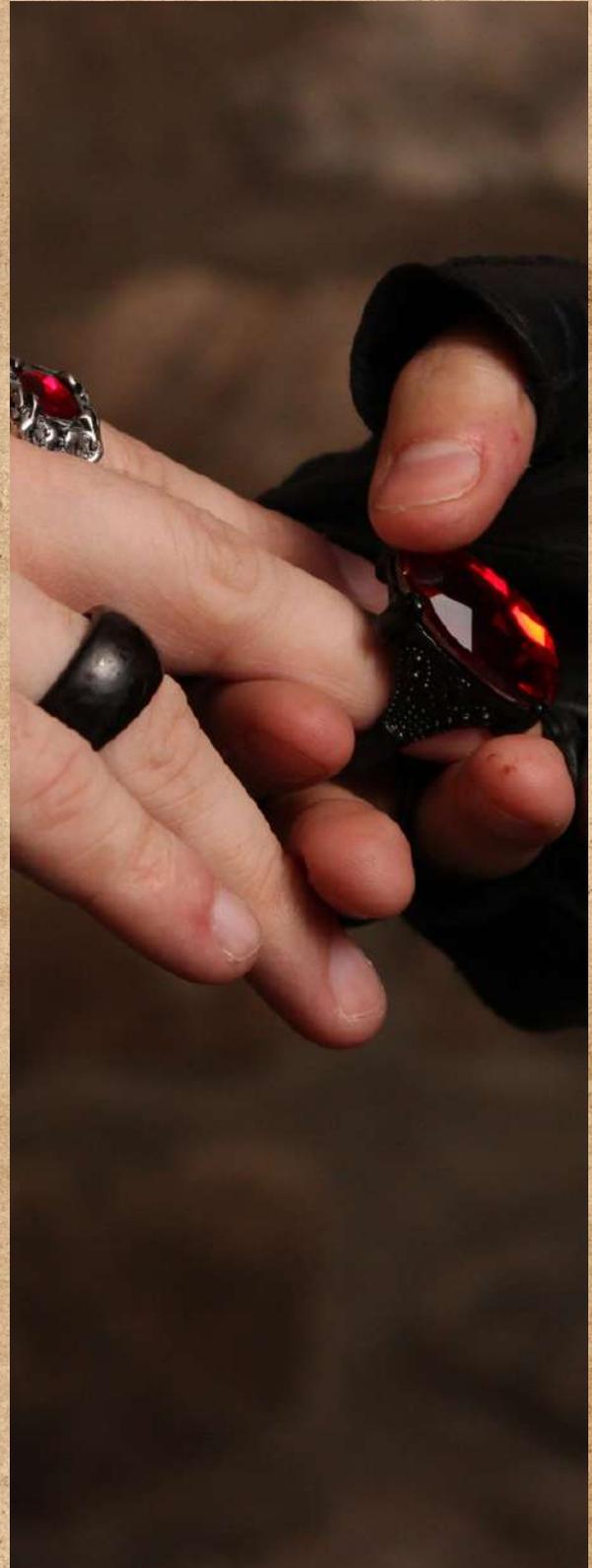
Doigts de fée :

Le voleur est réputé pour ses doigts légers mais habiles. Ce faisant, le voleur est habilité à utiliser instantanément sa compétence vol à la tire sur des petits objets tels les bijoux par une simple poignée de main ou une accolade. La victime de son vol ne s'en rendra pas compte tant qu'une autre personne ne lui fera pas remarquer qu'elle ne porte plus son bijou. Coût : 15 XP

Injustice :

Il n'y a pas de meilleure diversion que de faire accuser quelqu'un d'autre à condition d'être convainquant. Le voleur peut, après avoir volé une victime, accuser une personne, se trouvant à moins d'un mètre de la victime du vol venant d'être perpétré. Si la victime a moins de charisme que le voleur, elle croira les accusations.

Coût : 15 XP



TIERS 3

Préalables : connaître 7 compétences du roublard au minimum au rang 1

Le roublard peut choisir une spécialisation de classe supérieure. Une fois une spécialisation choisie le personnage ne peut pas en choisir une supplémentaire. Un joueur peut sacrifier un accès au Tiers 3 afin d'obtenir un second Tiers 2.

MAÎTRE EMPOISONNEUR

Cristaux de mort :

Le maître empoisonneur sait si bien confectionner et utiliser ses poisons qu'il sait en fabriquer sous une forme cristalline pouvant être contenus dans de petits objets, tels une bague, afin d'ajouter rapidement et discrètement le poison à un breuvage ou de la nourriture (utiliser du sucre). Coût : 20 XP

Poisons à retardement :

Le maître empoisonneur peut ajouter une composante réactive à ses poisons qui retardera les effets du poison jusqu'à l'ingestion d'un aliment prédéterminé lors de la confection du poison par le maître empoisonneur, laissant ainsi planer le doute de la culpabilité d'un autre individu que lui. Coût : 20 XP

Sang de serpent :

Le maître empoisonneur est si habitué à manipuler des poisons qu'il n'est pas rare qu'il les teste sur lui-même. Ce faisant, il développe une immunité à ceux-ci. Chaque poison devra être ingéré un par un et rapidement soigné à l'aide d'un antidote afin d'en développer une immunité. Note : cette compétence ne fonctionne pas sur les poisons magiques créés à l'aide de l'alchimie. Coût : 10 XP

PIRATE / CORSAIRE

Capitaine :

Le pirate peut se faire construire un bateau ou en voler un. Construire un bateau est coûteux et peut prendre un an, tandis que voler un bateau apportera son lot d'ennuis. Le pirate devra se choisir un nom de capitaine et avoir son propre équipage. Dès lors, tous les méfaits qu'il perpétuera en mer avec la compétence Terreur des mers passeront sur son identité de capitaine et n'auront pas de répercussion sur lui en jeu directement. De plus, il gardera une part bien plus importante des butins amassés en tant que capitaine. Compétence gratuite à l'acquisition d'un bateau.



Pourparlers :

Le pirate peut implorer la clémence de ses détracteurs en leur offrant un « honnête » marché en échange de sa vie. Ses interlocuteurs doivent avoir un charisme supérieur à celui du pirate afin de refuser le marché, sans quoi ils accepteront. Les termes du marché se doivent d'être favorables pour les deux parties. De plus, le pirate se doit de respecter son engagement, ou du moins, démontrer un effort sincère pour respecter sa parole, sans quoi les personnes sur lesquelles il aura utilisé sa compétence y seront immunisées en permanence lorsqu'il tentera de l'utiliser sur elles à nouveau, car il aura prouvé que sa parole ne vaut rien. Coût : 15 XP

Terreur des mers :

Le pirate peut participer à des raids en mer et des pillages de navires marchands en servant comme matelot sur un navire, et ce entre les GN. Il pourra choisir quel équipage il souhaite rejoindre et dans quelles eaux il souhaitera piller. Ce genre d'activités lui rapportera richesses et réputation, mais pourra aussi lui rapporter son lot d'ennuis. Un lancer de dé 100 sera effectué au début du GN suivant afin de déterminer ce qui est arrivé dans les hautes mers. Coût : 10 XP

SABOTEUR

Cocktail incendiaire :

Le saboteur peut faire des cocktails qui brûleront des bâtiments ou des personnes. Sur une personne, la victime subira l'effet du sort combustion spontanée rang 1. Sur une maison, l'effet sera de 1 dégât par minute aux occupants à l'intérieur du bâtiment. Le brigand ou un régulateur devra avoir un chronomètre pour cette fonction du cocktail incendiaire. Le feu stoppera lorsqu'il n'y aura plus rien à brûler. Les portes et les fenêtres devront être réparées. Le feu peut être éteint avec 10 sorts de *plaque de glace* ou 25 chaudières d'eau (ne pas remplir réellement les chaudières). Il faut faire une bouteille en mousse pour utiliser cette compétence et c'est la responsabilité du joueur, elle devra être vérifiée lors des inscriptions. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	1 fois par GN	10 XP
Rang 2	2 fois par GN	10 XP
Rang 3	3 fois par GN	10 XP

Sapeur explosif :

Le saboteur acquiert de nouvelles connaissances lui permettant de créer un petit explosif fait à partir d'une bombe acide, de cuir et de graisse animale. Ce petit explosif nécessite trente seconde à mettre en place et peut faire sauter n'importe quelle porte de maison à 25 points de durabilité. La bombe fait 20 dégâts en cas de fortification excédant 25 points. Coût : 20 XP

Sabotage :

Le saboteur est habilité à faire ce que son nom signifie :saboter le travail des autres. Il pourra par exemple saboter le travail des artisans et travailleurs qui l'entourent. Pour ce faire, il n'aura qu'à être à proximité (1m) d'un travailleur en train d'effectuer son art ou de son plan de travail durant au moins une minute, après quoi il avertira sa victime du sabotage et des effets encourus.

Coût : 15 XP

Forge	Diminue la durabilité d'une arme de 1 ou diminue l'armure octroyée par une pièce d'armure de 2. Fait échouer le travail de maître
Tanneur Tisseur	Diminue l'armure octroyée par une pièce d'armure de 2. Fait échouer le travail de maître
Charpentier	Diminue la durabilité du bouclier de 1. Diminue de 1 les dégâts faits par un arc ou une arbalète. Diminue la durabilité d'une porte de 5. Fait échouer le travail de maître
Travail physique	Réduit de 25% la quantité de ressources obtenues en jeu et de 10% à 50% entre les GN. Toutefois, pour chaque tranche de 10% de ressource qu'il détruit entre les GN, il aura le même pourcentage de chance de se faire prendre.



Compétences communes

XP de base : voir Origines (p.19)

XP / GN : 30 XP

Tiers 1

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Alchimie : 20 XP • Assommer : 15 XP au rang 1, 5 rangs
<u>Prérequis</u> : 1 force • Artisanat : 5 XP au rang 1, 3 rangs
<u>Prérequis</u> : 1 dex • Blason : 5 XP
<u>Prérequis</u> : Noblesse • Brise membre : 20 XP
<u>Prérequis</u> : 2 force • Décryptage : 5 XP
<u>Prérequis</u> : Lecture et écriture • Développement d'attributs : coût en fonction du développement d'attributs déjà effectué • Diagnostic : 10 XP au rang 1, 5 rangs • Discernement : 10 XP au rang 1, 3 rangs • Divination : 15 XP au rang 1, 3 rangs
<u>Prérequis</u> : Clerc ou Magicien • Entretien d'équipement : 10 XP au rang 1, 3 rangs • Esquive : 10 XP
<u>Prérequis</u> : 1 dex • Estimation : 5 XP • Expertise de siège : 10 XP au rang 1, 5 rangs
<u>Prérequis</u> : 1 force et 1 dex | <ul style="list-style-type: none"> • Fabrication d'alcool : 10 XP au rang 1, 5 rangs • Hémorragie 20 XP
<u>Prérequis</u> : 3 dex • Herboristerie : 10 XP • Intuition : 20 XP au rang 1, 3 rangs
<u>Prérequis</u> : en fonction du rang • Lame aveuglante : 15 XP
<u>Prérequis</u> : 2 dex • Lecture et écriture : en fonction de la langue désirée • Ligotage : 10 XP au rang 1, 3 rangs
<u>Prérequis</u> : 2 dex • Linguisme : en fonction de la langue désirée • Multi-classe : 60 XP
<u>Prérequis</u> : en fonction de la multi-classe • Noblesse : origine noble, ou l'acquérir en jeu avec réputation ou influence • Occultisme : 30 XP
<u>Prérequis</u> : Lecture et écriture • Premiers secours : 10 XP • Premiers soins : 5 XP • Propriétaire terrien : s'acquiert avec or, ou influence
<u>Prérequis</u> : Noblesse | <ul style="list-style-type: none"> • Réflexes : 15 XP au rang 1, 2 rangs
<u>Prérequis</u> : 2 dex • Résistance aux poisons : 15 XP, 5 rangs
<u>Prérequis</u> : 3 consti • Scribe : 5-10 XP
<u>Prérequis</u> : Lecture et écriture • Survivaliste : 20 XP au rang 1, 5 rangs
<u>Prérequis</u> : 3 dex • Taille de pierre précieuse : 15 XP • Tolérance à l'alcool : 5 XP au rang 1, 5 rangs • Torture : 15 XP
<u>Prérequis</u> : 2 personnalité / charisme • Travail physique : 10 XP au rang 1, 3 rangs
<u>Prérequis</u> : 1 force et 1 consti • Vœux : Gratuit • Volonté de fer : 15 XP au rang 1, 3 rangs
<u>Prérequis</u> : 2 consti et 1 force mentale • Volonté de fer accrue : 30 XP
<u>Prérequis</u> : volonté de fer rang 3 |
|--|--|--|



Caractéristiques	<p>Dextérité (dex) La dextérité représente l'agilité, la souplesse et la minutie d'un personnage. Une grande dextérité permettra de porter des coups plus précis, tant à distance qu'au corps à corps. Elle permet également à un personnage ayant une grande dextérité d'esquiver des attaques en combat.</p>	<p>Force mentale La force mentale est la caractéristique de prédilection des lanceurs de sorts et miracles. Une personne possédant une grande force mentale saura résister à certains sorts et certaines compétences comme les illusions et les effets mentaux. Plus un personnage possède une grande force mentale, plus il est en mesure d'utiliser de sorts et de miracles</p>	
	<p>Constitution (consti) La constitution détermine la vitalité et la santé d'une personne. Elle permet de comptabiliser les points de vie d'un personnage. La constitution permet aussi d'augmenter la résistance aux potions alchimiques et ainsi augmenter leur nombre d'utilisation.</p>	<p>Force La force est la caractéristique permettant, par exemple, de maîtriser l'adversaire en l'immobilisant ou en le plaquant au sol. Pour maîtriser quelqu'un, un personnage doit utiliser ses deux mains libres.</p>	<p>Personnalité/charisme Le charisme sert à augmenter les gains en réputation lors des actions d'un personnage. Le charisme permet aussi d'augmenter la puissance et la résistance aux compétences, sorts et miracles ayant des effets utilisant le charisme.</p>
Tiers 2 un joueur ne peut choisir qu'un Tiers 2 Prérequis : Nécessite 8 compétences ou sortilèges/miracles	<p>Amazone Il n'y a pas de guerrière plus féroce et fière que les Amazones sous l'égide de l'Empire. <u>Prérequis</u> : doit être un personnage féminin originaire de l'Empire et faisant partie de la Légion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forcé de caractère : 15 XP • Grâce : 10 XP • Maîtrise de la lance : 15 XP 	<p>Champion du Soleil Le champion du soleil est avant tout un défenseur de la lumière. Il hait les ténèbres. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour anéantir l'obscurité où qu'elle soit. <u>Prérequis</u> : Le personnage doit être bon et avoir la compétence <i>Lame aveuglante</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parangon du soleil : 30 XP • Regard lumineux : 15 XP • Symbiose solaire : 20 XP 	<p>Skald Le Skald est un aventurier vagabond, poète dans l'âme, des grands chemins du Nord, gardien des anciennes épopées héroïques de son peuple. <u>Prérequis</u> : Être originaire d'Anoctar et avoir 1 point de caractéristique en charisme/personnalité.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chant de guerre : 20 XP • Épopée héroïque : 10 XP • Réjouissances : 10 XP

Tiers 2

un joueur ne peut choisir qu'un Tiers 2
Prérequis : Nécessite 8 compétences ou sortilèges/miracles

Érudit de guerre

L'érudit de guerre est une personne préférant les actions aux mots et sa philosophie le guide jusque dans sa façon de combattre et de faire la guerre. Ils sont le plus souvent en compagnie de généraux ou de chefs de guerre afin de leur apporter conseil, et sont en première ligne du combat afin de déchaîner leur savoir aussi bien magique que savant.

