



COMPÉTENCES RÉGULIÈRES

ACHAT

Acheter une nouvelle compétence régulière se fait via la Base de données bélénoise, sous l'option « Compétences » de votre fiche de personnage. L'interface d'ajout gère alors pour vous le coût des compétences, les prérequis et les limites d'achat.

Si vous avez des problèmes avec l'achat d'une compétence, contactez par courriel l'équipe TI à « TI@Terres-de-Belenos.com ».

COÛT D'UNE COMPÉTENCE

La Base de données bélénoise vous affiche toujours le coût **final** de chaque compétence régulière.

Pour ceux et celles qui désirent le calculer par eux-mêmes, ce coût suit la formule suivante :

<p>COÛT DE BASE ± BONUS/MALUS DE CLASSE - RABAIS POUR LES NIVEAUX 2+ - RABAIS D'ENSEIGNEMENT</p>	Ex. :	<p>100 XP × 0.75/1.25 = 30/50 XP × 0.5 × 0.8</p>
--	-------	--

Le **coût de base** est donné dans les « Tables d'expérience » qui suivent et dépend uniquement de la compétence acquise et de la race du personnage.

Les **bonus et malus de classe** sont un ajustement de ±25% au prix de toutes les compétences d'une catégorie selon la classe du personnage. Chaque classe possède toujours une catégorie pour laquelle elle est avantagée (-25% du prix) et une catégorie pour laquelle elle est désavantagée (+25% du prix). Ces catégories sont identifiées pour chaque classe au chapitre 7.

Le **rabais pour les niveaux 2 et plus** ne s'applique que pour les compétences possédant des niveaux et vient réduire de moitié le coût de ces niveaux.

Finalement, le **rabais d'enseignement** est une réduction de 20% du coût d'une compétence que le personnage reçoit s'il s'est vu enseigner celle-ci en jeu par un maître approuvé.

Le résultat final est arrondi vers le haut s'il possède des fractions.

LIMITE

Il n'y a pas de limite au nombre de compétences régulières qu'un personnage peut avoir. Cependant, la valeur additionnée des compétences acquises d'un personnage ne peut dépasser **1200 XP**.



REMBOURSEMENT

Le remboursement d'une compétence se fait via les mêmes interfaces que l'achat. Il n'est possible que si le personnage vient d'acheter la compétence et ne s'est pas présenté à une activité depuis. Lorsque le personnage est confirmé comme étant présent à un GN, ses dernières compétences achetées sont officialisées et ne peuvent plus être retirées de cette manière. Dans le cas d'une grossière erreur, le seul moyen de se faire rembourser une compétence est de contacter par courriel l'équipe TI et de fournir une bonne justification.

POLITIQUE DE CHANGEMENT DE COÛT DES COMPÉTENCES

Une révision des coûts des compétences peut être faite chaque année pendant la saison hivernale. Lorsque le coût en XP d'une compétence est modifié, voici ce à quoi peut s'attendre un joueur qui possède déjà la compétence en question :

- Un personnage qui a acquis la compétence à un coût moindre la conserve ainsi. Aucun personnage n'est pénalisé pour l'augmentation du coût d'une compétence.
- Un personnage qui a acquis la compétence à un coût supérieur est remboursé de la différence entre l'ancien et le nouveau coût.

ENSEIGNEMENT

Il est possible pour un personnage d'enseigner en jeu les compétences **régulières** qu'il possède s'il respecte les conditions suivantes :

1. La compétence fait partie de la catégorie pour laquelle sa classe possède un bonus. La compétence *Grand maître* permet d'outrepasser cette condition.
2. Le joueur a fait approuver le plan du cours qu'il donnera par l'Organisation en envoyant ce dernier à « Approbation@Terres-de-Belenos.com » au moins une semaine avant l'activité (voir ci-dessous pour les détails).
3. En jeu, le personnage peut donner chaque séance de son cours à un maximum de 3 élèves à la fois. S'il souhaite instruire plus de 3 personnes, il doit donner le cours plusieurs fois.
4. Un élève ne peut bénéficier d'un cours donné qu'une seule fois et un maître ne peut avoir qu'un seul plan de cours par compétence (achats multiples inclus). Les compétences à niveaux permettent cependant un plan de cours par niveau.

Plan de cours

Un plan de cours est un document en jeu que l'enseignant doit avoir sur lui lorsqu'il donne un cours. Il s'agit généralement d'un plan d'une seule page qui doit identifier au minimum :

- Le nom de l'enseignant (personnage et joueur)
- Le nom de la compétence, incluant la précision.
- Les grands sujets abordés dans le cours avec quelques lignes expliquant chacun.
- Les temps que le joueur estime allouer à chaque sujet. Ceux-ci servent à la fois à valider que le plan est réaliste et à aider le joueur à respecter la durée du cours. Ils n'ont autrement pas à être respectés en jeu tant que le temps total d'enseignement l'est.

Il **n'est pas** obligatoire qu'un plan de cours soit écrit de manière à être décorum (papier et police de caractères). Cependant, il s'agit souvent d'une attention appréciée des participants.



Avantages

Pour l'enseignant, donner un cours en jeu rapporte 5 XP par élève par 30 minutes de cours, jusqu'à un maximum de 20 XP par GN.

L'élève, quant à lui, reçoit un rabais de 20% sur le coût de la compétence enseignée.

Enregistrer la tenue d'un cours

Pour que le maître ou l'élève reçoive leur avantage, le cours doit être déclaré via la Base de données bélenoise, sous l'option « Enseignement » de la fiche du personnage. À cet effet, autant le maître que l'élève peut déclarer le cours et le premier qui le fait s'en charge pour les deux.

Si vous ne trouvez pas la compétence recherchée dans la liste associée à l'enseignant, vérifiez que le plan de cours ait bien été approuvé. Vous pouvez contacter l'Organisation en cas de doute.

TABLES D'EXPÉRIENCE

Les « tables d'expérience », trouvées dans les pages suivantes, détaillent le type, le temps d'enseignement et le coût de chaque compétence, par race et par catégorie de compétence. Elles utilisent le langage suivant :

- Les compétences devant être précisées davantage ont « ... » au bout de leur nom.
- Les compétences possédant un prérequis ont la marque « PR » au bout de leur nom.
- La colonne « Achats » identifie les compétences à achats multiples et les compétences à niveaux (Niv), qui possèdent tous deux des règles particulières. Le nombre accompagnant ce type indique tout simplement le nombre d'achats ou de niveaux.
- La colonne « Cours » indique la durée requise pour l'enseignement de la compétence.
- Dans le coût d'une compétence, « N » représente le niveau.

Compétences à achats multiples

Les compétences dont le nombre d'achats indiqué est supérieur à « 1 » sont dites à achats multiples et peuvent être acquises plusieurs fois au même coût.

Notez qu'un achat de la compétence peut parfois impliquer plus d'un usage de celle-ci.

Notez également qu'un bonus d'enseignement acquis en jeu n'est valide que pour un seul achat.

Compétences à niveaux

Les compétences dont le nombre d'achats indiqué inclut la mention « Niv » sont dites « à niveaux ». Le premier niveau de ces compétences est toujours acheté au plein prix, tandis que les niveaux suivants coûtent la moitié des XP indiqués.

Notez que le niveau d'une telle compétence ne peut jamais dépasser le niveau du personnage. Les compétences de départ d'un personnage sont la seule exception à cette règle.

En ce qui concerne l'enseignement, chaque niveau est considéré comme une compétence à part entière et doit faire l'objet d'un cours différent. Il n'est pas possible d'utiliser le rabais d'un niveau précis pour en acheter un autre.