Prérequis : avoir magicien ou clerc comme classe ou multi-classe.

- Bénédiction du stratège : 20 XP
 - Conditionnement : 15 XP
 - Logistique : 15 XP au rang 1
- Il existe 3 rangs à cette compétence

Ritualiste

Le ritualiste est un individu ayant des connaissances approfondies dans l'occultisme, la transfiguration, l'évocation, et d'autres domaines plus tabous. Ses connaissances font du ritualiste l'un des individus les mieux préparés face aux créatures extra-planaires.

Prérequis : avoir la compétence *Occultisme*

- Évocation : 10 XP
 - Neutralité taboue : 5 XP au rang 1
- Il existe 5 rangs à cette compétence
- Évocation : 10 XP au rang 1
- Il existe 3 rangs à cette compétence

Marcheur d'outre-tombe

Le marcheur d'outre-tombe est un individu qui partage son corps avec un esprit. Celui-ci peut être un ami de longue date décédé, un amour perdu ou même un être antique revenu de la mort pour accomplir quelque chose. L'esprit peut être malveillant comme bienveillant. Il renforce son hôte et lui permet d'accomplir des choses jugées impossibles par le commun des mortels.

Préalables : Le personnage précédant du joueur doit être mort.

- Effet d'un esprit : d'office
- Signe physique : d'office
- Lien spectral : 15-20 XP selon le lien
- Réminiscence : en fonction de la compétence choisie

Fanatique

Le fanatique est une personne ayant le plus grand zèle pour sa religion. Il la défendra jusqu'à son dernier souffle et avec une ferveur terrifiante.

Prérequis : Le joueur se doit d'avoir un jeu de rôle de fanatisme concordant.

- Défense des lieux de culte : 15 XP
- Porteur de la foi : 10 XP
- Zèle : 20 XP

Diplomate

Le Diplomate est une personne connaissant les protocoles diplomatiques, l'art de la négociation et du tact.

Prérequis : avoir au moins 3 points de caractéristique en charisme/personnalité

- Diplomatie : 5 XP au rang 1
- Il existe 5 rangs à cette compétence
- Immunité diplomatique : 10 XP
 - Tact : 10 XP au rang 1
- Il existe 3 rangs à cette compétence

Sourcier

Le sourcier est un individu dont l'entraînement est dédié à la traque, l'appréhension et, parfois, l'élimination de menaces magiques, tels des mages renégats ou des créatures ou objets magiques.

Prérequis : Avoir 2 points de caractéristique en force mentale

- Arme anti-magie : 20 XP
 - Détection de la magie : 20 XP
 - Résistance à la magie : 10 XP au rang 1
- Il existe 4 rangs à cette compétence

Tiers 3

***Un personnage peut sacrifier son Tiers 3 au profit d'un second Tiers 2**
Nécessite 14 compétences ou sortilèges/miracles

Chasseur

La chasse au petit gibier voir même à l'ours et autres bêtes féroces n'est pas le sujet ici. Ces chasseurs dévouent leur existence à traquer et mettre à mort les pires calamités du monde. Ils travaillent tous les aspects physiques de leur corps et de leur esprit afin de se préparer à leurs chasses.

Prérequis : 8 points de caractéristiques établis au choix (au moins 1 dans chaque). Savoir lire et écrire.

- Registre bestial : 10-20 XP selon la créature choisie
- Rite d'Udoros : doit être réalisé en jeu
- Trophée de chasse : 60 XP

Mystique

Le Mystique étudie et apprend l'art du savoir des runes et de l'enchantement d'objets afin de créer de puissants objets et instruments magiques. Prérequis : être clerc ou mage ou s'être multi classé dans une de ses deux classes. Doit savoir lire et écrire. Toute création du mystique doit être approuvée par un animateur.

- Création de parchemins : 10 XP au rang 1
Il existe 5 rangs pour cette compétence.
- Création de sceptres : 35 XP par type de sceptre.
Il existe 2 types de sceptre.
- Inscription runique : 15 XP au rang 1.
Il existe 5 rangs pour cette compétence

Psion

Le Psion est un être étant capable de puiser dans son énergie vitale afin de la manifester dans le monde physique grâce à sa force mentale et sa discipline. Prérequis : Avoir 3 points de caractéristique en force mentale

- Frappe d'énergie : 10 XP au rang 1. Il existe 5 rangs à cette compétence.
- Méditation : 10 XP au rang 1
Il existe 5 rangs à cette compétence.
- Récupération mentale : 10 XP au rang 1
Il existe 5 rangs à cette compétence.

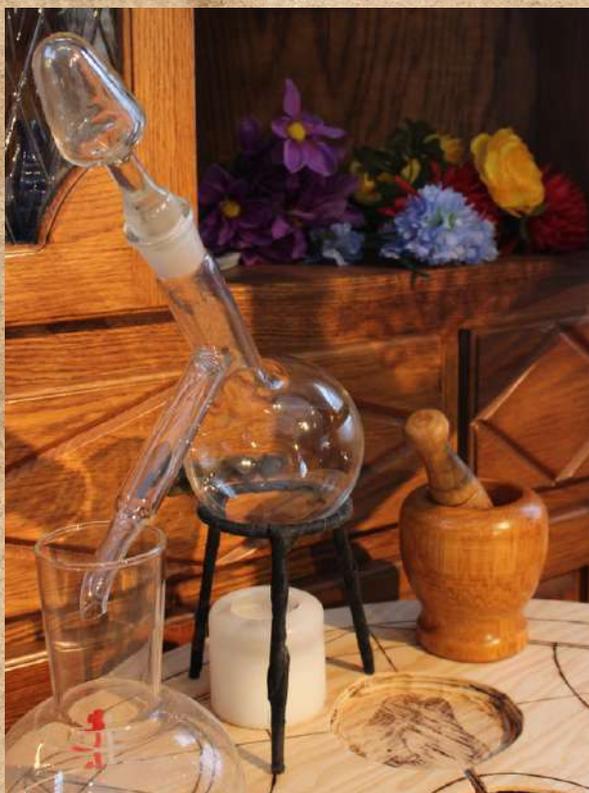


COMPÉTENCES COMMUNES

TIERS 1

Alchimie

L'art de la transmutation n'est pas donné à tous ; seuls les adeptes sont capables d'exécuter ce procédé qui demande patience et recherche. L'alchimiste aura besoin d'un laboratoire particulier composé de plusieurs verreries et outils pour obtenir la forme nécessaire de ses ingrédients pour la suite du processus (mortier : réduire en pâte et en poudre ; décanteur + filtre : infusion ; source de chaleur + condensateur : distillation). L'alchimiste aura aussi besoin d'une craie pour dessiner le cercle alchimique si nécessaire, d'une pierre de transmutation pour effectuer la transmutation et le catalyseur spécifique au mélange souhaité.



Pour effectuer une transmutation, le joueur devra placer son mélange alchimique dans un des cercles périphériques du cercle d'alchimie, la pierre dans un autre et le catalyseur dans le dernier. Lors de la transmutation, tous les éléments sont détruits (excepté les pierres de transmutation ayant plus d'une utilisation), et la potion/poison/élixir/huile/bombe peut alors être récoltée dans le cercle réceptacle.

Chaque nouvelle formule tentée par un joueur doit être approuvée par un animateur, le maître de la guilde des mages ou un organisateur, pour valider son effet, même si les effets d'une recette ou d'un ingrédient ont été donnés d'un joueur à un autre. Toute tentative d'un même mélange par la suite aura les mêmes effets que le mélange initial, n'ayant pas besoin d'approbation par un animateur.

Le temps de transmutation est instantané. Pour la préparation, un joueur aura besoin de 6h pour sécher, 2 minutes pour réduire en poudre (un ingrédient contenant très peu d'eau ex : corne n'a pas besoin de temps de séchage), de 3 minutes pour en faire une pâte, **Un joueur peut réduire en poudre ou en pâte jusqu'à 5 ingrédients identiques à la fois en ajoutant 1 minute de préparation. Il lui faudra 15 minutes pour l'infuser et 30 minutes pour le distiller. Il est possible de distiller 5 ingrédients identiques à la fois.** Pour les opérations ne nécessitant pas une intervention directe (séchage, infusion, distillation), le joueur n'est pas obligé de rester sur place. Coût : 20 XP

Assommer

Le personnage qui utilise une arme contondante peut assommer son adversaire pour une certaine période de temps. Une personne assommée peut se faire détrousser ou déplacer, mais se réveillera si elle reçoit un coup. Il est interdit d'assommer avec un pommeau d'épée. Le coup doit être porté avec une arme contondante sur l'arrière de la tête de la victime. Un joueur peut utiliser cette compétence autant de fois qu'il le veut, mais jamais en situation de combat. Les rangs sont non cumulables.

Préalables : Avoir 1 point de caractéristique en force

Note : Si un joueur porte un casque en métal incluant la maille, il sera immunisé à cette compétence.

Rang 1	Assomme durant 20 sec.	15 XP
Rang 2	Assomme durant 30 sec.	10 XP
Rang 3	Assomme durant 40 sec.	10 XP
Rang 4	Assomme durant 50 sec.	10 XP
Rang 5	Assomme durant 1 min.	10 XP

Artisanat

Le personnage peut fabriquer lui-même les objets qu'il vend. Il doit les fabriquer en jeu de façon RP du mieux de ses capacités. Les objets doivent être fabriqués à partir de matériaux en jeu. Ex : Des pépites d'or ou d'argent. L'objet aura automatiquement la valeur des matériaux plus le pourcentage bonus donné par la compétence. Si l'objet est fait de matériaux n'ayant pas une valeur prédéfinie en jeu, l'organisation leur attribuera alors une valeur marchande après vérification. Le temps de fabrication doit respecter la qualité du rang d'artisanat. Les objets doivent avoir l'apparence des matériaux en quoi ils sont faits.

Exemple : Une chaîne en or ne peut pas être représentée par une chaîne en fer gris, elle doit avoir au moins la couleur.

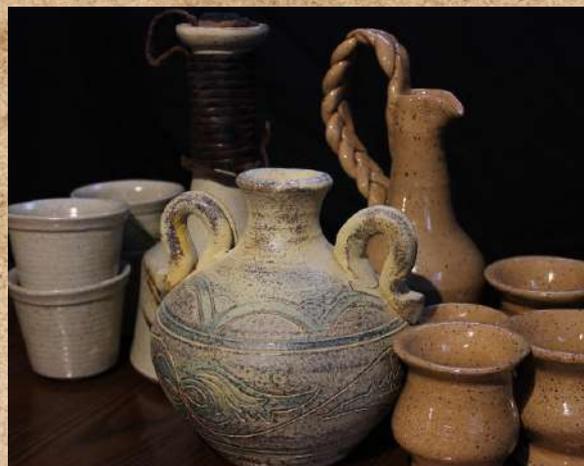
Peut être achetée 3 fois pour 3 artisans différents.

Les objets peuvent être vendus à des marchands lors du GN, ou même à des joueurs (qui possèdent leur propre version de l'objet). La fabrication prend 5 minutes par rang. Les rangs sont non cumulables. Préalables : 1 point dans la caractéristique dextérité

Exemples de domaines :

- Métallurgie : Le *Forgeron* est le seul à pouvoir créer des objets nécessitant de la métallurgie.
- Joaillerie : Nécessite la compétence *taillage*
- Parfums et autres : Nécessite la compétence *herboristerie*
- Maroquinerie : Nécessite la compétence *tanneur/tisseur*
- Tressage : Nécessite la compétence *tanneur/tisseur* ou *homme à tout faire*.
- Broderie : Nécessite la compétence *tanneur/tisseur* ou *homme à tout faire*
- Sculpture Ex : statuette de bois ou de pierre
- Poterie. Ex : Vase en terre cuite, vaisselle, etc.
- Travail du verre. Ex : Bouteille

Type d'objet	Valeur de l'objet	Coût
Rang 1 : Objet de qualité moyenne	-	5 XP
Rang 2 : Objet de bonne qualité	+25%	10 XP
Rang 3 : Objet de qualité supérieure	+50%	15 XP



Blason

Le personnage noble ou nouvellement anobli peut porter le blason de sa famille. Ce faisant, lorsque celui-ci réalise des quêtes rapportant de la *Réputation*, il peut, à la place, demander des points d'*Influence*, prétextant que l'action a été faite au nom du groupe et non par le personnage. Coût : 5 XP
Préalables : Noblesse

Brise membre

Briser un bras ou une jambe à quelqu'un est un acte considéré normalement comme barbare, mais parfois pour maîtriser un adversaire incontrôlable sans lui ôter la vie, on doit user de moyens quelque peu inhabituels. Si l'attaquant est seul, il doit y avoir un écart de 2 de force minimum par rapport à sa victime sinon l'action échoue. Si trois personnes ou plus tiennent la victime, l'écart de force ne compte plus. Quand une victime se fait casser un membre, elle n'est plus en état de se battre, elle se défendra uniquement si elle est attaquée. La victime doit être maîtrisée pour se faire briser un membre. L'action prend une dizaine de secondes à être réalisée. Un personnage ayant la compétence Volonté de fer, au rang adéquat, peut ignorer la douleur et se battre avec ses membres valides. Un membre brisé ne peut être réparé que par des soins magiques ou une potion. Coût : 20 XP
Préalables : Avoir 2 points de caractéristique en force

Décryptage

Cette compétence permet au personnage de déterminer en quelle langue un texte est écrit, et ce, même s'il ne parle pas cette langue. Par contre, il ne pourra le lire que s'il sait lire la langue en question. Coût : 5 XP
Préalables : Savoir lire et écrire

Développement d'attributs

Un personnage peut s'entraîner et développer une ou plusieurs caractéristiques à travers sa vie, par l'achat de cette compétence. Il ne pourra pas acheter plus d'un point par GN **ou saison froide**.
Coût : 10 XP au premier point ; chaque attribut supplémentaire coûtera un prix d'XP de plus en plus élevé selon la règle suivante: 15-20-25-30-35-40-45...etc.

Diagnostic

Cette compétence permet de connaître la raison qu'un personnage est au sol. Comprendre le problème pour ainsi mieux le résoudre. Le personnage peut déterminer l'état de santé de quelqu'un en l'examinant durant 10 secondes. Il sait s'il y a présence de maladies, de poisons ou autres nuisances physiques. Au rang 5 il saura si le problème de la personne qu'il examine est de provenance magique.

Rang 1	Évalue les blessures (achevé ou non) - dépistage des poisons et maladies de rang 1 et 2.	10 XP
Rang 2	Évalue les blessures (achevé ou non) - dépistage des poisons et maladies de rang 1, 2 et 3.	10 XP
Rang 3	Évalue le nombre de points de vie restant sur le nombre de points de vie total, dépiste les poisons et maladies de rang 1, 2, 3, 4.	15 XP
Rang 4	Connaissance de l'état de santé (points de vie, dépiste tous les poisons et maladies non magique)	20 XP
Rang 5	Connaissance de l'état de santé (points de vie, dépiste tous les poisons et maladies) et les origines magiques qui altèrent la personnalité ou la conscience d'une personne.	30 XP

Discernement

Le personnage gagne l'habilité de discerner certaines choses que les autres sont incapables de voir, tels les objets dissimulés.

Rang 1	Permet de contrer dissimulation d'objet et déguisement rang 1	10 XP
Rang 2	Permet de contrer dissimulation d'objet et déguisement rang 2	10 XP
Rang 3	Permet de contrer dissimulation d'objet et déguisement rang 3	10 XP

Divination

L'art de la divination est rare et précieux. Il permet de voir des événements du futur. Seul quelques rares clercs et magiciens approfondissant leurs connaissances en cet art peuvent espérer voir dans l'avenir. Le personnage pourra prédire certains événements du prochain GN (animations). Ne peut avoir qu'une seule vision par GN. Le joueur devra aller voir l'organisation pour savoir ce que sa vision lui informe. L'organisation se réserve le droit de décider de quelle animation elle veut révéler l'information.

Préalables : être de classe Clerc ou Magicien ET avoir des osselets, des pierres gravées ou peinturées de runes ou des cartes de Tarot.

Rang 1	Permet d'avoir des bribes non précises sur certaines animations du prochain GN	15 XP
Rang 2	Permet de savoir la nature exacte d'une animation du prochain GN	20 XP
Rang 3	Permet de savoir le moment relatif de l'animation (matin, midi, après-midi, soirée, nuit, aube)	20 XP

Entretien d'équipement

Le personnage possède les connaissances et le doigté nécessaires afin d'entretenir son équipement d'aventurier. Il peut dès lors réparer les points de durabilité de son équipement **à chaque zone** tant que celui-ci n'est pas complètement brisé, auquel cas il aura besoin des services d'un forgeron, d'un tanneur/tisseur ou d'un charpentier.

- Entretien de bouclier : 10 XP
2 min/point de durabilité
- Entretien d'arme : 10 XP
2 min/point de durabilité
- Entretien d'armure : 10 XP
2 min/point d'armure



Esquive

Les aventuriers ayant une agilité prononcée peuvent parfois esquiver au dernier instant un coup qu'ils n'auraient normalement pas pu éviter. Cependant, ceux-ci ne peuvent être que des coups de face et au corps-à-corps. Par contre, l'esquive peut être améliorée grâce à un gain en *Réflexes*, en agilité/dextérité et en *Intuition*. Accorde une esquive par combat. Coût : 10 XP

Préalables : avoir 1 point de caractéristique en dextérité

Estimation

Pour beaucoup d'aventuriers, la fortune est la plus belle des récompenses pour la sueur et le sang versé. Pour ces gens qui sont à l'affût du côté monétaire des choses, chaque chose a un prix, et ils sont les premiers à être au courant de ces variations. Le joueur connaît le prix relatif des choses et connaît assez bien le système de monnaie de la région. En tout temps il peut se référer à une copie du système monétaire qui lui sera fournie par l'organisation. Coût : 5 XP



Expertise de siège

Il est autorisé à utiliser et opérer les armes de siège. Si un expert de siège attaque une fortification sans manier une arme de siège, il est habilité à ajouter ses rangs d'Expertise de siège à ses dégâts d'arme, contrairement à une personne ne possédant pas cette compétence qui ne causera que ses dégâts de base.

Préalables : Avoir 1 point de caractéristique en dextérité et 1 en force.

Note : Pour attaquer une fortification, l'arme de base doit être une hache ou une masse à deux mains. Chaque coup porté enlève 1 de durabilité à l'arme, si utilisé contre un revêtement métallique.

Rang 1	10 XP
Rang 2	10 XP
Rang 3	10 XP
Rang 4	10 XP
Rang 5	10 XP

Fabrication d'alcool

Le personnage a appris à fabriquer de la bière, du vin et du fort. Il aura besoin d'ingrédients pour sa production, de bouteilles et d'une quantité variable d'eau potable.

Il est à noter que :

- Les bouteilles de tout alcool prendront un GN complet à fermenter et pourront être bues au GN suivant la fabrication.
- Dans le cas d'une recette spéciale, les détails seront décidés avec l'organisation.

Rang 1	Le brasseur est habilité à fabriquer de la bière	10 XP
Rang 2	Le brasseur est habilité à fabriquer du vin	10 XP
Rang 3	Le brasseur est habilité à fabriquer du fort	10 XP
Rang 4	Le brasseur découvre les secrets de l'absinthe	10 XP
Rang 5	Le brasseur invente sa propre recette d'alcool, il pourra créer une recette par saison	20 XP

- Bière : Nécessite 1 ressource de céréales (5 kg) et 1 champignon adéquat. Nécessite 14 L d'eau. Temps de fabrication : 1h. Produit 14 L.
- Vin : Nécessite 1 ressource de fruits (5 kg) et 1 champignon adéquat. Nécessite 10 L d'eau. Temps de fabrication : 2h. Produit 10 L.
- Fort : Nécessite 5 kg de fruits distillés (herbo), 5 kg de légumes (maïs ou patates) et 1 champignon adéquat. Nécessite 20 L d'eau. Temps de fabrication : 3h. Produit 10 L.
- Absinthe : Nécessite 15 L de Fort, 1 ressource de fruits (5 kg), 1 feuille adéquate et 1 champignon adéquat. Nécessite 5 L d'eau. Temps de brassage : 3h. Produit 10 L.



Hémorragie

Le joueur assène un coup précis à l'aide d'une arme tranchante, ce qui a pour but de faire saigner abondamment sa victime. La victime n'aura plus envie d'initier d'affrontement durant la durée des saignements, mais sera toujours en mesure de se défendre si agressée. Seuls des soins d'un guérisseur ou des soins magiques peuvent refermer la plaie. Le joueur frappe sa victime le plus précisément possible et dit à haute voix « Hémorragie tu perds 1 points de vie par minute. » Les dégâts habituels de l'arme utilisée ne s'appliquent pas, tout poison sur la lame portant l'attaque sera inefficace et donc perdu. La compétence *Premiers secours*, *Premiers soins* ou un sort de guérison des blessures peut refermer la plaie. Cette compétence peut être effectuée un nombre de fois égal à sa dextérité par combat. Cette compétence peut être utilisée plusieurs fois sur une même personne durant le combat, mais seulement 1 fois par membre/torse, les effets sont cumulables. Une personne ayant été touchée à un bras, au torse et à une jambe perdra donc ainsi 3 PV/minute dû aux hémorragies multiples. Advenant que la victime atteint 0 PV et est encore sous les effets d'hémorragie, elle tombe automatiquement en achèvement. Coût : 20 XP

Préalables : Avoir 3 points de caractéristique en dextérité

Herboristerie

Un herboriste est une personne qui connaît les plantes et qui sait en tirer parti. L'herboriste saura comment fabriquer des baumes de guérison, des poisons naturels et leurs antidotes ainsi que des remèdes de maladies. Il peut aussi appliquer des poisons sur des lames et des pointes.

Pour la cueillette, l'herboriste doit trouver ses ingrédients dans la forêt ou venir voir l'animation pour obtenir ses ressources après une promenade infructueuse d'au moins 20 minutes. L'herboriste doit d'abord trouver une plante ou un élément naturel au moins une fois en forêt physiquement et le ramener

à un animateur, de préférence l'aubergiste, pour pouvoir ensuite utiliser sa compétence de cueillette de ces ingrédients sans avoir à en trouver physiquement en forêt. Les exceptions : araignées, serpents, feuille d'Ildranil.

Le temps de transmutation est instantané. Pour la préparation, un joueur aura besoin de 6h pour sécher, 2 minutes pour réduire en poudre (un ingrédient contenant très peu d'eau ex : corne n'a pas besoin de temps de séchage), de 3 minutes pour en faire une pâte. **Un joueur peut réduire en poudre ou en pâte jusqu'à 5 ingrédients identiques à la fois en ajoutant 1 minute de préparation. Il lui faudra 15 minutes pour l'infuser et 30 minutes pour le distiller. Il est possible de distiller 5 ingrédients identiques à la fois.** Pour les opérations ne nécessitant pas une intervention directe (séchage, infusion, distillation), le joueur n'est pas obligé de rester sur place. Chaque ingrédient possède ses propres caractéristiques selon son mode d'utilisation. Il reviendra au personnage de les découvrir en jeu, ou grâce à une compétence en synergie. Mode d'utilisation : inaltéré/intact, en poudre, en pâte, ingéré, infusé, distillé. Un tableau vide (ou partiellement rempli selon les synergies) de tous les éléments d'herboristerie sera remis à l'achat de la compétence. Coût : 10 XP

Synergies :

Gourmet	Octroie la connaissance de tous les ingrédients naturels pouvant être utilisés dans les compétences du Gourmet
Médecin	Octroie la connaissance de tous les ingrédients naturels utilisés pour les baumes, les antidotes et remèdes
Survivaliste	Connait les aliments comestibles et empoisonnés à l'ingestion
Maître-empoisonneur	Octroie la connaissance de tous les ingrédients naturels pouvant être utilisé comme poisons

Intuition

L'intuition de l'aventurier s'aiguisé et lui permet d'esquiver des attaques provenant de l'arrière.

Rang 1	Permet d'esquiver un coup au corps-à-corps par derrière <u>Prérequis</u> : Esquive	20 XP
Rang 2	Permet d'esquiver un tir de projectile de dos <u>Prérequis</u> : Réflexe rang 2, 2 points de caractéristique en dextérité	20 XP
Rang 3	Permet d'esquiver une attaque sournoise <u>Prérequis</u> : Réflexe rang 2, 5 points de caractéristique en dextérité	10 XP

Lame aveuglante

Le personnage utilise sa lame pour dévier les rayons du soleil dans les yeux de son adversaire, l'aveuglant pendant 3 secondes. Peut être utilisé 1 fois par combat.

Coût : 15 XP

Préalables : Avoir 2 points de caractéristique en dextérité

Note : Ne peut être utilisé que lors de journées ensoleillées. S'il y a quelques nuages, la compétence fonctionne à condition que le soleil soit visible au moment d'utiliser la compétence, mais si le ciel est complètement couvert, elle est inutilisable.



Lecture et écriture

Pour qu'un personnage sache lire et écrire, il doit l'apprendre. Un personnage paiera 50% pour savoir lire et écrire sa langue natale.

Langage du Nord : Langue parlée en Valagan, Dalagan, Orifindel, Anoctar et Erodius	10 XP
Impérial	10 XP
Liossien	10 XP
Vandari*	10 XP
Langage du Sud : Nombreux dialectes variables mais ayant des similarités	10 XP
Érugien*	10 XP
Langage tribal : Nombreux dialectes variables mais ayant des similarités	10 XP
Ancien commun*	20 XP
Sylvien*	20 XP

* Ces langues sont à accès restreint, veuillez faire approuver à l'inscription.

Ligotage

Attacher une personne n'est pas une mince affaire. Il faut de l'entraînement et des nœuds bien spécifiques pour ligoter quelqu'un, et avoir la conscience tranquille une fois qu'il est attaché. Le personnage ligote quelqu'un si bien qu'il ne peut pas se délier. Pour se déprendre, la victime doit avoir une force supérieure à la dextérité de celui ayant fait les liens.

Préalables : Avoir 2 points de caractéristique en dextérité

Rang 1	Ligote un personnage ayant 2 de force et moins	10 XP
Rang 2	Ligote un personnage ayant 3 de force et moins	10 XP
Rang 3	Ligote un personnage ayant 4 de force et moins	10 XP

Linguisme

Cette compétence représente l'apprentissage d'une nouvelle langue. Par le fruit de dizaines d'heures d'étude et de pratique, le joueur apprend à parler la langue en question. Ce n'est pas toutes les langues qui sont aussi accessibles, certaines langues sont plus difficiles à apprendre ou simplement moins communes en Valagan.

Langage du Nord : Langue parlée en Valagan, Dalagan, Orifindel, Anoctar et Erodius	5 XP
Impérial	10 XP
Liossien	10 XP
Vandari*	15 XP
Langage du Sud : Nombreux dialectes variables mais ayant des similarités	10 XP
Érugien*	10 XP
Langage tribal : Nombreux dialectes variables mais ayant des similarités	15 XP
Sylvien*	20 XP

* Ces langues sont à accès restreint, veuillez faire approuver à l'inscription.

Multi classe

L'aventurier qui emprunte une voie peut parfois être intéressé à explorer d'autres horizons. Si celui-ci a l'expérience nécessaire et les talents requis, il peut acquérir les compétences du Tiers 1 d'une autre classe. La multi classe ne lui donne pas accès aux Tiers 2 et 3. La multi classe ne peut être achetée plus d'une fois. Aussi, la multi classe ne donne pas accès au passif de la classe.