GUERRIER

Compétence	Achats	Cours	Humain	Nain	Elfe	Chap.	Lézard
Ambidextrie	2 Niv	30 min	70	90	50	60	70
Armure efficace ^{PR}	3 Niv	60 min	100	80	120	120	120
Assommer	1	30 min	60	50	60	60	60
Brise arme ^{PR}	6	30 min	80	70	90	90	80
Brise bouclier	6	30 min	50	40	70	70	50
Coup critique ^{PR}	1	30 min	100	90	90	110	90
Droit aux armes...	5	30 min	40	30	40	50	40
Droit aux armures	3 Niv	30 min	40	20	40	50	40
Droit aux boucliers	3 Niv	30 min	25	25	25	25	25
Endurance	3 Niv	30 min	70	50	80	80	50
Rafistolage	1	30 min	50	40	50	50	40
Rage berserk	3 Niv	60 min	100	80	110	120	100
Régénération	2 Niv	-	-	-	-	-	125
Spéc. martiale... ^{PR}	2 Niv	60 min	125	110	110	140	125
PV supplémentaire	6	-	15	10	20	15	15
Compétence	Achats	Cours	Orc	Gobelin	Amaï	Rat	Gnoll
Ambidextrie	2 Niv	30 min	70	70	50	60	60
Armure efficace ^{PR}	3 Niv	60 min	100	120	120	120	100
Assommer	1	30 min	50	60	60	60	60
Brise arme ^{PR}	6	30 min	70	90	90	90	70
Brise bouclier	6	30 min	40	60	70	70	40
Coup critique ^{PR}	1	30 min	90	100	90	110	90
Droit aux armes...	5	30 min	20	50	40	30	30
Droit aux armures	3 Niv	30 min	20	40	40	50	40
Droit aux boucliers	3 Niv	30 min	25	25	25	25	25
Endurance	3 Niv	30 min	50	80	80	80	50
Rafistolage	1	30 min	50	40	50	40	40
Rage berserk	3 Niv	60 min	80	100	110	90	80
Régénération	2 Niv	-	100	150	-	-	-
Spéc. martiale... ^{PR}	2 Niv	60 min	125	125	110	125	125
PV supplémentaire	6	-	10	15	20	15	15



VOLEUR

Compétence	Achats	Cours	Humain	Nain	Elfe	Chap.	Lézard
Attaque sournoise	1	30 min	60	70	50	50	60
Chant	4 Niv	60 min	100	120	80	80	120
Déguisement	1	90 min	200	200	200	150	-
Égorgement ^{PR}	1	60 min	125	125	100	125	125
Engourdissement	1	30 min	90	100	80	100	80
Magouille/découverte	6	30 min	50	50	50	30	60
Prise du sommeil ^{PR}	1	30 min	80	90	70	80	90
Résistance à la torture	1	30 min	40	40	45	50	35
Résistance aux chants	2 Niv	-	90	90	80	70	100
Résistance aux poisons	2 Niv	-	60	50	70	60	50
Sabotage	6	30 min	75	75	75	50	75
Smoke ^{x2}	6	30 min	75	90	75	60	75
Torture	1	30 min	40	40	50	40	40
Vol à la tire	2 Niv	30 min	60	70	50	40	60
Compétence	Achats	Cours	Orc	Gobelin	Amaï	Rat	Gnoll
Attaque sournoise	1	30 min	80	60	40	40	60
Chant	4 Niv	60 min	120	120	80	120	120
Déguisement	1	90 min	200	200	200	200	200
Égorgement ^{PR}	1	60 min	150	125	100	100	125
Engourdissement	1	30 min	100	110	80	110	80
Magouille/découverte	6	30 min	50	40	50	40	50
Prise du sommeil ^{PR}	1	30 min	90	80	70	90	80
Résistance à la torture	1	30 min	30	45	35	50	30
Résistance aux chants	2 Niv	-	80	90	80	90	100
Résistance aux poisons	2 Niv	-	50	60	70	40	60
Sabotage	6	30 min	75	50	50	50	75
Smoke ^{x2}	6	30 min	90	60	75	60	75
Torture	1	30 min	30	40	30	40	40
Vol à la tire	2 Niv	30 min	80	50	50	40	80



PRÊTRE

Compétence	Achats	Cours	Humain	Nain	Elfe	Chap.	Lézard
Contrôle des morts-vivants ^{PR}	10	30 min	20	20	20	20	20
Éléments magiques supplémentaires ^{x5}	6	30 min	25	25	25	25	25
Guérison ^{x2}	6	30 min	75	75	60	75	60
Haute magie religieuse	1	30 min	50	50	50	50	50
Magie cléricale...	10 Niv	30 min	50	50	50	40	50
Magie shamanique	10 Niv	30 min	50	60	40	60	50
Force intérieure...	10 Niv	30 min	50	50	50	-	-
Malédictions ^{PR}	1	30 min	80	80	80	80	80
Parler aux morts ^{PR}	1	30 min	50	50	50	60	50
Résurrection ^{PR}	6	30 min	30	30	30	30	30
Rétablissement	1	30 min	80	80	80	80	80
Sort cléricale	∞	-	10 x N	10 x N	10 x N	10 x N	10 x N
Compétence	Achats	Cours	Orc	Gobelin	Amaï	Rat	Gnoll
Contrôle des morts-vivants ^{PR}	10	30 min	20	20	20	20	20
Éléments magiques supplémentaires ^{x5}	6	30 min	25	25	25	25	25
Guérison ^{x2}	6	30 min	75	75	90	90	75
Haute magie religieuse	1	30 min	50	50	50	50	50
Magie cléricale...	10 Niv	30 min	50	50	50	60	70
Magie shamanique	10 Niv	30 min	40	50	-	50	50
Force intérieure...	10 Niv	30 min	50	-	50	-	-
Malédictions ^{PR}	1	30 min	80	80	80	80	80
Parler aux morts ^{PR}	1	30 min	50	50	-	50	50
Résurrection ^{PR}	6	30 min	30	30	30	40	30
Rétablissement	1	30 min	80	80	80	80	80
Sort cléricale	∞	-	10 x N	10 x N	10 x N	10 x N	10 x N



MAGE

Compétence	Achats	Cours	Humain	Nain	Elfe	Chap.	Lézard
Connaissance du langage arcanique	1	30 min	20	30	15	-	-
Éléments magiques supplémentaires ^{x5}	6	30 min	25	25	25	-	-
Haute magie arcanique	1	30 min	50	50	50	-	-
Magie arcanique ^{PR}	10 Niv	30 min	60	70	50	-	-
Parchemins ^{PR}	2 Niv	60 min	100	120	80	-	-
Résistance aux sorts de charme	2 Niv	-	90	80	70	80	90
Sort complexe ^{PR}	3	-	50	50	50	-	-
Langages obscurs	1	30 min	30	40	25	-	-
Transcription arcanique ^{PR}	1	30 min	30	40	25	-	-
Compétence	Achats	Cours	Orc	Gobelin	Amaï	Rat	Gnoll
Connaissance du langage arcanique	1	30 min	30	20	15	30	-
Éléments magiques supplémentaires ^{x5}	6	30 min	25	25	25	25	-
Haute magie arcanique	1	30 min	50	50	50	50	-
Magie arcanique ^{PR}	10 Niv	30 min	70	60	50	70	-
Parchemins ^{PR}	2 Niv	60 min	120	100	80	120	-
Résistance aux sorts de charme	2 Niv	-	90	-	70	90	100
Sort complexe ^{PR}	3	-	50	50	50	50	-
Langages obscurs	1	30 min	40	30	25	30	-
Transcription arcanique ^{PR}	1	30 min	40	30	25	40	-



ARTISAN

Compétence	Achats	Cours	Humain	Nain	Elfe	Chap.	Lézard
Alchimie	4 Niv	60 min	100	100	100	100	-
Apprenti	6	30 min	50	50	50	50	50
Contact	6	30 min	80	80	80	70	90
Commerce	3 Niv	30 min	40	50	50	30	60
Diagnostic	1	30 min	40	40	40	40	40
Estomac de fer	2 Niv	-	50	40	50	40	50
Forge	5 Niv	30 min	60	40	60	70	60
Grand maître	1	-	30	50	40	40	50
Herboristerie	3 Niv	30 min	60	75	45	60	45
Ingénieur	2 Niv	30 min	50	30	50	50	60
Métier...	6	30 min	50	50	50	40	50
Notaire	1	30 min	30	35	35	30	40
Premiers soins ^{*2}	6	30 min	40	40	40	30	35
Production d'alcool	3	30 min	40	30	40	30	40
Recette	∞	-	10 x N	10 x N	10 x N	10 x N	10 x N
Richesse	6	30 min	25	25	25	15	25
Compétence	Achats	Cours	Orc	Gobelin	Amaï	Rat	Gnoll
Alchimie	4 Niv	60 min	130	85	100	70	-
Apprenti	6	30 min	50	50	50	50	50
Contact	6	30 min	80	80	90	70	90
Commerce	3 Niv	30 min	50	40	60	30	60
Diagnostic	1	30 min	40	40	40	40	40
Estomac de fer	2 Niv	-	30	40	50	30	50
Forge	5 Niv	30 min	60	60	60	70	70
Grand maître	1	-	50	50	50	40	40
Herboristerie	3 Niv	30 min	60	60	75	45	45
Ingénieur	2 Niv	30 min	60	40	50	60	60
Métier	6	30 min	50	50	50	50	50
Notaire	1	30 min	40	30	40	40	40
Premiers soins ^{*2}	6	30 min	50	40	50	35	35
Production d'alcool	3	30 min	40	40	40	40	40
Recette	∞	-	10 x N	10 x N	10 x N	10 x N	10 x N
Richesse	6	30 min	25	25	25	25	25



LISTE DES COMPÉTENCES RÉGULIÈRES

Alchimie

Niveau 1 : Permet d'apprendre et utiliser les recettes d'alchimie de niveau 1. Permet également d'identifier une recette de n'importe quel niveau en la sentant et en la goûtant légèrement.

Niveau 2 : Permet de concocter les recettes d'alchimie de niveau 2.

Niveau 3 : Permet de concocter les recettes d'alchimie de niveau 3.

Niveau 4 : Permet de concocter les recettes d'alchimie de niveau 4.

Ambidextrie

Niveau 1 : Le personnage peut manier une arme de 70 cm et moins dans chaque main.

Niveau 2 : Le personnage peut manier une arme de 120 cm et moins dans une main et une arme de 70 cm et moins dans l'autre.

Apprenti

Achats multiples (6).

Lors de son inscription, le joueur reçoit un carton de métier supplémentaire par achat de cette compétence. Les métiers inscrits sur ce carton sont les mêmes que ceux du personnage. Un apprenti peut participer à une Mission différente de celle de son maître.

Armure efficace

Niveau 1 : Pour chaque tranche **complète** de 3 PA que possède l'armure portée par le personnage, celui-ci en reçoit 1 supplémentaire, jusqu'à un maximum de 20 PA pour une armure de plaque couvrant l'entièreté du corps (15 PA normalement). Ces points supplémentaires sont calculés sur la valeur de l'armure au début de chaque combat. Aussi, ils n'ont pas à être réparés séparément : ils sont récupérés automatiquement chaque fois qu'un forgeron répare 3 PA de l'armure endommagée.

Niveau 2 : Une fois par heure, le personnage peut ignorer les dégâts d'un coup physique **de son choix** s'il porte l'équivalent de 8 PA d'armure physique (avant bonus). Si ces PA proviennent de pièces de plaques, le personnage peut ignorer les dégâts de deux coups par heure au lieu d'un seul.

Niveau 3 : Une fois par heure, le personnage peut ignorer les dégâts d'un sort qu'il reçoit s'il porte l'équivalent de 8 PA d'armure physique (avant bonus). Si ces PA proviennent de pièces de plaques, le personnage peut ignorer les dégâts de deux sorts par heure au lieu d'un seul.

Le sort lui-même n'est pas annulé. Ses effets s'appliquent normalement et ses autres cibles ne sont pas protégées.

Assommer

La cible subit l'effet **Assommé** pendant 5 minutes.

Pour utiliser cette compétence, la cible doit être maîtrisée ou tourner le dos au personnage. Le personnage touche alors la tête de la cible avec une partie contondante **et remboursée** d'une arme de mêlée de 120 cm ou moins. Il s'agit d'une touche et non d'un coup, autrement la compétence ne fonctionne pas.



Attaque sournoise

Ne peut être fait en combat, sauf pour le débiter.

La cible subit 6 points de dégât fixes. Aucun bonus ou malus ne peut modifier ce nombre.

Pour utiliser cette compétence, la cible doit être maîtrisée ou tourner le dos au personnage. Le personnage doit également utiliser une arme de mêlée de 70 cm et moins, ne peut pas le faire en pointant et on ne peut faire qu'une attaque à la fois (pas de double attaque avec deux armes).

Brise arme

Achats multiples (6).

Usages : 1 par heure par achat.

Brise une arme non légendaire, qu'elle soit magique ou non.

Pour utiliser cette compétence, le joueur doit manier une arme longue ou lourde et donner un coup normal sur l'arme visée. Il doit annoncer clairement « Brise arme » pendant qu'il donne son coup. Si la première chose touchée n'est pas une arme, l'usage est perdu et le coup ne fait aucun dégât.

Ne fonctionne pas sur les armes de siège.

Brise bouclier

Achats multiples (6).

Usages : 1 par heure par achat.

Retire une Résistance à un bouclier.

Pour utiliser cette compétence, le joueur doit manier une arme longue ou lourde et donner un coup normal sur le bouclier visé. Il doit annoncer clairement « Brise bouclier » pendant qu'il donne son coup. Si la première chose touchée n'est pas un bouclier, l'usage est perdu et le coup ne fait aucun dégât.

Chant

Niveau 1 : Le personnage peut utiliser tous les chants de niveau 1 qui se trouvent dans son livre.

Niveau 2 : Le personnage peut utiliser tous les chants de niveau 2 qui se trouvent dans son livre.

Niveau 3 : Le personnage peut utiliser tous les chants de niveau 3 qui se trouvent dans son livre.

Niveau 4 : Le personnage peut utiliser tous les chants de niveau 4 qui se trouvent dans son livre.

Contrôle des morts-vivants

Prérequis : *Magie cléricale* ou *Magie shamanique* niveau 1 ou être un mort-vivant majeur.

Usages : 1 par achat par GN.

Inflige un effet à une ou plusieurs cibles mortes-vivantes selon la religion du personnage ou annule l'un de ces effets sur soi-même.

Religions de l'Ordre : Le personnage peut infliger l'effet Peur à 5 cibles ou moins pendant 5 minutes.

Religions de Chaos : Le personnage inflige l'effet Commandement à une cible et peut lui donner des ordres pendant 1 heure. Le contrôle est cependant brisé après 5 minutes si aucun ordre n'est donné.

Esprits : L'un des deux effets ci-dessus, au choix du personnage.



Pour utiliser cette compétence, le personnage doit simplement tendre le bras vers ses cibles et invoquer la puissance de sa déité. Par la suite, il annonce clairement à ses cibles « Contrôle des morts-vivants », ainsi que l'effet de sa compétence.

Un mort-vivant est affecté par cette compétence s'il ne possède lui-même aucun usage restant de celle-ci pour se protéger.

Commerce

Niveau 1 : Le personnage reçoit un rabais de 10% sur les prix affichés lorsqu'il l'achète à la Caravane ou lorsque son groupe passe une commande.

Niveau 2 : Le rabais est maintenant de 15%.

Niveau 3 : Le rabais est maintenant de 20%.

Lorsqu'un groupe passe une commande, il utilise toujours le meilleur rabais disponible parmi ses membres présents au dernier GN.

Un rabais est toujours appliqué sur le montant total (et non unitaire) et le résultat final est toujours arrondi vers le haut.

Connaissance du langage arcanique

Cette compétence permet de déchiffrer le langage arcanique et de s'en servir pour lancer des sorts. Sans cette compétence, un personnage ne peut pas identifier les sorts qu'il trouve dans un grimoire ni lire les écrits trouvés dans cette langue. Cela inclut les parchemins de sort non traduits.

À l'acquisition de cette compétence, le personnage reçoit une feuille décrivant l'alphabet arcanique.

Contact

Achats multiples (6).

Pour chaque achat de cette compétence, le personnage reçoit d'un contact une requête particulière qui lui permettra de faire de l'argent en rapportant un objet à l'Accueil. Chaque requête est tirée au hasard dans une table lors de l'inscription du joueur et seul le personnage qui possède la compétence peut rapporter le ou les objets demandés. Il recevra alors la récompense promise.

Coup critique

Prérequis : *Spécialisation martiale.*

Usages : 1 coup par heure.

La cible subit 6 points de dégât fixes. Aucun bonus ou malus ne peut modifier ce nombre.

Pour utiliser cette compétence, le joueur doit donner un coup normal à sa cible en utilisant une arme avec laquelle il possède un bonus de Spécialisation. Il doit annoncer clairement « Coup critique, 6 » pendant qu'il crinque ou donne son coup. Si le coup est paré ou rate sa cible, l'usage est perdu.

Déguisement

Permet au personnage de se déguiser en suivant les règles de déguisement décrites au chapitre 1.

Il n'est pas possible de se déguiser en un personnage d'une autre race avec cette compétence.

Contrairement aux autres moyens de déguisement, cette compétence permet au personnage d'utiliser tous ses pouvoirs et toutes ses compétences sans briser son déguisement.



Diagnostic

Permet au personnage de savoir si sa cible a été victime des effets suivants avec les détails indiqués dans les 30 dernières minutes :

- Toute blessure, incluant le type d'arme utilisée et la partie du corps blessée.
- Tout poison infligé ou bu, incluant les effets. Inclut l'effet Zombification.
- Les effets des catégories Vulnérabilité, Guérison, Mouvements, ainsi que l'effet Torture.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit avoir la dépouille morte ou le corps inconscient de sa cible, ainsi qu'une trousse d'outils décorum. Il doit ensuite passer 5 minutes à examiner le corps en question hors de tout combat et dans des conditions lui permettant de bien voir sa cible. Si ces conditions sont brisées avant la fin du délai, le personnage doit recommencer.

Droit aux armes

Précisions : Une par catégorie d'armes.

Permet au personnage de manier en combat toutes les armes appartenant à la catégorie.