Coût : 60 XP

Préalables :

- Clerc : 2 points de caractéristique en personnalité/charisme
- Combattant : 2 points de caractéristique en constitution
- Gens du peuple : 2 points de caractéristique en force
- Mage : 2 points de caractéristique en force mentale
- Roublard : 2 points de caractéristique en dextérité/agilité



Noblesse

Le personnage reçoit ses lettres de noblesse et sa famille est reconnue comme telle. Pour ce faire, le personnage doit se faire consacrer par son seigneur. Cette compétence permet d'augmenter le montant d'argent de départ. (voir *Origines* p.19)

Si un joueur souhaite se faire anoblir après la création de son personnage, il n'obtiendra pas la prime d'argent de départ, il devra se trouver un noble PNJ souhaitant l'anoblir et devra le convaincre par des points de *Réputation* ou d'*Influence*.

Dans tous les cas, un personnage noble obtient une place plus importante à l'intérieur du jeu politique local. De plus, sur le terrain, il sera connu de tous les animateurs par son titre et aura droit au traitement concordant. Il pourra exiger le respect des autres joueurs ayant un rang moindre que lui et imposer des sanctions, qui seront appliquées par les forces de l'ordre, si ce respect n'est pas démontré alors que l'autre joueur est pleinement conscient du titre de noblesse. Si un joueur démontre un manque de respect envers un noble et qu'il démontre du regret et s'excuse lorsqu'on l'informe du titre, il ne peut être sanctionné ; s'il continue dans son comportement malgré l'avertissement, des sanctions peuvent être mises en place en informant les forces de l'ordre. Gratuit avec passé noblesse, sinon coût en *Influence* ou *Réputation*.

Occultisme

Le personnage approfondit ses connaissances dans l'occultisme et pourra dorénavant utiliser celles-ci pour entrer en contact avec les esprits via des rituels occultes et combattre les spectres et autres créatures à l'aide de symboles divers qu'il devra dessiner sur des portes, des fenêtres ou encore sur le sol avec une craie, les empêchant ainsi d'entrer dans un bâtiment fermé ou les capturer. Un seul symbole peut être présent à la fois sur le même bâtiment. Une liste de symbole sera fournie au joueur pour chaque type de créature lorsque la connaissance est acquise.

Préalables : Savoir lire et écrire.

Fées/esprit de la forêt	30 XP
Fantôme/spectre	30 XP
Ombres	30 XP
Démons (vaporeux)	30 XP

Premiers secours

Parfois, sur un champ de bataille, arrêter un saignement, appliquer une substance sur une plaie ou seulement reconforter un blessé peut lui sauver la vie. Le joueur peut réanimer un personnage en 1 minute s'il n'est pas trop tard. Premiers secours arrête les *Hémorragies*. Le joueur a jusqu'à 15 minutes pour prodiguer les premiers secours à un personnage ayant été achevé. Coût : 10 XP

Premiers soins

Permet à un personnage d'appliquer un bandage sur un membre ou le torse d'une personne blessée, incluant lui-même, afin de lui rendre 1 PV. Un bandage ne peut être appliqué sur une même région qu'une fois aux 2 heures peu importe le soigneur, et devra être gardé par le joueur pour toute la durée de la guérison (2h). Dans le cas où le soigneur veut se faire un bandage mais qu'il n'a plus l'usage de ses deux bras, celui-ci pourra dicter la marche à suivre à un tiers pour qu'il puisse le soigner sans avoir la compétence. Cette compétence peut être utilisée pour arrêter une hémorragie. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour réanimer quelqu'un, voir premiers secours. Coût : 5 XP



Propriétaire Terrien

Le noble fait l'acquisition d'une terre, d'un boisé ou d'une mine. Ces propriétés peuvent varier en termes de productivité. Toutefois il devra en faire l'acquisition de façon monétaire. Et devra l'entretenir s'il y a lieu. Cette compétence ne peut être achetée qu'une seule fois. La production variera en fonction du nombre de paysans engagés par le noble pour l'exploiter et d'autres facteurs. Le noble se doit de nourrir ses employés.

Préalables : Noblesse

Plaine agricole	Production agricole	Permet de cultiver la terre afin de fournir 560 kg de ressource choisie par saison, récoltable au dernier GN de la saison avec 7 employés. Coût 25 influence ou 150 florins
	Élevage de bêtes	Permet d'élever des animaux, la vente de leur viande sera très profitable. Le noble recevra 60 kg de viande et 1 feuille de cuir au début de chaque GN avec 7 employés. Coût 35 influence ou 200 florins
Boisé	Scierie	Permet la production de bois de construction, très prisé lors des temps trouble en Valagan. Coût 20 influence ou 100 florins
	Terre pour la chasse	Permet la vente des fourrures et autres éléments provenant des proies à bon prix, ainsi que la rentrée de ressources de viande. Un 15 kg de viande est assuré à chaque GN ; le reste des ressources et la viande supplémentaire sont déterminés par un dé lancé à l'animation au début du GN. Coût 20 influence ou 120 florins
	Botaniste	Un botaniste s'installe sur les terres du noble et s'occupe de récolter des ingrédients d'herboristerie afin de les revendre, le noble recevra certains de ces ingrédients et une partie des recettes à chaque début de GN, déterminés par un lancer de dé. Coût 15 influence ou 80 florins

Mine*	Excavation de pierre	Même la pierre brute à son prix, les châteaux ont besoin d'entretien et sont prêts à payer gros pour des pierres bien solides. Coût 20 influence ou 150 florins
	Excavation de fer	Une mine de fer est toujours profitable, les filons sont abondants et les acheteurs de ce métal sont toujours plus nombreux. De plus, le noble recevra une bonne quantité de pépites de fer à chaque GN ainsi qu'une partie des recettes de la vente, déterminées par un jet de dé. Coût 35 influence ou 200 florins
	Excavation d'argent	Une mine d'argent est très profitable, ce métal précieux est très prisé. De plus le noble recevra une petite quantité de pépites d'argent et une partie des recettes des ventes à chaque GN, déterminés par un jet de dé. Coût 75 influence ou 300 florins
	Excavation d'or	Une mine d'or est très profitable, ce métal précieux est très prisé, mais parfois les filons sont durs à trouver et ces mines sont souvent la proie des bandits sans vergogne. Le noble recevra une petite quantité de pépites d'or et une partie des recettes des ventes à chaque GN, déterminés par un jet de dé. Coût 150 influence ou 800 florins

*Note : Toute mine entraîne l'excavation de pierres.

Le joueur doit choisir quel filon de métal sera présent dans sa mine ou simplement de garder une carrière, lui rapportant ainsi plus de pierres.



Réflexes

Les réflexes de l'aventurier sont si aiguisés qu'il arrive à réagir à des situations plus rapidement que le commun des mortels, et ainsi pouvoir les esquiver.

Préalables : avoir 2 points de caractéristique en dextérité

Rang 1	Permet d'esquiver un coup déloyal	15 XP
Rang 2	Permet d'esquiver un projectile de face	15 XP

Résistance aux poisons

Le personnage développe une résistance aux poisons lui permettant ainsi de diminuer l'efficacité de ceux-ci sur son personnage :

Préalables : avoir 3 points de caractéristique en constitution

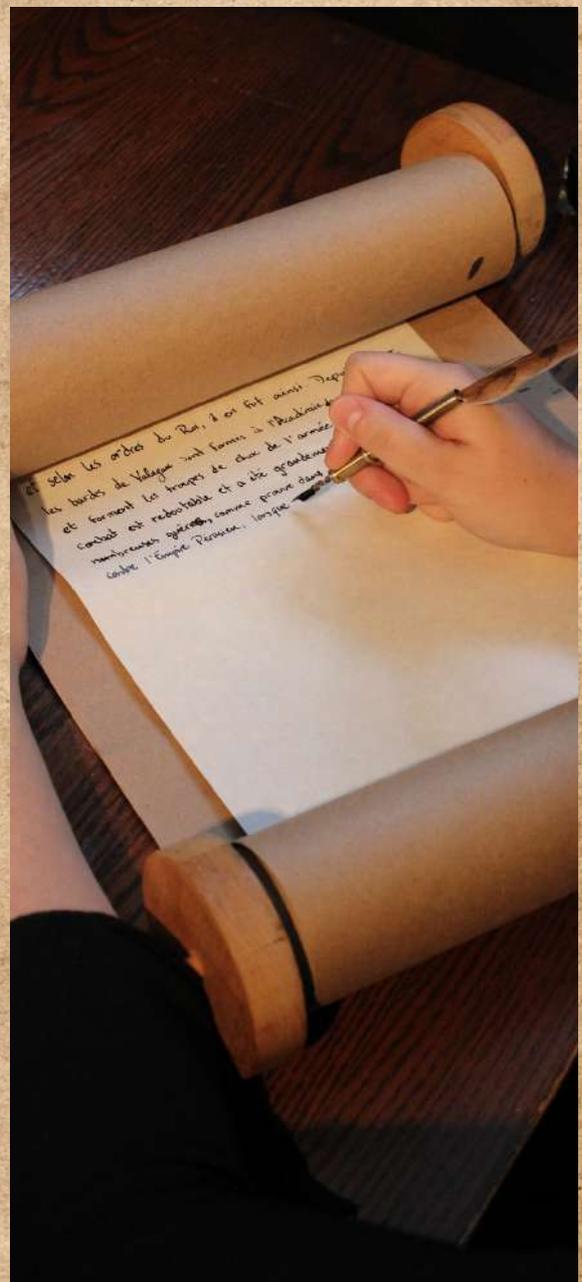
Rang 1	Diminue de moitié ou double le temps de mise en effet des poisons rang 1	15 XP
Rang 2	Diminue de moitié ou double le temps de mise en effet des poisons rang 2	15 XP
Rang 3	Diminue de moitié ou double le temps de mise en effet des poisons rang 3	15 XP
Rang 4	Diminue de moitié ou double le temps de mise en effet des poisons rang 4	15 XP
Rang 5	Diminue de moitié ou double le temps de mise en effet des poisons rang 5	15 XP

Scribe

Le personnage apprend les rudiments de la rédaction de textes officiels et légaux.

Préalables : Savoir lire et écrire.

- Rédaction de documents légaux : 5 XP
Le scribe peut rédiger des documents légaux qui sont alors officiels entre les parties les ayant signés. Il en remettra une copie à chacune des parties et en gardera une pour la sécurité et régler les litiges ultérieurs possibles.
- Détection de faux : 10 XP
Permet de voir qu'un document est falsifié



Survivaliste

Le personnage sait comment survivre dans la nature, il possède les connaissances nécessaires afin de cueillir les baies et champignons comestibles et éviter ceux empoisonnés. De plus, il connaît l'art de la chasse et de la pêche afin de subsister durant l'hiver. Cette compétence peut être utilisée afin de cueillir et amasser une ressource de nourriture ou afin d'abattre les animaux sauvages et d'en récolter la viande et la peau, qui pourra servir de matière première aux tanneurs. De plus, cette connaissance peut être utilisée afin d'avoir accès aux ressources de fruits ou de viande nécessaires entre les GN. La compétence Ouvrier Forcené ne s'applique que sur la cueillette.

***Préalables :** Avoir 3 points de caractéristique en dextérité. Posséder un arc, une arbalète, une lance ou un javelot.

Rang 1	1 proie/chasse* OU 10 lbs de fruits OU 1 prise/pêche 2h / chasse/cueillette	20 XP
Rang 2	1 proie/chasse* OU 10 lbs de fruits OU 1 prise/pêche 1 ½ h / chasse/cueillette	10 XP
Rang 3	1 proie/chasse* OU 10 lbs de fruits OU 1 prise/pêche 1h / chasse/cueillette	10 XP
Rang 4	1 proie/chasse* OU 10 lbs de fruits OU 1 prise/pêche ½ h / chasse/cueillette	10 XP
Rang 5	2 proies/chasse* OU 10 lbs de fruits OU 2 prises/pêche ½ h / chasse/cueillette	10 XP

Une chasse est considérée comme valide si le personnage se promène en forêt, hors des sentiers battus, pour la durée nécessaire selon son rang. Une pêche est considérée comme valide si le personnage reste près de la rivière pour la durée nécessaire selon son rang. Pour obtenir sa viande ou ses fruits, le personnage doit se rendre à un animateur, de préférence l'aubergiste, afin de demander son dû. De là, un organisateur lancera un dé à 10 faces qui déterminera la prise dans le cas d'une chasse ou d'une pêche. Si le joueur obtient un 1 sur son dé, il reviendra automatiquement bredouille de la chasse. La charte des prises possibles ainsi que le nombre de chaque capture réalisable de chaque animal seront changeants d'un GN à l'autre et les animateurs auront en leur possession toutes les informations nécessaires. Prendre note que lorsqu'une sorte d'animal est écoulee pour la fin de semaine, l'organisateur vous remettra la prise inférieure. Pour représenter la viande, une pièce de viande en mousse sera remise au joueur, alors que les fruits seront représentés par un panier d'osier avec un poids à l'intérieur et des faux fruits.

Note : Un joueur peut porter un maximum de **110 lbs** de viande et si le chasseur est seul et qu'il ne peut pas ramener toute la viande par lui-même, il devra laisser le surplus en place. Par contre, si le chasseur est accompagné durant sa chasse, ceux qui l'accompagnent pourront ramener l'excédent.

Taille de pierre précieuse

Le personnage est apte à tailler les pierres précieuses, retirer les aspérités et les défauts qui en diminuent l'éclat et la valeur. Savoir tailler les pierres précieuses est un art qui nécessite doigté, précision et discipline. De plus, tailler une gemme nécessite du matériel spécialisé. La taille consiste à polir et découper les pierres en les frottant contre une surface abrasive plus résistante. La plupart des grands tailleurs de ce monde utilisent des diamants noirs dont la dureté dépasse même celle des diamants conventionnels, mais qui n'a pas la même valeur marchande puisqu'il est impossible de le tailler ou de le façonner et qu'il n'a aucune brillance ou éclat. Son prix est plus abordable que le diamant conventionnel et il est commun d'en trouver dans les mines d'Erodius. Un tailleur ayant l'outil nécessaire n'a plus qu'à se mettre au travail. Coût : 15 XP

Préalables : avoir un diamant noir (Seulement nécessaire pour tailler les diamants)

Temps de taillage :

- Petite gemme : 15 minutes
- Grande gemme : 30 minutes

Il est important de placer un petit ruban de couleur bleuté sur l'une des facettes de la pierre avec « T » inscrit dessus, afin de signifier que la gemme est taillée.



Tolérance à l'alcool

Souvent dans une auberge, des concours de grands buveurs sont organisés, et c'est un moyen rapide de se faire des pièces.

Certaines personnes sont reconnues pour leur capacité acquise à boire de l'alcool et à en subir aisément les effets. Si le joueur boit plusieurs boissons d'affilées il reste conscient et n'est pas affecté. Les rangs ne sont pas cumulables.

Préalables : Avoir 3 points de caractéristique en constitution pour le 5e rang.