Droit aux armures

Niveau 1 : Le personnage peut porter une armure légère (1 à 5 PA).

Niveau 2 : Le personnage peut porter une armure moyenne (10 PA ou moins).

Niveau 3 : Le personnage peut porter une armure lourde (15 PA ou moins).

Droit aux boucliers

Niveau 1 : Le personnage peut manier un petit bouclier en combat.

Niveau 2 : Le personnage peut manier un bouclier moyen en combat.

Niveau 3 : Le personnage peut manier un grand bouclier en combat.

Égorgement

Prérequis : *Attaque sournoise*.

Ne peut être fait en combat, sauf pour le débiter.

La cible tombe instantanément en Agonie, à 0 PV.

Pour utiliser cette compétence, la cible doit être maîtrisée ou tourner le dos au personnage. Le personnage doit utiliser une dague et ne peut avoir qu'une seule cible à la fois. Finalement, il doit retenir sa cible d'une main et annoncer « Silence. 1 égorgement, 2 égorgements, 3 égorgements » en simulant de lui trancher la gorge. S'il reçoit des dégâts ou s'il est forcé de relâcher sa cible pendant ce temps, la compétence échoue. La cible ne peut pas parler pendant l'égorgement.

Élément magique supplémentaire

Achats multiples (6).

Éléments par achat : 5.

Augmente le nombre d'éléments magiques de départ du personnage de 5 (arcaniques ou cléricaux).



Endurance

Niveau 1 : La période d'Agonie du personnage dure 10 minutes au lieu de 5 et le personnage peut tenter de se défendre pendant cette période.

Niveau 2 : Le projectile d'une machine de guerre met le personnage à l'Agonie plutôt que d'infliger une mort instantanée.

Niveau 3 : L'État de choc dure 20 minutes au lieu de 30 pour le personnage. Cet avantage ne se cumule avec aucune autre réduction de la durée de l'État de choc.

Engourdissement

Usages : 2 par heure.

La cible subit l'effet Paralysie sur le membre touché pendant 30 secondes. Aucun effet au torse.

Pour utiliser cette compétence, le joueur doit donner un coup normal sur le membre visé et annoncer clairement « Engourdissement » pendant qu'il crinque ou donne son coup. Si la première chose touchée n'est pas un bras ou une jambe, l'usage est perdu et le coup ne fait aucun dégât.

Estomac de fer

Niveau 1 : Une fois par jour, le personnage résiste à tous les effets néfastes d'un liquide qu'il boit ou d'une nourriture qu'il ingère. Il ne résiste cependant pas aux effets Poison et Poison mortel.

Niveau 2 : Le personnage résiste à tous les effets néfastes de ce qu'il boit ou mange. Il ne résiste toujours pas aux effets Poison et Poison mortel.

Force intérieure

Précision : Religion du personnage.

Niveau 1 : Permet l'utilisation des sorts de Force intérieure de niveau 1. Vient avec des sorts de départ, ainsi que 5 éléments magiques cléricaux.

Niveau 2 à 5 : Permet l'utilisation des sorts du niveau associé et donne 1 sort gratuit de niveau égal ou inférieur au niveau acquis. Ajoute 5 éléments magiques cléricaux de départ au personnage.

Niveaux 6 à 10 : Donne un sort gratuit, ainsi que 5 éléments magiques cléricaux.

Forge

Le personnage est considéré comme étant un « forgeron ». Les tâches de forge qu'il peut accomplir, ainsi que le coût et l'efficacité de certaines d'entre elles, dépendent de son niveau de compétence.

Deux forgerons peuvent travailler sur la même tâche (arme, armure, bouclier, porte) s'ils ont tous les deux le niveau de forge requis pour celle-ci. Le temps de travail est alors réduit de moitié, mais pas le coût en éléments.

Plus de deux forgerons sur la même tâche n'apporte aucun avantage.

Niveau 1 : Le personnage peut réparer les armes, les boucliers et les armures. Il faut 10 minutes de travail par réparation, ainsi qu'un nombre d'éléments de métal qui dépend du niveau de la compétence (voir le tableau ci-dessous).

Niveau 2 : Le personnage peut réparer les portes de bâtiment avec 30 minutes de travail et 10 éléments de métal. Il peut également ajouter un premier renfort à un bouclier qui n'en possède pas.



Niveau 3 : 3 fois par heure, au coût d'un élément de métal, le personnage peut faire une réparation temporaire en combat sur une arme, une armure ou un bouclier avec 1 minute de travail. La réparation redonne 1 Résistance ou 5 PA que la cible perd à la fin du combat. Cette réparation ne requiert pas de Forge, mais requiert un marteau ou autre outil similaire.

Niveau 4 : Le personnage peut ajouter un second renfort à un même bouclier qui en possède un.

Il peut également chauffer à blanc une arme d'**acier** normale en la travaillant dans une Forge pendant 15 minutes. L'arme fait alors des dégâts de Feu pendant 1 heure. Les armes magiques ou d'argent ne peuvent être chauffées de cette manière.

Niveau 5 : Le personnage peut créer des armes d'argent et des armes magiques de base (« +0 » sans aucun ajustement) en suivant les règles indiquées au chapitre 4.

FORGE – COÛTS ET EFFICACITÉ DES TÂCHES				
Niveau	Armure	Arme	Bouclier	Porte
1	1 PA / élément	5 éléments	5 éléments / Résistance	N.D.
2	2 PA / élément	4 éléments	4 éléments / Résistance 8 éléments / Renfort	10 éléments
3	3 PA / élément	3 éléments	3 éléments / Résistance	10 éléments
4	4 PA / élément	2 éléments	2 éléments / Résistance 4 éléments / Renfort	10 éléments
5	5 PA / élément	2 éléments	2 éléments / Résistance	10 éléments

Grand maître

Permet au personnage d'enseigner toutes les compétences qu'il possède et pour lesquelles il a un plan de cours approuvé, peu importe leur catégorie.

Réduit également le temps requis pour donner un cours au 2/3 du temps normalement requis (20/40/60 minutes au lieu de 30/60/90).

Guérison

Achats multiples (6).

Usages : 2 par achat.

Le personnage peut guérir l'entièreté des points de vie d'une cible, ainsi que les poisons qui l'affligent. Cette cible peut être le personnage. L'effet n'est pas magique.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit travailler sur sa cible pendant une minute en utilisant les moyens *roleplay* de son choix. Ce travail doit être fait hors combat et est interrompu par tout dégât subit par le personnage ou sa cible. Si le travail est interrompu, l'usage est perdu.

Haute magie arcanique

Prérequis : *Magie arcanique* niveau 5

Permet au personnage d'apprendre et d'utiliser des sorts arcaniques de haute magie.

Haute magie religieuse

Prérequis : *Magie cléricale*, *Magie shamanique* ou *Force intérieure* niveau 5

Permet au personnage d'apprendre et d'utiliser des sorts de haute magie pour la magie cléricale, shamanique ou de Force intérieure.



Herboristerie

Niveau 1 : Permet d'apprendre et utiliser les recettes d'herboristerie de niveau 1. Le personnage peut également manipuler sans danger les concoctions qui le requièrent (voir chapitre 13).

Niveau 2 : Permet d'apprendre et utiliser les recettes d'herboristerie de niveau 2.

Niveau 3 : Permet d'apprendre et utiliser les recettes d'herboristerie de niveau 3.

Ingénieur

Niveau 1 : Le personnage peut manier une machine de guerre. Il peut également la réparer avec 15 minutes de travail et 10 éléments de métal.

Niveau 2 : Le personnage peut renforcer une porte de bâtiment avec 30 minutes de travail et 10 éléments de métal. Ce temps de travail peut être réduit à 15 minutes si le personnage est accompagné d'un autre ingénieur, mais le coût en métal reste le même. Une porte renforcée peut recevoir 15 coups de bélier supplémentaires ou annuler le prochain *Sabotage*. Un carton vert doit être apposé à l'intérieur de la porte renforcée pour identifier l'effet.

Langages obscurs

Le personnage peut lire et écrire les langues mortes d'Illimune, incluant les langues suivantes :

- Le langage Elfique
- Le langage Amaï
- Les runes Naines
- Les runes anciennes

Une feuille permettant de décoder ces langues vous sera fournie à l'Inscription.

Important : Les personnages qui n'ont pas cette compétence ne peuvent pas lire ou écrire ces langages, même si le joueur en est capable.

Magouille/découverte

Achats multiples (6).

Le personnage débute chaque activité avec un butin tiré au hasard par achat. Celui-ci est le fruit d'une opportunité risquée qui peut autant lui rapporter gros que le mettre dans le trouble.

Cette compétence doit être utilisée lors de l'inscription du personnage. Les risques et gains ne sont pas connus à l'avance et peuvent changer d'une activité à l'autre. Le butin moyen est constitué d'éléments, de potions ou de parchemins, mais il n'est pas impossible d'obtenir une arme spéciale ou à l'inverse, d'avoir une dette ou de voir sa tête mise à prix.

À noter qu'il n'est pas obligatoire d'utiliser sa compétence.

Magie arcanique

Niveau 1 : Permet l'utilisation des sorts de Magie arcanique de niveau 1. Donne 5 éléments magiques arcaniques.

Niveau 2 à 4 : Permet l'utilisation des sorts du niveau associé et ajoute 5 éléments magiques arcaniques de départ au personnage.

Niveaux 5 à 10 : Ajoute 5 éléments magiques arcaniques de départ et la possibilité d'appliquer un « renfort arcanique » par GN.



Magie cléricale

Précision : Religion du personnage.

Niveau 1 : Permet l'utilisation des sorts de Magie cléricale de niveau 1. Vient avec des sorts de départ, ainsi que 5 éléments magiques cléricaux.

Niveau 2 à 4 : Permet l'utilisation des sorts du niveau associé et donne 1 sort gratuit de niveau égal ou inférieur au niveau acquis. Ajoute 5 éléments magiques cléricaux au personnage.

Niveaux 6 à 10 : Donne un sort gratuit, ainsi que 5 éléments magiques cléricaux.

Magie shamanique

Niveau 1 : Permet l'utilisation des sorts de Magie shamanique de niveau 1. Vient avec des sorts de départ, ainsi que 5 éléments magiques cléricaux.

Niveau 2 à 4 : Permet l'utilisation des sorts du niveau associé et donne 1 sort gratuit de niveau égal ou inférieur au niveau acquis. Ajoute 5 éléments magiques cléricaux au personnage.

Niveaux 5 à 10 : Donne un sort gratuit, ainsi que 5 éléments magiques cléricaux.

Malédiction

Prérequis : *Magie cléricale* ou *Magie shamanique* niveau 1.

Permet au personnage d'apprendre les sorts cléricaux de type Malédiction. Le personnage reçoit aussi un sort niveau 1 de ce type gratuitement.

Les Malédiction sont des sorts permanents pouvant uniquement être brisés à l'aide des pouvoirs prévus spécifiquement à cet effet (ex. : *Exorcisme*, *Délivrance des malédictions*).

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit :

- Remplir les conditions requises par la Malédiction.
- Dépenser 3 éléments de magie par niveau de la Malédiction.
- Remettre le résumé de la Malédiction à sa cible au moment le plus opportun.

Le personnage peut également lancer une Malédiction au moment de sa mort s'il possède suffisamment d'éléments magiques. La cible est alors obligatoirement celui ou celle ayant causé la mort du personnage et cette mort devient définitive (voir chapitre 1). En échange, le personnage n'a pas à remplir les conditions lorsqu'il lance une Malédiction de cette manière.

À noter qu'un même personnage ne peut jamais être affecté par plus d'une Malédiction à la fois. Lorsqu'un personnage maudit reçoit une nouvelle Malédiction, celle-ci remplace la précédente si elle est de niveau supérieur.

Métier

Achats multiples (6).

Le personnage possède un métier de plus par achat de cette compétence, lui donnant plus de choix dans les rôles qu'il peut remplir en Mission. Cette compétence ne donne pas un carton de plus par métier supplémentaire, mais permet de poinçonner plus d'un métier par carton.

Notaire

Le personnage possède les connaissances et les contacts suffisants pour notarié ou faire notarié des documents officiels.



Au coût de **25 chads par document**, il peut officialiser :

- L'acquisition d'un titre officiel (baron, comte, juge, etc.).
- La création d'une Institution (voir chapitre 15).
- Transférer la propriété d'une Faveur ducale d'un personnage à un autre.
- Tout autre document de jeu qu'un joueur veut voir officialiser (mariage, exile, etc.).

Il est à noter que le personnage ne peut noter que des documents dont les faits sont véridiques.

Au coût de **50 chads par document**, il peut demander qu'une copie d'un document officialisé lui soit livrée pour l'activité suivante. Si le document demandé n'existe pas, une note officielle lui sera livrée à cet effet, afin qu'elle puisse servir de preuve de l'inexistence du document.

Au coût de **100 chads, plus la prime offerte**, il peut produire une mise à prix officielle. Celle-ci doit être déposée avec le montant dans une Boîte aux lettres et devient effective à l'activité suivante. Elle doit inclure un nom d'usage et une description suffisante de la cible. Les mises à prix sont affichées avec les Missions dans plusieurs campements du terrain pendant le jeu.

Missions : À leur inscription, les Notaires reçoivent une copie de 3 Missions existantes sur le terrain. Le joueur possède 60 secondes pour choisir toutes ses copies dans le registre. Voir les chapitres 1 et 15 pour plus de détails sur les Missions.

Parchemins

Niveau 1 : Le personnage peut transcrire un sort de niveau 1 à 3 qu'il a préparé sur un parchemin arcanique vierge.

Niveau 2 : Le personnage peut maintenant transcrire un sort de niveau 4 qu'il a préparé sur un parchemin arcanique vierge.

Voir le chapitre 10 pour plus de détails sur l'utilisation des parchemins.

Parler aux morts

Permet au personnage d'invoquer l'esprit d'un défunt pour lui parler pendant **5** minutes. Une fois invoqué, tous peuvent voir et entendre l'esprit, mais seul le personnage peut converser avec celui-ci. Autrement, l'esprit invoqué :

- Ne peut ni se déplacer ni affecter les autres personnages.
- Parle les mêmes langues et reconnaît les individus tel qu'il le faisait de son vivant.
- Ne se souvient pas des circonstances de sa mort et refuse d'entendre le personnage à ce sujet. Il n'est donc pas possible de lui mentir concernant la cause de sa mort.
- Est forcé d'entretenir la conversation, mais n'est pas obligé de dire la vérité ou de divulguer des informations.
- Disparaît s'il subit un quelconque effet applicable sur les esprits (ex. : l'effet de *Contrôle des morts-vivants* ou les dégâts d'une arme d'argent).
- Oubli la conversation si la cible revient à la vie par la suite.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit avoir accès au cadavre de sa cible (incluant le joueur qui l'incarne) ou d'un objet scénaristique particulier (approuvé par l'Organisation). Avant l'invocation, il doit appliquer des peintures shamaniques sur le corps ou l'objet et faire une invocation d'au moins 10 mots.



Premiers soins

Achats multiples (6).

Usages : 2 par achat.

Le personnage peut ramener à la vie une cible morte depuis moins de 10 minutes ou la guérir d'un point de vie (ex. : pour sauver un personnage agonisant).

Le joueur reçoit un papier de Retour à la vie par usage lors de son inscription à l'activité. Pour utiliser cette compétence, le personnage doit travailler sur sa cible pendant 5 minutes en utilisant les moyens *roleplay* de son choix. Ce travail peut être fait en combat, mais est interrompu par tout dégât subit par le personnage ou sa cible. Si le travail est interrompu, l'usage est perdu.

Une fois le travail terminé, le personnage doit compléter l'un des papiers de Retour à la vie et le remettre à sa cible. Celle-ci devra rapporter cette preuve à l'Accueil ou la déposer dans l'une des boîtes aux lettres présentes dans les campements.

Une cible ramenée à la vie revient toujours en État de choc avec 1 seul point de vie.

Prise du sommeil

Prérequis : *Attaque sournoise.*

Le personnage inflige l'effet **Assommer** à une cible pendant 1 minute.

Pour utiliser cette compétence, la cible doit être maîtrisée ou tourner le dos au personnage. Le personnage doit avoir ses deux mains libres et ne peut avoir qu'une seule cible à la fois. Finalement, il doit fermer ses deux mains sur les clavicules de sa cible et lui annoncer « Prise du sommeil ». Si la cible se libère d'au moins une main avant la fin de l'annonce, la compétence échoue. À noter que la prise doit être claire et ferme (sans excès). Taper les épaules de la cible n'est pas suffisant.

Production d'alcool

Précisions : Bière, Vin, Spiritueux.

Le personnage peut produire des bouteilles de bière, de vin ou de spiritueux à l'aide des éléments d'alcool correspondant.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit être dans un bâtiment possédant une Installation Alcool (A). Le temps de travail requis dépend uniquement du joueur et de sa recette.

Un élément d'alcool permet la production de 6 litres d'alcool ou moins. Le personnage peut ajouter des ingrédients ou diluer son mélange pour autant que l'ingrédient principal reste l'élément correspond au type d'alcool et que les quantités finales ne dépassent pas ce que le nombre d'éléments utilisés permet (6L par élément).