Voir annexe A *Tableau d'alcoolémie*

Rang 1	Augmente la tolérance à l'alcool de 1 entre chaque stade.	5 XP
Rang 2	Augmente la tolérance à l'alcool de 2 entre chaque stade.	5 XP
Rang 3	Augmente la tolérance à l'alcool de 3 entre chaque stade.	5 XP
Rang 4	Augmente la tolérance à l'alcool de 4 entre chaque stade.	5 XP
Rang 5	Maître de l'ivresse : Le personnage ne subit aucun des effets négatifs de l'alcool suivants : perte de caractéristique, influençable, incapacité de mentir, mort par l'alcool. S'il tombe dans un coma éthylique et que personne n'est là pour lui faire les premiers soins, il restera inconscient pour toute la durée de son ivresse (le joueur peut choisir de mourir s'il le souhaite après 15 minutes). Lorsqu'il consomme de l'alcool, il gagne 1 point en force pour toute la durée de l'effet de l'alcool. Toutefois, il devra être ivre et subira les mêmes effets négatifs de la gueule de bois. Il est possible d'être constamment sous l'effet de l'alcool, et donc bénéficier du gain de force en permanence, en consommant de façon régulière.	20 XP

Note : Dormir ne compte pas comme une gueule de bois. Aussi, si un personnage va se coucher en étant ivre, il aura les effets négatifs à son réveil.

Torture

La torture est utilisée pour soutirer des informations à une personne contre son gré. Le tortionnaire recevra les réponses à ses questions s'il est assez convaincant. En peaufinant ses techniques, le tortionnaire arrivera à briser la volonté de sa victime. La victime répondra aux questions une fois que ses deux faiblesses auront été exposées et exploitées durant 10 minutes chacune, une à la suite de l'autre, à moins que le torturé ait une *Volonté de fer*. Toute personne qui se tente à la torture sans posséder la compétence infligera 1 dégât au torse dès qu'il approchera une arme de la victime. Un tortionnaire devra toujours mimer de torturer sa victime, et ce pour toutes les formes, même les chatouilles. Un bannissement automatique attendra une personne torturant pour de vrai un autre joueur contre son gré, incluant les chatouilles. Coût : 15 XP
Préalables : Avoir 2 points de caractéristique en personnalité/charisme. Nécessite une trousse de torture.

Voir annexe B *Faiblesses*



Travail physique

Le travail physique et le labeur n'est pas fait pour tout le monde. Mais certains comme les paysans ou les aventuriers en besoin de revenu n'ont pas peur de se salir les mains. Ils ont les connaissances nécessaires afin de pratiquer différents métiers physiques que certains préfèrent éviter. Ces actions peuvent être performées en jeu ainsi qu'entre les GN pour amasser des ressources.

Préalables : 1 point de caractéristique en force et en constitution

Agriculture	Permet de travailler à la ferme entre les GN et de récolter des ressources de grain durant les événements, ainsi que d'entretenir un potager*.
Minage	Permet de travailler à la mine entre les GN et de récolter des ressources de minerai durant les événements**
Bûcheron	Permet de travailler à la scierie entre les GN et de récolter des ressources de bois durant les événements***

Rang 1	30 minutes pour la semence, la récolte, le minage et le bûchage	10 XP
Rang 2	25 minutes pour la semence, la récolte, le minage et le bûchage	5 XP
Rang 3	20 minutes pour la semence, la récolte, le minage et le bûchage	5 XP

Suite page 105

*Potager : **Un joueur ne peut entretenir que 2 jardins à la fois.** Le joueur doit préalablement délimiter une aire de 25 mètres carrés (5m x 5m) avec des piquets et de la corde que le joueur devra lui-même fournir. Ensuite, il devra mimer de préparer son potager à être semé. Par la suite, le joueur devra mimer d'ensemencer son lopin de terre. Il devra installer une petite pancarte de bois à l'avant de son potager sur laquelle sera imagée soit des légumes, fruits ou céréales, selon ce qu'il a décidé de cultiver ; le joueur est responsable de fournir ce matériel. Prendre note qu'il ne peut y avoir qu'une sorte de ressource par potager. Un potager fournira **55 lbs** de ressource choisie. La récolte a lieu le GN suivant. À ce sujet, il est important de remettre les pancartes à l'organisation après chaque GN et de venir les chercher à l'inscription de personnage le GN suivant pour avoir droit à la récolte. N'importe quel personnage n'étant pas jardinier peut faire la récolte à la place de celui-ci en 1 heure. Si plusieurs personnes viennent en aide, un bonus de 10 minutes par personne supplémentaire est attribué pour réduire le temps de récolte. Prendre note qu'un maximum de trois joueurs peut venir en aide pour les récoltes. Cependant, un minimum de vingt minutes est nécessaire à la récolte d'un potager, à moins que l'agriculteur ait la compétence *Ouvrier forcené* où le temps de récolte sera alors diminué en conséquence du rang de la compétence. Voler la récolte d'un jardinier est possible, les voleurs n'auront cependant pas le droit au bonus de diminution de temps de la compétence *Ouvrier forcené* le cas échéant. La récolte est symbolisée par un sac de jute illustrée que l'organisation fournira. Un potager doit être planté dans un terrain suffisamment dégagé où la terre est meuble et la végétation pousse déjà.

**Minage : Le personnage doit se rendre dans une mine avec une pioche qui peut être faite en mousse décorum ou en matériel véritable. Dans tous les cas, le personnage à l'intérieur de la mine devra mimer l'action de miner pour la durée nécessaire. Une fois le temps écoulé, le personnage doit se rendre à un animateur, de préférence l'aubergiste, afin de recevoir sa récompense. Il devra alors l'informer de la ressource recherchée (fer ou argent) (Note : l'or n'est pas minable dans la mine à moins d'avis contraire). Il recevra alors son dû et pourra lancer le dé de la chance qui indiquera s'il a eu la bonne fortune de trouver des pierres précieuses ou de transmutation durant son travail. Chaque utilisation de la compétence donne 10 pépites de fer ou 5 d'argent. Note : il est possible que le filon d'argent s'épuise.

***Le personnage doit se rendre à la scierie et mimer d'abattre les arbres ou de tailler les troncs en planches. Une fois le temps écoulé, le personnage doit se rendre à un animateur, de préférence l'aubergiste, duquel il recevra alors une planche de bois symbolisant le résultat de son travail.



Vœux

Le personnage qui s'engage à respecter un vœu fait preuve d'une grande force de caractère. Le plus souvent, les vœux sont pris pour une raison supérieure qui dépasse l'entendement du personnage. Que ce soit pour des croyances religieuses ou superstitieuses ou pour avoir une meilleure réputation ou une meilleure santé, les vœux octroient différents bonus en fonction de la difficulté morale ou physique à les respecter. Une fois qu'un vœu est brisé, il est perdu, ainsi que son bonus. Ne coûte pas d'XP.
Note : les vœux doivent être pris à la création du personnage.

Altruisme	Le personnage s'engage à aider son prochain chaque fois qu'il le peut et au meilleur de ses capacités. Le personnage se doit d'accepter d'offrir son aide à quiconque lui demandera à moins que cela ne contrevienne à d'autres vœux que le personnage a pris. Le personnage a un bonus de chance qui s'applique dans tout ce qui implique un lancer de dé avec l'animation (mine, chasse, etc.)
Bonne foi *	Le personnage s'engage à respecter un marché conclu avec une autre personne à la lettre. Le personnage reçoit un bonus inhérent à la création vis-à-vis la population locale. Se traduit par un bonus de points de réputation à la création du personnage de 10 points et 20 points par saison.
Bravoure	Le personnage s'engage à ne jamais fuir face à un adversaire ou un combat, quel qu'il soit. Le personnage obtient un bonus d'immunité à tout sort ou effet de peur et d'intimidation.

Courtoisie	Le personnage s'engage à être courtois avec les membres du sexe opposé. Il devra rester poli, galant et avenant envers ceux-ci. Le personnage reçoit un bonus de +1 à l'efficacité de toutes les compétences utilisant la personnalité/charisme envers le sexe opposé
Droiture *	Le personnage s'engage à respecter toutes les lois et les forces de l'ordre locales, quelles qu'elles soient. S'il est condamné à un méfait qu'il aurait perpétré malgré lui, il s'engage à accepter la sentence et perd son vœu car il a accompli un crime, même sans le savoir. Il obtient un bonus de réduction de 50% des coûts de réputation pour participer à des événements hors GN pour le personnage.
Générosité *	Le personnage s'engage à distribuer ses richesses, dès qu'il possède plus de 21 ducats, aux plus démunis. Il doit alors avoir une partie de sa fortune dans sa bourse. S'il n'a plus d'argent sur lui, il ira en chercher dans ses réserves pour la donner aux pauvres. S'il ne croise pas de démunis durant la fin de semaine, il devra faire un don d'au moins 6 ducats à l'église de sa croyance, ou moins dans le cas où il aurait moins de 21 ducats après son don. Octroie un bonus de réputation à la création du personnage de 10 points et 20 points par saison.
Honneur *	Le personnage s'engage à être honorable au combat et donc de ne jamais utiliser de poison, de coup déloyal, d'attaque sournoise, d'attaque de dos, d'embuscade ou d'attaquer un adversaire à plus d'une personne sauf s'il s'agit d'une créature monstrueuse. Il obtient ainsi un bonus de +1 dégât pour le combat contre toutes les personnes qui sont déloyales envers lui.

Pauvreté	Le personnage s'engage à ne posséder aucun objet de valeur, que ce soit arme, armure de métal, bijou, argent ou quelconque potion. Il sera vêtu de vêtements pauvres et d'un bâton pour se défendre. Il refusera l'or qu'on lui offre, et si jamais il entre en possession d'or, il le donnera à la première personne qu'il croisera en prétextant ne pas en avoir besoin. Le personnage qui n'a aucune possession se sent libre de tout. Il est donc plus facile pour lui de réaliser son potentiel. Octroie un bonus de 5 XP par GN
Silence	Le personnage fait vœu de silence. Il ne pourra faire aucun son ni dire aucun mot. Le personnage obtient un bonus de +1 en volonté de fer.
Sobriété	Le personnage s'engage de ne jamais prendre aucune forme d'alcool ni de consommer quelque drogue que ce soit. Le personnage obtient un bonus de +1 PV au torse.
Vérité *	Le personnage s'engage à être honnête et dire toujours la vérité. Il ne dira jamais de demi-vérité et n'omettra jamais volontairement des informations lorsque demandées directement. Le personnage obtient ainsi un bonus de chance qui s'applique dans tout ce qui implique un lancer de dé avec l'animation (mine, chasse, etc.)

* Augmente passivement la limite de l'opinion publique d'un groupe de 1 point par personnage par vœu.



Volonté de fer

La capacité de résister à la douleur est une capacité que peu de personnes arrivent à maîtriser. Les rangs sont non cumulables.

Prérequis : Avoir 2 points de caractéristique en constitution et 1 en force mentale

Rang 1	Permet d'endurer 10 minutes supplémentaires de torture par faiblesse	15 XP
Rang 2	Permet d'endurer 20 minutes supplémentaires de torture par faiblesse	15 XP
Rang 3	Immunisé à torture et au sérum de vérité	15 XP

Volonté de fer accrue

Le personnage ayant une volonté de fer peut l'accroître afin que celle-ci lui permette de résister à certains sorts mentaux, tels que les illusions et les charmes. Le personnage ajoute son rang de volonté de fer à sa force mentale lorsqu'on lui lance un sort aux effets mentaux ou de charme. Coût : 30 XP

Préalables : Le personnage doit avoir volonté de fer rang 3

TIERS 2

Préalables : Nécessite 8 compétences ou sortilèges / miracles

Un personnage peut choisir une spécialisation de classe commune. Une fois une spécialisation choisie, le personnage ne peut en choisir une supplémentaire à moins de sacrifier sa spécialisation du Tiers 3.

AMAZONE

Il n'y a pas de guerrière plus féroce et fière que les Amazones sous l'égide de l'Empire.

Préalables : Doit être un personnage féminin originaire de l'Empire et faisant partie de la Légion

Force de caractère :

L'Amazone n'est pas du genre à se laisser bernier par les belles façons et les belles paroles du sexe opposé. Octroie +1 contre les effets de charisme/personnalité faits par les hommes. Coût : 15 XP

Grâce :

L'agilité et la flexibilité des Amazones sont réputées et leurs permet de facilement manœuvrer sur le champ de bataille. Octroie +1 esquive par combat lorsque se bat sur un terrain plat et dégagé (plaine, sentiers, place publique). Coût : 10 XP

Maîtrise de la lance :

Les Amazones sont de redoutables guerrières avec leur lance et ont un talent particulier afin de trouver des failles dans les armures de leurs adversaires. Permet d'infliger à l'adversaire 1 dégât sans armure un nombre de fois égal à la dextérité par combat. Coût : 15 XP

CHAMPION DU SOLEIL

Le champion du soleil est avant tout un défenseur de la lumière. Il hait les ténèbres. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour anéantir l'obscurité où qu'elle soit.

Préalables : Le personnage doit être bon et avoir la compétence *Lame aveuglante*

Parangon du soleil :

Le champion est si connecté à la lumière que son corps devient complètement lumineux durant 5 secondes, éblouissant tous ceux qui le regardent. De plus il repousse les créatures maléfiques telles que les démons et les morts-vivants. Un parangon du soleil peut faire brûler une créature vampirique sensible au soleil avec sa forme lumineuse. Celle-ci entrera en combustion spontanée et recevra 1 dégâts/seconde tant qu'il sera à moins de 10 mètres de lui. Le personnage n'aura qu'à allumer une lampe et la lever en l'air au-dessus de sa tête. Le personnage peut entrer dans cet état 1x/charisme/GN.

Coût : 30 XP

Note : Si un personnage détourne le regard, il n'est plus ébloui.

Regard lumineux :

Le personnage devient insensible aux effets d'aveuglement et d'éblouissement causés par de la lumière peu importe sa nature.

Coût : 15 XP

Symbiose Solaire :

Dès que le soleil brille dans le ciel et que le champion est baigné dans sa splendeur incandescente, il regagne 1PV/15 minutes continues. Coût : 20 XP

DIPLOMATE

Le Diplomate est une personne connaissant les protocoles diplomatiques, l'art de la négociation et du tact.