FOURNIR SES PROPRES INGRÉDIENTS

Un brasseur peut toujours fournir ses propres ingrédients pour ses recettes, incluant les poudres de jus représentant chacun des éléments d'alcool. Il y est même encouragé, car cela évite à l'Organisation de tomber à cours des dites poudres pour les autres joueurs et assure souvent une meilleure qualité pour les breuvages.

Lorsqu'il fournit ses ingrédients, le joueur doit tout de même s'assurer de payer les chads requis pour acquérir les éléments d'alcool qu'il utilise. S'il veut pouvoir déplacer les éléments pendant le jeu, il doit également s'assurer de recevoir les contenants B-barrés qui le permettent.



Rafistolage

Usages : 2 par activité.

Dans l'heure qui suit un combat auquel il a participé, le personnage peut regagner un nombre de PA perdus équivalent aux PA octroyés par les zones 1 à 3 de son armure (donc 1 à 5 PA) :

1. **Casque** : vaut 2 PA pour un casque de métal rigide ou 1 PA autrement.
2. **Thorax** : vaut 2 PA pour un plastron de plaque ou 1 PA autrement.
3. **Abdomen** : 1 PA pour toutes les armures.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit être hors combat et simuler une minute de travail avec un outil approprié sur l'une des pièces mentionnées ci-dessus. Il ne peut réparer ainsi que l'armure qu'il portait pendant le combat et que les PA qu'il a perdu pendant ce dernier. Les PA perdus lors d'un précédent combat ne sont plus éligibles.

Rage berserk

Niveau 1 : Le personnage peut entrer en rage berserk après 1 minute de combat. Il gagne alors 6 PV temporaires et ignore le premier sort de type Charme reçu dans le combat. À la fin du combat, il est affligé de l'effet Faiblesse extrême pendant 5 minutes.

Niveau 2 : Le personnage peut entrer en rage berserk après 30 secondes de combat. En plus des effets du niveau 1, il est alors immunisé à tous les sorts de type Charme, ainsi qu'aux effets de la catégorie Sentiments (Pitié, Amitié, Envoûtement, Rage). 30 secondes après la fin du combat, il est affligé de l'effet Faiblesse extrême pendant 5 minutes.

Niveau 3 : Le personnage peut entrer en rage berserk après 15 secondes de combat. En plus des effets des niveaux 1 et 2, il reçoit l'effet Force et ne peut plus être contraint à l'apaisement par une compétence, un pouvoir ou un sort. 1 minute après la fin du combat, il est affligé de l'effet Faiblesse extrême pendant 5 minutes.

ROLEPLAY DU BERSERKER

Il est attendu d'un personnage en rage berserk qu'il se batte sur le site où il est entré en rage tant qu'il y reste des adversaires ou jusqu'à ce que l'un de ses alliés ne le convainc d'abandonner les lieux. Entrer en rage dans un combat d'envergure ne devrait pas être l'équivalent de signer son arrêt de mort pour autant que le personnage est accompagné d'un frère d'armes ou d'un chef pour signaler avec insistance le départ des troupes. Notez cependant que le personnage enragé conserve toujours le choix de suivre ou non la consigne donnée. Si le joueur juge que ses pairs ne sont pas suffisamment convainquant ou que son personnage s'en fout, il a tout à fait le droit de rester en rage et de se mettre à risque. Cette règle vise simplement à lui donner une porte de sortie supplémentaire et à augmenter ses chances de survie.

Le berserker n'est pas forcé de poursuivre un adversaire qui fuit le champ de bataille et reconnaît toujours ses alliés de ses ennemis. Il est également attendu de lui que sa rage soit évidente, mais que le joueur retienne ses coups.

Recette

Prérequis : *Alchimie* ou *Herboristerie* du niveau approprié.

Permet d'obtenir une nouvelle recette d'alchimie de niveau 1 à 4 ou une recette d'herboristerie de niveau 1 à 3 sans avoir à l'apprendre en jeu.



Régénération

Le personnage régénère de ses blessures à une vitesse étonnante.

Niveau 1 : 10 minutes après son dernier combat, le personnage reprend tous ses PV, sauf ceux qu'il a perdus par le Feu.

Niveau 2 : 1 minute après être tombé en Agonie, le personnage revient automatiquement à 1 PV et subit normalement les effets de l'État de choc. Aussi, le personnage ne peut être achevé qu'à l'aide d'une attaque de Feu. Un personnage qui a perdu l'équivalent de son maximum de PV en dégâts de Feu ou qui a été achevé par une attaque de Feu ne peut utiliser cette compétence.

Résistance à la torture

Le personnage est immunisé à l'effet Torture, peu importe sa source.

Résistance aux chants

Niveau 1 : Une fois par jour, le personnage résiste au premier Chant néfaste dont il est la cible.

Niveau 2 : Le personnage résiste à tous les Chants, bénéfiques ou néfastes.

Résistance aux poisons

Niveau 1 : Une fois par jour, le personnage résiste au premier effet Poison dont il est la cible. Il ne résiste cependant pas à l'effet Poison mortel.

Niveau 2 : Le personnage résiste à tous les effets Poison peu importe leur source. Il ne résiste toujours pas à l'effet Poison mortel.

Résistance aux sorts de charme

Niveau 1 : Une fois par jour, le personnage ignore le premier sort de type Charme qu'il reçoit.

Niveau 2 : Le personnage ignore les effets de tous les sorts de type Charme qu'il reçoit.

Résurrection

Prérequis : *Magie cléricale* niveau 2.

Achats multiples (6).

Usages : 1 par achat.

Le personnage peut ramener à la vie une cible morte depuis moins d'une heure.

Le joueur reçoit un papier de Retour à la vie par usage lors de son inscription à l'activité. Pour utiliser cette compétence, le personnage doit faire un rituel religieux de 5 minutes centré sur la résurrection de sa cible. Ce rituel ne peut pas être fait en combat et est interrompu par tout dégât subit par le personnage. Si le rituel est interrompu, l'usage est perdu.

Une fois le travail terminé, le personnage doit compléter l'un des papiers de Retour à la vie et le remettre à sa cible. Celle-ci devra rapporter cette preuve à l'Accueil ou la déposer dans l'une des boîtes aux lettres présentes dans les campements.



Rétablissement

Prérequis : *Magie cléricale* niveau 1.

Augmente les PV soignés par les sorts *Soins*. Le sort *Soins mineurs* guérit désormais sa cible de 3 PV et le sort *Soins majeurs* guérit 8 PV.

Richesse

Achats multiples (6).

Chaque achat de cette compétence donne 25 chads au personnage lors de son inscription.

Sabotage

Achats multiples (6).

Usage : 1 par achat.

Le joueur reçoit un carton de Sabotage par usage lors de son inscription à l'activité. Il peut saboter :

- **Une porte de bâtiment :** La porte est brisée et doit être ouverte si les personnes de l'autre côté sont présentes et réveillées. Dans le cas contraire, le personnage pose son carton rouge sur la porte et peut revenir plus tard. Si les occupants sont alors présents et réveillés, la porte pourra être brisée d'un simple coup de pied simulé. Si les occupants remarquent le sabotage entretemps, la porte doit être laissée ouverte jusqu'à sa réparation complète.
- **Le Coffre-fort d'un campement :** Le personnage peut alors voler une poignée de ressource ou un objet précis. Voir chapitre 1 pour plus de détails.
- **Une machine de guerre :** Lors de sa prochaine utilisation, celle-ci sera détruite au premier tir et fera 4 dégâts à l'ingénieur qui la manie.
- **Une Installation :** Celle-ci est lourdement endommagée et ne peut être utilisée pour le reste de l'activité en cours.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit avoir en sa possession un trousseau de clefs (au moins 5 clefs de 2 pouces) et travailler sur sa cible pendant 5 minutes en agitant ledit trousseau. Ce travail peut être fait en combat, mais est interrompu par tout dégât subit par le personnage. Si le travail est interrompu, l'usage **n'est pas perdu** mais doit être repris depuis le début.

S'il réussit son sabotage, le personnage doit placer le carton fourni en évidence sur sa cible (les Coffres-forts ont une pochette prévue à cet effet) pour indiquer l'effet.

À noter que le sabotage (et donc le carton rouge) ne peut être remarqué avant le premier usage du coffre, de la machine, de l'installation ou de la porte.

Important : Il faut distinguer les « machines de guerre » des « engins de siège ». Sabotage est sans effet sur un bélier ou une échelle.



Smoke

Achats multiples (6).

Usage : 2 par achat. Maximum 1 fois par heure.

Le personnage peut empêcher ses adversaires de le poursuivre pendant 10 secondes suivant l'utilisation de la compétence.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit jeter une poignée de sable, de cendres ou d'un matériau similaire au sol et annoncer « Smoke » à ses adversaires. Il peut ensuite prendre la fuite, mais ne peut attaquer ou bousculer personne, sans quoi l'effet prend immédiatement fin. La direction de cette fuite n'a pas d'importance.

Cette compétence ne masque pas la direction de la fuite. Elle fige simplement les adversaires pendant la durée de l'effet.

Sort clérical

Prérequis : *Magie cléricale*, *Magie shamanique* ou *Force intérieure* du niveau approprié.

Permet d'obtenir un nouveau sort clérical de niveau 1 à 5.

Sort complexe

Achats multiples (3).

Prérequis : *Magie arcanique* niveau 4.

Permet d'apprendre un sort arcanique de type Complexe.

Le mage qui souhaite apprendre l'un des sorts complexes existants doit d'abord acquérir cette compétence avant de pouvoir le transcrire dans son grimoire. Chaque personnage est donc limité à un nombre de sorts complexes égal au nombre d'achats qu'il possède.

Spécialisation martiale

Précisions : Une compétence par catégorie d'armes, à l'exception des armes de trait.

L'avantage de cette compétence varie selon la catégorie d'armes choisie.

Avec une arme de mêlée : Les dégâts des coups normaux du personnage avec une arme de la catégorie choisie sont augmentés de 1. Il s'agit d'un bonus de spécialisation permanent.

Avec une arme complexe : Le personnage peut recharger une arme complexe en 20 secondes et ne subit aucun dégât ni effet lors d'un tir raté.

Torture

Cette compétence ne peut pas être faite en combat.

Après 2 minutes de travail sur une cible maîtrisée, le personnage peut lui infliger l'effet Torture. Si le travail est interrompu pendant ce délai, il doit être repris du début.



Transcription arcanique

Une fois par activité, le personnage peut soit :

- Transcrire un sort dans son grimoire depuis un parchemin ou un autre grimoire et considérer que sa copie est de grade 1 peu importe le grade du sort d'origine.
- Retranscrire un sort qu'il possède déjà dans son grimoire pour en faire une copie de Grade 1 peu importe sa qualité antérieure.

Une fois la transcription terminée, le joueur doit demander une copie d'origine du sort à l'Accueil. Cette demande doit être faite entre le moment de la transcription et la prochaine inscription du personnage. Il n'est pas possible d'utiliser la copie de son grimoire en tant que sort de grade 1 tant que le parchemin originel n'a pas été récupéré et recopié dans le grimoire.

Vol à la tire

Niveau 1 : Le personnage peut prendre un objet ou une poignée de chads dans la bourse ou la poche d'autrui sans que celui-ci ne s'en rende compte.

Niveau 2 : Le personnage peut mettre un objet de la taille d'un poing ou moins, ou encore l'équivalent d'une poignée de pièces dans la bourse ou la poche d'autrui sans que celui-ci ne s'en rende compte.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit poser sa main sur la bourse ciblée pendant 10 secondes sans être remarqué par son propriétaire. Il doit ensuite lui annoncer « Vol à la tire » et lui demander de tendre sa bourse ou sa poche.



COMPÉTENCES SPÉCIALES

Là où les compétences régulières sont considérées comme des talents communs qu'il est possible d'apprendre par soi-même ou avec une aide largement disponible, les compétences spéciales sont considérées comme des talents plus rares qu'un personnage ne peut acquérir sans obtenir une aide spécialisée. Ce sont des compétences qui requièrent obligatoirement d'aider en retour un personnage influent du monde de jeu. Ce dernier pourra alors être convaincu de fournir les ressources, les contacts et le soutien requis pour apprendre la compétence.

ACQUISITION

Le personnage qui souhaite obtenir une compétence spéciale doit d'abord accomplir des quêtes personnelles (voir chapitre 2).

Il est important de comprendre que **le joueur est responsable de demander chacune des quêtes qu'il lui faut** et d'indiquer le plus précisément possible le genre de quête qu'il apprécie. Le système d'acquisition permet une certaine latitude dans le style de quête que le joueur aura à faire pour obtenir sa compétence. Cependant, il requiert toujours que celui-ci :

- Accomplisse au moins une quête sans utiliser de Faveur ducale.
- Accomplisse au moins une tâche par quête pour un personnage influent qui lui permettra d'obtenir ce qu'il souhaite.

Une fois ses quêtes terminées, le joueur pourra ajouter la compétence désirée à sa fiche de personnage sur la Base de données bélénoise. Il perd alors les crédits de quête qu'il a accumulé pour cette compétence et peut recommencer le processus du début pour la prochaine.

Prérequis

Plusieurs compétences spéciales possèdent des prérequis à l'acquisition sous forme de compétences régulières, de religion ou de race que le personnage doit avoir sur sa fiche.

Il est de la responsabilité du joueur de vérifier celles-ci avant de commencer ses quêtes. Si un joueur termine sa suite de quêtes, mais se retrouve sans l'un des prérequis indiqués, il ne pourra tout simplement pas ajouter la compétence à sa fiche avant d'avoir corrigé la situation.

Il n'est pas possible d'utiliser des moyens temporaires pour satisfaire un prérequis. Si une compétence vous demande d'être un Orc pour l'acquérir, une *Potion de transformation* ne suffira pas à satisfaire ce prérequis. Il en va de même pour les pouvoirs qui octroient temporairement une compétence.

Perte d'un prérequis

Un personnage qui possède déjà une compétence spéciale et qui, pour une raison ou une autre, cesse de posséder l'un de ses prérequis ne peut plus s'en servir tant qu'il n'a pas rétabli la situation. Il ne perd cependant pas la compétence en elle-même et n'a pas à la réacquérir.



Limites d'acquisition

Tous les personnages ont une limite de 2 compétences spéciales mineures et 1 compétence spéciale majeure. Il n'existe aucune exception à cette règle.

L'acquisition de compétences spéciales est également limitée à **une par activité**. Un personnage qui fait plus de quêtes que nécessaire pour l'acquisition d'une seule compétence spéciale ne peut pas soudainement en acquérir plusieurs pour le prochain GN. Il devra les diluer à raison d'une compétence à chaque GN.

COMPÉTENCES « INNÉES »

Certains pouvoirs raciaux et compétences de départ possèdent le même nom qu'une compétence spéciale, mais avec le suffixe « inné(e) » en plus (ex. : « Charognard inné » chez les Gnolls). Ces pouvoirs donnent les mêmes avantages que la compétence spéciale dont ils prennent le nom, mais **ne comptent pas dans les limites de compétences spéciales du personnage**. Ils servent cependant de prérequis lorsque nécessaire.

INSTALLATIONS REQUISES

Toutes les compétences spéciales qui impliquent l'utilisation d'une Installation (ex. : *Dosage excessif*, *Baboche* ou *Armes magiques supérieures*) requièrent que celle-ci soit de niveau 2 ou plus. Si le personnage n'a pas accès à une telle Installation, il peut tout de même acquérir la compétence, mais ne peut pas s'en servir.

ÊTRES MYTHIQUES ET COMPÉTENCES SPÉCIALES

A priori, un personnage qui devient un être mythique conserve ses compétences spéciales. Cependant, il peut arriver que certaines compétences spéciales ne soient plus compatibles avec sa nouvelle nature ou qu'elles représentent une combinaison trop puissante pour le jeu. Dans l'un ou l'autre de ces cas, il pourra arriver que l'Organisation rembourse ces compétences et demande au joueur d'en choisir d'autres.



TABLEAU DES COMPÉTENCES SPÉCIALES

Le tableau suivant donne la liste des compétences spéciales par catégorie.

COMPÉTENCES SPÉCIALES	
MINEURES	MAJEURES
GUERRIER	
Charognard	Cri de guerre
Défense impénétrable	Frappe puissante
Parade avancée	Régénération extrême
Posture défensive	Rempart
Transe berserk	
VOLEUR	
Botte sournoise	Brise-cou
Expert en pièges	Charme du Barde
Fascination	Fausse saire
Sagacité	Poison secret
Soliste	Virtuose
Technique silencieuse	
PRÊTRE	
Canalisation	Aura spirituelle
Esprits ancestraux	Grande messe
Foi cachée	Inquisition
Hantise	Maléfices
Parler aux esprits	Renaissance
Sanctification	Sacrificateur
Toucher divin	
MAGE	
Brise-sort	Lame arcanique
Incorruptible	Protection résiduelle
Lien mnémonique	Rune personnelle
Réserves arcaniques	Signature magique
Toucher nécromant	
ARTISAN	
Apothicaire	Alchimie mobile
Baboche	Architecture de guerre
Décret magique	Armes magiques supérieurs
Dosage excessif	Mercanti
Grenades	Physicien
Manœuvre diplomatique	Pyrotechnie
Recette personnelle	Synthèse
Renforts supérieurs	Transmutation alchimique
Spécialisation commerciale	



LISTE DES COMPÉTENCES SPÉCIALES

Alchimie mobile

MAJEURE – ARTISAN

Prérequis : Alchimie niveau 2.