Préalables : Avoir au moins 3 points de caractéristique en charisme/personnalité

Diplomatie :

Le diplomate connaît les subtilités de la négociation et sait en jouer à son avantage. Permet au joueur de diminuer les coûts en influence de son groupe lorsqu'il participe aux négociations avec un personnage non joueur. *Symbiose :* Cette compétence s'accumule à celle du barde si les deux participent à la négociation. Ne se cumule pas avec d'autres diplomates. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	-3% coût d'influence	5 XP
Rang 2	-6% coût d'influence	5 XP
Rang 3	-9% coût d'influence	5 XP
Rang 4	-12% coût d'influence	5 XP
Rang 5	-15% coût d'influence	5 XP

Immunité diplomatique :

En tant que messenger d'une offre ou d'une contre-offre dans les négociations épineuses, le diplomate dispose d'une immunité diplomatique. Permet au joueur qui porte un drapeau blanc de dissuader les autres personnages de lui vouloir du mal lorsque celui-ci vient négocier des termes ou porter le message de quelqu'un d'autre. Cette compétence fonctionne sur tous les personnages une fois par GN seulement dans le cadre de ses fonctions de diplomate. Coût : 10 XP

Tact :

Le diplomate sait toujours trouver les bons mots afin de convaincre ses interlocuteurs. Permet au diplomate, de par son discours, de diminuer les coûts de réputation nécessaire pour lui ou un autre joueur lorsqu'il utilise cette compétence sur un personnage non joueur. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	-5% coût de réputation	10 XP
Rang 2	-10% coût de réputation	10 XP
Rang 3	-15% coût de réputation	10 XP



ÉRUDIT DE GUERRE

L'érudit de guerre est une personne préférant les actions aux mots et sa philosophie le guide jusque dans sa façon de combattre et de faire la guerre. Ils sont le plus souvent en compagnie de généraux ou de chefs de guerre afin de leur apporter conseil, et sont en première ligne du combat afin de déchaîner leur savoir aussi bien magique que savant.

Préalables : : Avoir magicien ou clerc comme classe ou multi-classe.

Bénédictio du stratège :

La sagesse des érudits de guerre est toujours précieuse surtout lors de l'élaboration d'une stratégie avant une bataille. Si un érudit de guerre participe à l'élaboration d'un plan de bataille et que la stratégie qu'il aura proposée est suivie, tous les personnages qui sont inclus dans celle-ci auront un bonus de +1 point d'armure magique. Coût : 20 XP

Conditionnement :

Le Mage de guerre est habitué à porter des armures. Ce faisant, il ressent moins les effets de fatigue normalement encourus par le port de celles-ci. Diminue de 1 rang tous les effets négatifs de l'armure sans diminuer les points d'armure. Coût : 15 XP



Logistique :

L'érudit de guerre saura utiliser le plus efficacement tout matériel ayant des propriétés magiques pouvant lui apporter la victoire. S'il utilise une concoction alchimique ou un objet magique quelconque, ceux-ci seront plus efficaces que ce soit en durée, en dégâts infligés, ou en points de mana/points de vie rendus. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	+1 à la constante magique	15 XP
Rang 2	+2 à la constante magique	15 XP
Rang 3	+3 à la constante magique	15 XP

FANATIQUE

Le fanatique est une personne ayant le plus grand zèle pour sa religion. Il la défendra jusqu'à son dernier souffle et avec une ferveur terrifiante.

Préalables : : Le joueur se doit d'avoir un jeu de rôle de fanatisme concordant

Défense des lieux de culte :

Lorsque le fanatique défend les enceintes sacrées du lieu de son culte, celui-ci gagne +1 dégât à tous les coups portés. Coût : 15 XP

Porteur de la Foi :

Lorsque le fanatique porte le symbole de sa foi, celui-ci gagne la protection de sa divinité. Octroie +1 point d'armure au torse, applicable seulement si le joueur porte de l'armure au torse. Coût : 10 XP

Zèle :

Lorsque le fanatique n'a plus qu'un seul point de vie au torse, celui-ci gagne un bonus de +2 dégâts. Coût : 20 XP

MARCHEUR D'OUTRE-TOMBE

Le marcheur d'outre-tombe est un individu qui partage son corps avec un esprit. Celui-ci peut être un ami de longue date décédé, un amour perdu ou même un être antique revenu de la mort pour accomplir quelque chose. L'esprit peut être malveillant comme bienveillant. Il renforce son hôte et lui permet d'accomplir des choses jugées impossibles par le commun des mortels.

Préalables : Le personnage précédent du joueur doit être mort.

Effet d'un esprit :

Le fait d'avoir un esprit en nous cause des problèmes comme un dédoublement de la personnalité. L'esprit pourrait se mettre à parler à la place de l'hôte, rendant certaines conversations incohérentes.
Coût : d'office.



Signe physique :

Un signe physique doit être présent sur le visage de l'hôte. Une ou les pupilles d'une couleur ou blanchâtre ou complètement noire. Veine blanche/noire visible sur la peau. Coût : d'office

Lien spectral :

Le lien entre l'esprit et son hôte se renforce, apportant de nouvelles capacités.

- **Regard spectral : 15 XP**
Permet à l'hôte de voir les esprits et l'éthéré
- **Forme spectrale : 15 XP**
Permet à l'hôte de devenir éthéré un nombre de fois égal à sa constitution/GN durant 15 secondes. Ne peut pas être dissipé par dissipation de la magie.
- **Immunité aux possessions : 20 XP**
L'esprit protège son hôte de toute intrusion de la part d'autres esprits ou démons
- **Souvenir : 15 XP**
L'hôte peut dorénavant aider l'esprit ou le forcer à se souvenir de moments passés, et ainsi accéder aux mémoires que celui-ci avait.

Réminiscence :

L'hôte gagne le savoir de certaines techniques maîtrisées par l'esprit du temps de son vivant.

Effet : Le personnage peut choisir 1 compétence de base de la spécialisation que possédait l'esprit (1 compétence du Tiers 1, 2 ou 3). Coût : coût de la compétence choisie,

Note : Le marcheur d'outre-tombe ne peut accéder à un rang de compétence supérieure que celui maximal que l'esprit avait débloqué de son vivant.

RITUALISTE

Le ritualiste est un individu ayant des connaissances approfondies dans l'occultisme, la transfiguration, l'évocation, et d'autres domaines plus tabous. Ses connaissances font du ritualiste l'un des individus les mieux préparés face aux créatures extra-planaires.

Préalables : Avoir la compétence *Occultisme*

Évocation :

Le ritualiste oblige les créatures éthérées à devenir visibles aux yeux de tous même si elles ne sont pas corporelles grâce à un symbole qu'il devra brandir devant lui en récitant les mots de pouvoir « Et vocavi te in lucem ». Coût : 10 XP

Neutralité taboue :

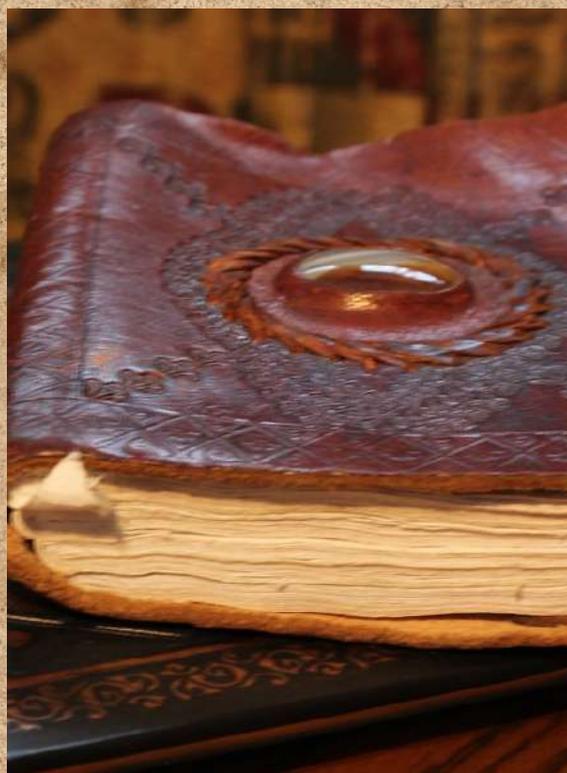
Le ritualiste connaît l'importance de la balance entre les forces du bien et du mal. Ce faisant, il utilise tous les moyens possibles afin d'obtenir les résultats recherchés. Il connaît également les risques encourus et sait comment s'en prémunir. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	- 10% la corruption reçue lors de rituels démoniaques	5 XP
Rang 2	- 20% la corruption reçue lors de rituels démoniaques	5 XP
Rang 3	- 30% la corruption reçue lors de rituels démoniaques	5 XP
Rang 4	- 40% la corruption reçue lors de rituels démoniaques	5 XP
Rang 5	- 50% la corruption reçue lors de rituels démoniaques	5 XP

Transfiguration :

Parfois il est plus facile de contenir des créatures extra-planaires que de les vaincre, particulièrement lorsque celles-ci sont difficiles à extirper du corps d'un individu qu'elles possèdent. Permet d'enfermer une entité extra-planétaire dans un objet au terme d'un bannissement. Le fait de bannir une créature extra-planétaire lui fait perdre momentanément (1 GN) sa forme corporelle. Pour ce faire, le ritualiste se doit d'avoir une main posée sur la créature durant toute la durée de sa compétence qu'est la transfiguration. S'il appose son autre main sur un objet durant le bannissement, la créature se verra enfermée dans celui-ci lorsque le temps du rituel sera écoulé. Durant tout le rituel, le ritualiste doit réciter en boucle le mantra de transfiguration : « Repellere mundo, existo exilium carcerem. » Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	Prend 15 minutes	10 XP
Rang 2	Prend 10 minutes	15 XP
Rang 3	Prend 5 minutes	20 XP



SKALD

Le Skald est un aventurier vagabond, poète dans l'âme, des grands chemins du Nord, gardien des anciennes épopées héroïques de son peuple.

Préalables : Être originaire d'Anoctar et avoir 1 point de caractéristique en charisme/personnalité

Chant de guerre :

Le Skald chante afin d'élever l'esprit combatif de ses alliés. Octroie un bonus de 1 PV au torse OU au membre (au choix) lorsque le Skald chante durant la bataille. Il ne peut utiliser cette compétence qu'une fois par combat. S'applique à toute personne que le Skald choisit, mais afin de bénéficier du bonus, il faut entendre clairement la voix du Skald. Coût : 20 XP

Note : Le Skald doit chanter durant tout le combat. S'il s'arrête, le bonus est perdu. Les effets ne sont pas cumulables avec plusieurs Skalds.

Épopée héroïque :

Le Skald raconte une épopée héroïque d'un Parangon d'Anoctar afin d'inspirer ses alliés avant une bataille. Octroie un bonus de +1 utilisation de compétence durant le combat à venir. Le Skald peut utiliser cette compétence un nombre de fois égal à son charisme/personnalité par GN. Coût : 10 XP

Note : Les effets ne sont pas cumulables avec plusieurs Skalds.

Réjouissance :

Après une victoire, le Skald peut scander un poème ou une chanson en guise de réjouissance, redonnant de la force à ses alliés meurtris. Le poème ou chanson doit se composer d'au moins 10 vers. Rend 1 PV à tous ses alliés. Le Skald peut utiliser cette compétence un nombre de fois égal à son charisme/personnalité par GN. Coût : 10 XP

Note : Les effets ne sont pas cumulables avec plusieurs Skalds.

SOURCIER

Le sourcier est un individu dont l'entraînement est dédié à la traque, l'appréhension et, parfois, l'élimination de menaces magiques, tels des mages renégats ou des créatures ou objets magiques.

Préalables : Avoir 2 points de caractéristique en force mentale

Arme anti-magie :

Le sourcier est capable de concentrer son pouvoir sur son arme afin de neutraliser la magie d'un mage lorsqu'il lui inflige des blessures. Le personnage frappe « anti-magie » ; les dégâts infligés s'appliquent aussi sur les réserves magiques du mage. Coût : 20 XP

Détection de la magie :

Les sens du sourcier sont si réceptifs à la présence d'énergie magique qu'il est constamment à l'affût de la présence de celle-ci. Permet de détecter la magie de façon passive en observant un objet durant 1 minute. Coût : 20 XP

Résistance à la magie :

Le sourcier, de par son entraînement rigoureux, sait comment se prémunir des divers effets de la magie.

Rang 1	+1 résistance aux illusions	10 XP
Rang 2	+1 résistance aux effets de charme	10 XP
Rang 3	Immunité aux effets corrupteurs immédiats d'un objet	20 XP
Rang 4	-1 dégât reçu par un sort (minimum 1 dégât en permanence)	20 XP

TIERS 3

Préalables : Nécessite 14 compétences ou sortilèges / miracles

Le personnage peut choisir une spécialisation de classe supérieure. Une fois une spécialisation choisie le personnage ne peut pas en choisir une supplémentaire. Un joueur peut sacrifier un accès au Tiers 3 afin d'obtenir un second Tiers 2.

CHASSEUR

La chasse au petit gibier voir même à l'ours et autre bêtes féroces n'est pas le sujet ici. Ces chasseurs dévouent leur existence à traquer et mettre à mort les pires calamités du monde. Il travaille tous les aspects physiques de leur corps et de leur esprit afin de se préparer à leurs chasses.

Préalables : 8 points de caractéristiques établis au choix (au moins 1 dans chaque). Savoir lire et écrire.

Registre bestial :

La connaissance est parfois plus dangereuse que la plus fine des lames ou le plus rusé des pièges. Le chasseur, dans ses recherches, apprend les faiblesses et capacités de chaque créature auxquelles il consacre son attention.

- Créatures géantes : 10 XP
- Démons : 20 XP
- Créatures sylvestres : 20 XP
- Créatures nécrotiques : 10 XP
- Créatures hybrides : 20 XP
- Élémentaires : 15 XP
- Créatures maudites : 10 XP



Rite d'Udoros :

La légende parle simplement d'un homme des temps tribaux qui aurait inventé ce rite qu'entreprennent aujourd'hui les chasseurs. Un procédé dangereux et pour certains contre nature, le rite d'Udoros implique qu'un chasseur collecte les éléments de plusieurs créatures et en fasse une mixture qu'il devra boire par la suite. Le plus souvent, les trophées de chasse servent lors du procédé. Bien que certains pourraient croire que n'importe qui pourrait entreprendre le rite, seul l'entraînement particulier des chasseurs peut leur permettre d'y survivre. Si un personnage n'ayant pas cette spécialisation utilise la concoction, il mourra instantanément.

La mixture se compose d'une griffe de créature hybride réduite en poudre, des cendres de créatures vampiriques, du sang de troll, de la moelle des os d'une bête. Le tout doit être mélangé avec une potion de mana, une de guérison, une infusion vitaminée et de la poussière d'argent (1 pépite réduite en poussière). La concoction devra reposer durant une heure. Une fois que le chasseur la boira il sera en léthargie, agonisant de douleur pendant deux heures.



Il perdra 1PV aux 5 minutes durant toute la durée et mourra s'il n'y a personne pour l'aider à se maintenir en vie. Si les points de vie tombent à 0 durant le processus, c'est que le rite aura échoué et tout sera à recommencer. Mais si le personnage passe au travers du rite, il sera fiévreux pour une période de 12 heures. Le rite doit être entamé avant la seconde nuit du GN afin que les 14 heures de latences soient respectées. Le tout doit être régulé au moment clé de la démarche. Une fois le temps de repos fini le personnage devra s'équiper de signe distinctif de sa bestialité, soit des crocs ou des pupilles aux allures animales ou les deux. Le personnage pourra dès le GN suivant avoir accès à certaines compétences seulement accessibles aux créatures du bestiaire et devra déboursier l'XP pour chacune d'elles. La compétence pour le Rite d'Udoros ne coûte pas d'XP en elle-même.

Trophée de chasse :

Tout bon chasseur garde toujours un trophée de leur chasse fructueuse. Chaque trophée lui apporte certains bonus lorsqu'il les porte sur lui. Chaque trophée doit provenir d'une chasse différente qui a été accomplie avec moins de 4 personnes totales incluant le chasseur. Coût : 60 XP

Trophée	Effet
Croc ou griffe de bête	+1 PV permanent
Corne de cyclope	+1 Projection / combat
Os d'abomination	+1 résiste au premier flétrissement reçu/GN
Un cœur d'élémentaire (petit cristal) Dépend du type d'élémentaire	+1 boule de feu, lance de glace, magnétisme, frappe de vent rang 2 /GN
Un morceau d'écorce d'un boiseux	+1 enchevêtrement rang 1/combat

MYSTIQUE

Le Mystique étudie et apprend l'art du savoir des runes et de l'enchantement d'objets afin de créer de puissants objets et instruments magiques.

Préalables : Être prêtre ou mage ou s'être multi-classé dans une de ces deux classes. Doit savoir lire et écrire. Toute création du mystique doit être approuvée par un animateur.

Création de parchemins :

Le mystique infuse un parchemin d'un sort à l'aide du cercle représentant le type de magie et d'une rune représentant l'action du sort. Il doit sceller le sort à l'intérieur du parchemin à l'aide de la rune de fermeture*. Lorsqu'un individu désire utiliser le sort contenu dans un parchemin, celui-ci doit déchirer l'endroit où se trouve la rune de fermeture sur le parchemin. Toute personne peut utiliser un parchemin, mais en utiliser un sans connaître ses effets entraîne les effets sur l'utilisateur.

* Aucun autre mot ou rune ne doit être écrit sur le parchemin autre que les instructions hors-jeu pour l'utilisateur. Incrire en jeu sur le parchemin l'effet de celui-ci lui enlève les propriétés magiques. Ex : écrire *Parchemin de boule de feu* pour se rappeler de l'effet au lieu de *HJ : boule de feu cause X dégât*.

Rang 1	Permet de créer un parchemin avec un sort de rang 1	10 XP
Rang 2	Permet de créer un parchemin avec un sort de rang 2	10 XP
Rang 3	Permet de créer un parchemin avec un sort de rang 3	10 XP
Rang 4	Permet de créer un parchemin avec un sort de rang 4	10 XP
Rang 5	Permet de créer un parchemin avec un sort de rang 5	10 XP



Création de sceptres :

Le mystique peut utiliser ses compétences de création de parchemins afin de créer un sceptre qui augmentera la puissance de sa magie. Tout mage ou prêtre ne peut avoir qu'un seul sceptre à la fois.

Le mystique fabrique un sceptre à l'aide d'une gemme et d'un bâton fait du matériel requis pour le type de sceptre. Sur un grand parchemin ou une toile, qui fait toute la longueur du bâton, il dessine le cercle magique correspondant au type de magie. Il doit utiliser, pour ce faire, une pâte à base de poudre du catalyseur du type de magie désiré. Il enroule ensuite le bâton dans son parchemin ou son tissu et doit utiliser une pierre de transmutation en l'appliquant sur l'emballage du bâton. Au contact de la pierre, l'emballage et la pierre disparaîtront et ne restera que le sceptre final arborant une gemme.

Préalables : création de parchemins

- Sceptre catalyseur : Ce sceptre sert de catalyseur au mage ou au prêtre pour les sorts du type choisi lors de la fabrication de celui-ci. Diminue de 1 le coût en mana nécessaire, pouvant aller à 0. Le sceptre doit être créé avec une branche d'Ildranil. Coût : 35 XP
- Sceptre amplificateur : Ce sceptre sert d'amplificateur au mage ou au prêtre pour les sorts du type choisi lors de la fabrication de celui-ci. Augmente de 1 rang la constante du sort utilisé, permet ainsi d'utiliser des sorts de rang 6. Le sceptre doit être créé avec une branche de Gorn. Coût : 35 XP



Gemme (grand si applicable)	Magie correspondante
Ambre	Domaine nature
Améthyste	Magie arcanique
Diamant	Tout autre domaine
Émeraude	Magie noire / domaine ténèbres
Onyx	Nécromancie / domaine mort
Pierre de lune	Magie blanche et divine / domaine guérison et lumière
Pierre de sang	Magie de sang
Rubis	Magie de feu / domaine destruction
Saphir	Magie de l'eau
Topaze	Magie de la terre
Turquoise	Magie de l'air

Inscription runique :

Permet de graver des runes sur des objets afin de permettre leur enchantement. Un objet lancera le sort voulu par son inscription au rang 1 un nombre de fois égal au rang du sort utilisé lors de son inscription à chaque heure. **Nécessite l'utilisation d'une pépite d'or réduite en poudre qui sera saupoudrée dans les entailles des runes.**

Rang 1	Permet de graver des effets de sortilèges ou de miracle du Tiers 1	15 XP
Rang 2	Permet de graver des effets de sortilège de Tiers 2	15 XP
Rang 3	Permet de graver des effets de sortilège de Tiers 3	15 XP
Rang 4	Permet d'ajouter 25% d'utilisations par GN (si applicable) à l'objet enchanté	20 XP
Rang 5	Permet de graver deux inscriptions sur un même objet*	40 XP

* Les deux inscriptions doivent être faites au même moment

Pour enchanter un objet, le mystique inscrit ses runes dans un ordre précis :

- Le cercle du type de magie
- L'effet causé par le type de magie
- Le sujet principal de l'enchantement
- L'action qu'aura la magie
- Le complément si nécessaire pour préciser la pensée de l'enchanteur
- La rune de fermeture.

Les runes doivent être inscrites l'une à la suite de l'autre à la verticale. Le sort concordant à l'enchantement doit être imbué sur l'objet juste avant que la rune de fermeture ne soit gravée ; c'est cette dernière qui gardera la magie à l'intérieur de l'objet. Par exemple, pour créer une arme enflammée, l'enchanteur utilisera une magie de type élémentaire, voudra un effet causé par le feu sur son arme qui est le sujet de la rune ou l'objet qu'on cherche à enchainer, et l'action qu'aura le sort sera d'imbuier l'arme de feu. L'enchanteur aura donc besoin des runes suivantes : cercle élémentaire-> Feu -> Arme-> imbuier -> rune de fermeture.



PSION

Le Psion est un être étant capable de puiser dans son énergie vitale afin de la manifester dans le monde physique grâce à sa force mentale et sa discipline.

Préalables : Avoir 3 points de caractéristique en force mentale

Frappe d'énergie :

Le Psion sait canaliser son énergie vitale et la manifester en une frappe énergétique capable de repousser ses adversaires au loin. Le Psion est capable de diviser sa frappe d'énergie entre ses adversaires jusqu'à repousser ceux-ci d'au minimum 1m. Utilisable un nombre de fois égal à sa force mentale/combat. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	1m	10 XP
Rang 2	2m	10 XP
Rang 3	3m	10 XP
Rang 4	4m	10 XP
Rang 5	5m	10 XP



Méditation :

Le Psion, en se concentrant, parvient à augmenter son énergie vitale totale pour un bref moment, sans qu'il soit nécessairement à son maximum de points de vie. Pour ce faire, il doit méditer, en silence, durant tout le temps prédéterminé et ce sans interruption. Le PV gagné, une fois perdu, ne peut être soigné et le Psion doit effectuer une nouvelle méditation pour le retrouver. Un Psion ne peut pas cumuler les points de vie gagnés par la méditation. Les rangs sont non cumulables.

Rang 1	8 minutes de concentration octroyant + 1 point de vie temporaire au torse	10 XP
Rang 2	6 minutes de concentration octroyant + 1 point de vie temporaire au torse	10 XP
Rang 3	6 minutes de concentration octroyant + 2 points de vie temporaires au torse	10 XP
Rang 4	4 minutes de concentration octroyant + 2 points de vie temporaires au torse	10 XP
Rang 5	4 minutes de concentration octroyant + 3 points de vie temporaires au torse	10 XP

Bouclier énergétique :

Le Psion canalise son énergie mentale afin de créer un bouclier invisible autour de lui. Ce bouclier absorbe le premier coup reçu, à un nombre de dégâts maximal égal à sa force mentale. Le Psion doit méditer 15 minutes, en silence, pour régénérer son bouclier. Ne fonctionne pas contre *assassinat*, mais fonctionne contre *attaque sournoise*. Coût : 20 XP



TABLEAU

D'ALCOOLÉMIE

ANNEXE A

500ml de bière ou 250ml de vin = 1 point d'alcoolémie

125ml de fort ou 60ml d'absinthe = 2 points d'alcoolémie

Les effets de l'alcool durent 10min/point d'alcoolémie, à partir du moment où il finit sa consommation. S'il boit d'autres consommations, le temps qu'il passe à boire ne compte pas dans le temps de dégrisage.



Stade d'alcoolémie	Points d'alcoolémie de base	Tolérance à l'alcool rang 1	Tolérance à l'alcool rang 2	Tolérance à l'alcool rang 3	Tolérance à l'alcool rang 4	Effets
Éméché	2-4	3-6	4-8	5-10	6-12	Le personnage est éméché, à ce stade, il est simplement enjoué et plus extraverti. Il aura tendance à dire sans réserve ce qu'il pense vraiment.
Ivre	5-7	7-10	9-13	11-16	13-19	Le personnage est maintenant ivre, il a de la difficulté à mentir et il est plus facilement influençable. Autrement dit, il est aisé de l'inciter à commettre certains actes. Il a un peu de difficulté à parler et à marcher. -1 de charisme/personnalité et -1 force mentale
Intoxiqué	8-10	11-14	14-18	17-22	20-26	Le personnage est ivre mort, il a énormément de difficulté à parler ou à marcher. Perte de tout bonus inhérent à la dextérité (0 dextérité)
Coma éthylique	+ de 10	+ de 14	+ de 18	+ de 22	+ de 26	Le personnage se noie dans son sang. Il tombe dans un coma éthylique et meurt. Si des premiers soins lui sont prodigués, il reprendra ses esprits et retournera au stade précédent.

Effets suite à une beuverie : à partir du moment où le personnage est ivre, il est sujet à la gueule de bois. Plus la beuverie sera intense, plus la gueule de bois sera nuisible.

Note : Dormir ne compte pas comme une gueule de bois. Aussi, si un personnage va se coucher en étant ivre, il aura les effets négatifs à son réveil.

Stade	Effet	Durée
Ivre	Nauséux, aucune envie de se battre (mais peut se défendre)	1h
Intoxiqué	Vomissement, aucune envie de se battre (mais peut se défendre), -1 en force, en constitution et en dextérité. Ne peut courir	2h
Coma éthylique (auquel il aura survécu)	Vomissement, incapable de se déplacer, incapable de porter une arme ou une armure. (Pourra se défendre sommairement avec un bâton, ou un objet s'il est attaqué) -2 en force, en constitution et en dextérité.	3h

FAIBLESSES

ANNEXE B

Chaque personnage doit posséder 2 faiblesses qui seront exploitées par la compétence *Torture*. Lorsque le personnage subit la torture et dès son début d'utilisation, il doit démontrer qu'il est plus vulnérable à ses faiblesses en particulier ; il devra se débattre, crier fort, supplier son bourreau d'arrêter, etc. Il sera plus résistant aux autres types de torture et ne réagira pas autant, bien qu'il démontrera tout de même un inconfort, à moins de posséder la compétence *Volonté de fer* au niveau approprié.

Abus corporels	Tout ce qui entraîne des effets à long terme ou nécessite des soins avancés (ex. : fracture, luxation, crevage d'œil, etc.) Aucune allusion au viol ne sera tolérée
Brûlure	Tout ce qui entraîne de la douleur par le feu ou le métal brûlant
Chatouille	Avec une plume ou avec les doigts, à chacun sa technique de prédilection
Coupure/ amputation	Tout ce qui entraîne des lacérations ou la perte d'appendices plus petits qu'un membre et n'entraîne pas nécessairement d'incapacité à long terme (doigt, orteil, ongle, oreille, etc.)
Écartèlement	Lorsque deux membres ou plus sont tirés dans deux directions opposées
Suffocation	Tout ce qui entraîne une incapacité de « respirer » (mimer l'action)



SYSTÈME ÉCONOMIQUE

ANNEXE C

Le système économique d'Orbis est large, varié, bien établi et les valeurs monétaires ont longtemps varié en fonction des guerres et des changements de population. Présentement, il existe 4 devises différentes avec 6 types de monnaies divisées entre celles-ci.

Devises de l'Alliance du Nord : utilisée dans les royaumes de l'ancienne Alliance du Nord, cette devise est celle retrouvée en Valagan, Dalagan, Anoctar, Erodius et Orifindel.

- Ducat : monnaie faite d'argent, elle est la valeur de base de l'économie de ces régions. C'est la monnaie la plus courante se trouvant sur les terres d'Almurick.
- Florin : monnaie d'or, elle représente 12 Ducats.

Devises de l'Empire :

- Sesterce : monnaie faite d'argent, elle est la valeur de base de l'Empire.
- Solidus : monnaie d'or, elle représente 10 Sesterce. Elle représente aussi 1,5 Florins

Devise du Sud

- Drikma : seule monnaie valable au sud de la chaîne d'Anathos, faite d'argent, elle représente ½ ducat..

Devise de Lios

- Muns : seule monnaie valable à Lios, faite de bronze, elle n'a que peu de valeur à l'extérieur de sa région-mère et il faut 80 Muns pour faire un Florin.



TAUX DE CHANGE

2 Drikmas = 1 ducat

20 Muns = 3 Ducats (6.67 Mun/Ducat)

12 Muns = 1 Sesterce

9 Ducats = 5 Sesterce (1.8 Ducats/Sesterce)

1 Florin = 12 Ducats

80 Muns = 1 Florin

1 Solidus = 10 Sesterces

120 Muns = 1 Solidus

3 Florins = 2 Solidus (1.5 Florin/Solidus)

SYSTÈME DE RESSOURCES

ANNEXE D

Un personnage doit, à la fin du GN, avoir en sa possession :

- **10 lbs** de viandes (Doit être consommé avant le GN suivant sans la *compétence Conservation d'aliments* voir *Gourmet*)
- **10 lbs** de grains (durée de vie : 1 an)
- **10 lbs** de fruits et/ou légumes (Doit être consommé avant le GN suivant sans la *compétence Conservation d'aliments* voir *Gourmet*)

Si un personnage n'a pas les ressources requises, il devra déboursier 21 ducats afin de se les procurer ou déboursier un montant équivalent pour palier ses ressources manquantes s'il en possède déjà (**5 ducats pour les céréales, 6 ducats pour les fruits et légumes et 10 ducats pour la viande**).

NB : il existe la catégorie de ressources Substitut (œuf 4 douzaines, fromage **10 lbs**, etc.) qui peut remplacer n'importe quelle des trois ressources de base dans l'alimentation (en remplace une seule par GN). (durée de vie sans la *compétence Conservation d'aliments* : œufs - 1 GN, fromage pâte dure en meule - 1 an, noix - 5 mois)

Carence

Advenant que le personnage ne possède qu'une ou deux sortes de ressources pour au moins **30 lbs** et n'a pas les moyens de se procurer les autres, il subira des effets de carence au prochain GN, mais ne souffrira pas de famine. Ces effets sont annihilés par l'infusion vitaminée du médecin. Les effets de carence sont : -1 utilisation de compétence par combat pour chaque compétence, -2 points de mana maximale.

Malnutrition

Advenant que le personnage ne possède pas **30 lbs** de nourriture mais qu'il possède au moins la moitié (**15 lbs**), il subira l'effet de malnutrition qui perdurera jusqu'à ce qu'il ait un mois complet des 3 différentes ressources. Sinon il continuera à subir les effets de malnutrition ou de carence selon le cas. C'est effets sont annihilés par l'infusion vitaminée du médecin. Les effets de malnutrition sont : aucune utilisation de compétence de combat et magique.

Famine

Advenant le cas où un personnage n'a ni ressources ni monnaie, celui-ci souffrira de famine et en subira les effets négatifs au début du GN suivant. C'est effets sont annihilés par l'infusion vitaminée du médecin. Toutefois, si le personnage termine le GN en cours avec une fois de plus aucune des ressources nécessaires, celui-ci mourra de famine. Cependant, si celui-ci possède au moins la moitié des ressources nécessaire, il subira encore les effets négatifs de la famine au prochain GN. Advenant qu'il possède **30 lbs** de nourriture ne comportant pas les 3 groupes, il subira les effets de malnutrition et en suivra dorénavant les règles. Les effets de famine sont : aucune utilisation de compétence de combat et magique, -1 PV au torse, ne peut pas courir sur plus de 20 mètres.



Saison froide

Chaque joueur devra faire une réserve de 5 GN en termes de ressources pour passer l'hiver, et ce avant la fin du dernier GN de la saison, sans quoi son personnage sera mort avant le printemps. Cette règle s'applique à un joueur dès qu'il participe à plus de 3 GN durant la saison. Dans le cas où le joueur ne pense pas être en mesure de participer au dernier événement de la saison, il est de son devoir d'avoir les ressources nécessaires à la fin du dernier événement auquel il sera présent.

Note : Un personnage peut passer son hiver en carence ou en malnutrition. Il peut payer son dû en argent au lieu d'en ressources. Advenant l'absence de ressources ou d'argent, il peut rejoindre la milice pour éviter la mort de son personnage.

Passer une saison froide octroiera 10 XP au personnage ayant passé la saison froide.

SYSTÈME D'INFLUENCE

ANNEXE E

Le système d'influence permet aux différents groupes de joueurs d'avoir un impact sur la géopolitique locale et externe de la région dans laquelle leur personnage réside. L'influence se gagne en effectuant des quêtes de groupe qui sont données à chacun des groupes au début de chaque événement. Une quête peut demeurer en fonction jusqu'à son accomplissement, peu importe le nombre d'événements que cela nécessitera. La compétence *Blason* permet aussi à celui qui l'acquiert de convertir des points de réputations en points d'influence à l'accomplissement des quêtes personnelles. Les groupes peuvent également convertir leur or en points d'influence à raison de 5 florins/point d'influence.

Les points d'influence récoltés par un groupe représentent son pouvoir politique. Les points peuvent être dépensés par un ou des représentants du groupe choisis parmi ses membres afin d'effectuer des actions géopolitiques locales ou extérieures.

L'opinion publique est une échelle sur 100 (ou plus, voir *Vœux*) qui représente l'opinion de la population locale et extérieure (dans certains cas) vis-à-vis votre groupe. Plus l'opinion publique sera basse, plus vous serez à risque de révolte et de représailles. Plus elle sera haute, plus le peuple sera à même de vous soutenir de quelque façon dans vos campagnes (ex. : des volontaires s'engagent dans vos forces sans solde). Chaque groupe débute avec une opinion publique différente à moins d'être un groupe créé par les joueurs qui débutera alors avec 40/100.

Pour plus d'informations et de détails concernant le système d'influence, référez-vous au manuel de géopolitique



SYSTÈME DE RÉPUTATION

ANNEXE F

Le système de réputation sert à représenter la réputation locale d'une personne.

Lorsqu'un personnage effectue une quête locale (ex. : rapporter la tête d'un chef bandit), il reçoit, en plus de sa récompense monétaire, des points de réputation pouvant être dépensés en jeu sous forme de faveur auprès des personnages non-joueurs locaux seulement. Plus la faveur sera grande, plus le nombre de points de réputation sera élevé. Les points de réputation représentent le poids de son argument face à une requête.

Ex. :

- Personnage au forgeron : « Pourrais-tu me réparer mon armure gratuitement? »
- Forgeron : « Pourquoi donc le ferais-je? »
- Personnage : « Parce que je me démène à protéger la région, comme cette fois où j'ai tué le troll. » Le personnage place le nombre requis de points de réputation sur la table.
- Forgeron : « Bon, d'accord pour cette fois. » Le forgeron prend les points de réputation et les retire du jeu.

Note : Si le personnage ne fournit pas dès le premier argument suffisamment de points de réputation, il peut renchérir en ajoutant d'autres arguments et d'autres points de réputation.



SYSTÈME DE CORRUPTION

ANNEXE C

Les joueurs qui interagissent volontairement ou non avec des objets corrompus, des entités démoniaques, pratiquent la magie de sang ou bien encore participent à des actes contre nature peuvent être sujet à recevoir des points de corruption.

Les points de corruption représentent le degré de corruption d'un personnage et sont représentés par des jetons rouges avec un chiffre inscrit dessus. Plus un joueur possède de corruption plus il subit des effets secondaires nocifs et positifs.

Il est possible de retirer la corruption d'un personnage, même contre son gré, si celle-ci n'a pas été consolidée par l'achat de compétences spécifiques à la corruption avec les points de corruption. Dans le cas contraire, certains clercs peuvent retirer un nombre fixe de points de corruption d'une personne. Dans un tel cas, le joueur donne ses jetons au prêtre qui devra les mettre dans une sacoche décorum contenant les autres éléments hors-jeu de son personnage, et les remettre à l'animation lorsque la situation se présentera.



RÈGLES DE SIÈGE

ANNEXE H

Lorsqu'un fort est attaqué, les règles sont altérées.

1. Si un joueur est affecté par un effet de propulsion et qu'il se trouve sur une muraille sans barrière derrière lui, il tombera de ladite muraille et recevra -1PV/mètre de hauteur de la muraille. Le joueur devra descendre de la muraille par un escalier ou une échelle de façon sécuritaire.
2. Si un joueur se trouve à moins de 2 mètres d'une porte lorsqu'elle cède, il perdra 1 PV.
3. Toutes les habiletés par combat ne peuvent être récupérées tant que le siège n'est pas terminé. Ce qui veut dire que les défenseurs ne peuvent récupérer leurs habiletés par combat en se repliant ailleurs dans le fort. Il en va de même pour un assiégeant. S'il quitte la zone du siège et revient, il ne pourra pas réutiliser ses habiletés par combat, sauf s'il attend au moins dix minutes à l'extérieur de la zone de combat. Par contre s'il quitte la zone et se retrouve dans un autre combat sans lien avec le siège, il aura droit à ses habiletés.

ARMES DE SIÈGE

Les armes de sièges sont utilisées afin d'assiéger des places fortifiées et peuvent avoir diverses formes et utilités, mais elles ont toutes certaines choses en commun.

Prérequis : L'engin et ses projectiles (s'il y en a) doivent être approuvés par l'organisation. Doit en tout temps être manié par au moins 1 expert de siège lors de l'utilisation.

Sécurité : Toute personne n'étant pas autorisée et/ou en train d'utiliser l'engin de siège doit se trouver à une distance de 1m.

Durabilité : Les armes de sièges possèdent 25 points de durabilité mais peuvent être renforcées. On ne peut les endommager qu'avec une hache, un marteau ou un sort de feu de la même façon que l'on brise une porte.



LA CATAPULTE

La catapulte est un engin de siège très polyvalent. Elle permet de projeter divers projectiles sur l'ennemi ou les fortifications.

Pierre : Le plus long côté doit avoir minimum 40 cm de long. La pierre qui est lancée par une catapulte infligera 25 de dégât à une fortification ou à un autre engin de siège. Elle tuera instantanément (achèvement) une personne si elle est atteinte de plein fouet. Elle infligera un dégât de 4 PV si elle atteint une personne après avoir rebondi au sol. La pierre brise instantanément un bouclier peu importe la taille et matériau, causera les effets de la compétence *Projection* (voir *Combattant*) tout en infligeant un dégât de 4 PV à la personne même s'il s'agit d'un rebond. Une pierre est esquivable.

Pots d'huile : Lorsque le pot d'huile atterrit, il éclabousse une zone de 2m de rayon de son liquide enflammé, tout ceux situés dans la zone reçoivent les effets du sort *Combustion* rang 1. Le pot doit être créé en jeu via la compétence artisanat et rempli d'huile créée par un gourmet. Si le pot atteint directement une personne, elle recevra un dégât de 4 PV et est projetée au sol. Le pot en lui-même est esquivable mais pas les effets dans la zone d'impact.

Pot d'acide* : Le pot d'acide nécessite 10 bombes acides et un pot en terre cuite pour sa création. Lorsqu'il atterrit, il éclabousse tous ceux présents dans une zone de 2m de rayon, ils recevront les effets et les dommages des bombes acides utilisées (équivalent de 1 bombe acide) pour confectionner le pot. Si le pot atteint directement une personne, elle recevra un dégât de 4 PV et est projetée au sol. Le pot en lui-même est esquivable mais pas les effets dans la zone d'impact.

Volée de cailloux* : Il s'agit de simplement placer plusieurs petites pierres et les catapulter à l'ennemi. Chaque pierre qui atteint une personne lui inflige un dégât de 1 PV et l'assomme pendant 10 secondes si elle la reçoit sur la tête. Les pierres sont esquivables et peuvent être bloquées par un bouclier sans risque.

* Il est possible de lancer des bombes acides sous forme de volée ; elles appliqueront leur effet sur toute personne qu'elles touchent, mais pas de dégât de projectile du pot si applicable, ni d'effet de zone.



LA BALISTE

La baliste est un engin puissant et capable de traverser des boucliers et armures avec aisance.

Carreau : Le carreau est semblable à celui d'une arbalète mais de la longueur d'un javelot. Le carreau inflige 25 de dégât à une fortification ou une autre arme de siège. Si quelqu'un est atteint par un carreau de baliste il meurt instantanément même s'il possède un bouclier. Le carreau est si puissant qu'il transperce le bouclier pour aller se loger dans le corps de la victime.

LE BÉLIER

Le bélier est un engin de siège facile à manipuler et n'a besoin que de la force de bras pour enfoncer des fortifications. Le bélier inflige 10+ le modificateur de force de tous ceux qui le manient sur une fortification. Un bélier doit être manié par minimum 2 ou 4 personnes dépendamment de sa conception.

FORTIFICATIONS

Même si un fort possède de hautes murailles et des tours de guet bien disposées, lorsque la porte cède, seule la vaillance des défenseurs les protégera à ce point.

Éléments structuraux : Nous parlons ici des échelles, escaliers, trappes, etc. Ces parties intégrantes des demeures ou des fortifications ne peuvent être endommagées que par la compétence *Vandalisme* (voir *Brigand*).

Porte : Une porte est le seul point faible d'un fort ; une fois tombée, rien ne se tient entre les défenseurs et les assaillants. Une porte peut être vandalisée, mais peut aussi être détruite à l'aide d'armes de siège ou avec des marteaux et des haches. Chaque coup porté sur une fortification avec un revêtement de métal avec des armes en main enlève 1 de durabilité à l'arme. Une porte de maison possède 25 points de durabilité de base et celle d'un fort en possède 50.

Barricade : Une barricade est une défense de dernier recours. Faute de murs pour se protéger, il est possible d'utiliser plusieurs objets afin de les combiner pour obstruer le chemin d'une armée approchant ou pour se protéger derrière face aux projectiles. Sa construction doit être supervisée par un expert de siège et prendra un certain temps à élaborer. Il existe également plusieurs types de barricade :

- **Type 1 : Blocus** - Une porte peut être barricadée mais dès lors, elle ne pourra plus être ouverte, sauf si la barricade est désinstallée. Il s'agit simplement de placer des meubles devant la porte (1 meuble ayant le 2/3 de la hauteur de la porte et au moins sa largeur suffit). Ajoute 10 points de durabilité à la porte ainsi fortifiée.
Note : Ne peut être utilisé que pour les portes de maison
- **Type 2 : Ancrage** - Il s'agit de grandes poutres ancrées dans le sol qui viennent consolider la porte, diminuant les simples attaques à coups de marteau ou de hache à 1 de dégât maximum. La porte ainsi renforcée ne peut être ouverte tant que la barricade est en place.
Note : Les défenseurs doivent posséder 2 poutres ayant un diamètre ou des côtés d'au moins 15 cm et doivent être placées derrière la porte.
- **Type 3 : Mur de fortune** - Ce type de barricade sert de mur sommaire ne servant qu'à entraver l'avancée d'ennemis.
Note : Il est en tout temps interdit de les enjambrer.