À l'aide d'un laboratoire spécialisé conçu pour être mobile, le personnage peut faire les recettes suivantes en suivant la même recette, mais sans besoin d'avoir une Installation :

- **Niveau 1 :** Potion de soins, Poudre noire et Encre magique.
- **Niveau 2 :** Potion de force et Potion d'ivresse.
- **Niveau 3 :** Potion de vérité et Sceau indestructible.
- **Niveau 4 :** Colle magique et Poudre d'escampette.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit porter sur lui un Outil d'alchimie (voir section « Installations » au chapitre 1) qui doit être étiqueté « Laboratoire mobile ». **N'écrivez jamais directement sur l'Outil!**

Exceptionnellement, le personnage n'a pas à tenir l'Outil dans ses mains et peut le garder dans un sac ou une poche de son costume. Si l'Outil est volé, le laboratoire mobile est détruit (retirez l'étiquette) et ne peut être reconstitué qu'au prochain GN à l'aide d'un nouvel Outil.

Apothicaire

MINEURE – ARTISAN

Prérequis : *Herboristerie* niveau 2.

Avec 5 minutes de travail supplémentaires et 1 plante de plus, le personnage peut ajouter l'un des effets suivants au produit d'une recette :

- **Revigorant :** Guérit 1 point de vie de plus lors de la consommation.
- **Addictif :** Si le personnage consomme plus d'une fois le produit, il en devient dépendant et doit en consommer au moins 1 dose par GN, sous peine de perdre 1 point de vie permanent (récupérable) dans le sevrage.
- **Apaisant :** La cible ne peut plus infliger des effets de Contrôle aux autres et ni utiliser *Rage berserk* pendant 15 minutes. Cet effet peut être annulé par *Estomac de fer* et *Potion de soins du corps*.
- **Nocif :** Rend la cible malade pendant 15 minutes. Elle ne peut plus recevoir d'effet Force ou Guérison pendant ce temps. Cet effet peut être annulé par *Estomac de fer* et *Potion de soins du corps*.

L'étiquetage du produit final doit inclure le nom de l'effet ajouté (ex. : « Onguent de soin addictif »).



Architecte de guerre

MAJEURE – ARTISAN

Prérequis : *Ingénieur* niveau 2 et *Contact*.

En utilisant une Faveur ducale lors de son inscription, le personnage peut obtenir le nécessaire en outils et matériaux rares pour rendre une porte, une machine de guerre, une Installation ou un Coffre-fort immunisé à la compétence *Sabotage* pour un GN complet. Le personnage ne peut utiliser de la sorte qu'une seule Faveur par GN et ne peut donc protéger qu'un seul objet à la fois.

Pour utiliser cette compétence, l'ingénieur doit passer 30 minutes à reconstruire l'objet visé. Pendant ce temps, l'objet en question ne peut être utilisé : une porte doit rester ouverte, un Coffre-fort doit rester vide et aucun artisan ne peut se servir des compétences qui requièrent l'Installation.

Armes magiques supérieures

MAJEURE – ARTISAN

Prérequis : *Forge* niveau 5.

Le personnage peut utiliser jusqu'à 5 éléments réactifs pour ajouter des enchantements supplémentaires sur une arme magique qu'il crée.

Aura spirituelle

MAJEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Magie cléricale* niveau 2, *Magie shamanique* niveau 2 ou *Force intérieure* niveau 2.

Tant qu'il ne les attaque pas, le personnage est ignoré des créatures spirituelles (ex. : spectre) et des morts-vivants réguliers. Même un effet de Commandement ou de Rage ne permet pas à ces créatures d'attaquer le personnage. Cependant, **certaines créatures mythiques sont immunisées à ce pouvoir.**

Baboche

MINEURE – ARTISAN

Prérequis : *Production d'alcool* (type au choix).

En utilisant le double des éléments d'alcool, le personnage peut créer un breuvage de mauvaise qualité dont le goût et l'odeur :

- Rend ivre en 5 minutes et assommé pendant un autre 5 minutes par la suite.
- Camoufle l'ajout de n'importe quelle potion. Il n'est alors plus possible pour un personnage possédant la compétence *Alchimie* d'y détecter la présence du « poison ».

Botte sournoise

MINEURE – VOLEUR

Prérequis : *Smoke* ou *Engourdissement*

Usage : 1 fois par heure.

Le personnage inflige l'effet Aveuglement pendant 30 secondes sur une cible à 2 mètres. L'effet est brisé à la première attaque que la cible reçoit d'un adversaire.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit jeter une poignée de sable, de cendres ou d'un matériau similaire devant lui et annoncer « Botte sournoise! Aveuglement 30 secondes! » à sa cible.



Brise-cou

MAJEURE – VOLEUR

Prérequis : *Égorgement.*

Ne peut être fait en combat, sauf pour le débiter.

La cible meurt instantanément, sans Agonie.

Pour utiliser cette compétence, la cible doit être maîtrisée ou tourner le dos au personnage. Le personnage ne doit pas avoir d'armes dans ses mains et ne peut avoir qu'une seule cible à la fois. Finalement, il doit poser ses mains de chaque côté du cou de sa victime pendant 1 seconde et lui annoncer « Brise-cou. Tu meurs sans droit à l'agonie. ». S'il reçoit des dégâts ou s'il est forcé de relâcher sa cible pendant ce temps, la compétence échoue.

Brise-sort

MINEURE – MAGE

Prérequis : *Connaissance du langage arcanique.*

Usage : 1 fois par heure.

Lorsqu'il frappe sa cible à l'aide d'une arme de mêlée, le personnage peut dissiper tous les sorts réguliers qui affectent celle-ci. Les renforts arcaniques s'appliquent contre cette dissipation. Le coup fait ses dégâts normaux en plus de cet effet.

Canalisation

MINEURE – PRÊTRE

Prérequis : Haute magie religieuse.

Le personnage peut lancer les sorts requérant un rituel en 5 minutes au lieu de 15.

Charme du Barde

MAJEURE – VOLEUR

Prérequis : *Chant niveau 2.*

Lorsque le personnage réussit à faire rire ou grandement sourire une cible, il peut modifier en sa faveur ses réactions en lui annonçant « Charme du Barde ». La cible ne peut alors plus s'en prendre au personnage ni laisser les autres l'agresser sans provocation. L'effet dure le temps d'une rencontre, mais ne peut durer plus d'une heure. Il se dissipe quelques minutes après la scène.

Charognard

MINEURE – GUERRIER

Acquisition limitée aux Orcs, Goblins, Hommes-rats et Hommes-lézards.

Le personnage peut regagner 2 points de vie en dévorant une partie du corps mort ou agonisant d'un autre personnage. Cette action achève au besoin la cible et réduit de 30 minutes le délai pendant lequel elle peut être ramenée à la vie, non cumulable avec d'autres moyens qui réduisent ce délai.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit choisir une cible qui n'a pas déjà été affectée par *Charognard* et passer 30 secondes à simuler qu'il la dévore.

Il n'est pas possible de gracier une cible affectée par cette compétence.



Cri de guerre

MAJEURE – GUERRIER

Prérequis : *Endurance* niveau 1 ou *Rage berserk* niveau 1.

Usage : 2 fois par heure.

Le personnage peut porter un coup qui, en plus de ses dégâts, inflige l'effet *Terreur* à sa cible pendant 1 minute s'il la blesse.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit pousser un grand cri et annoncer « *Terreur!* 1 minute. » en donnant son coup. Si le coup rate sa cible ou est bloqué par son arme ou son bouclier, l'usage est perdu.

Décret magique

MINEURE – ARTISAN

Prérequis : *Notaire*.

À l'aide d'un *Contrat de sang* qu'il signe avec un personnage d'autorité reconnue sur les lieux, le personnage peut créer un Décret magique. Celui-ci doit tenir sur le recto d'une seule page et indiquer clairement :

- « Décret magique » dans le haut du document.
- Le nom du personnage d'autorité.
- Le décret, écrit sous forme d'un Commandement incluant une seule demande, mais autant de conditions que l'espace le permet.

Au verso, le personnage doit inscrire « [Malédiction] si détruit. Commandement si vous respectez l'autorité citée. », en choisissant une Malédiction de niveau 1 à 3 (voir chapitre 11).

Tout personnage qui lit le Décret magique et reconnaît l'autorité sur les lieux de la personne citée dans le document est affecté par l'effet Commandement et doit suivre le décret.

Seul le personnage qui a créé le Décret peut le détruire ou le déplacer sans conséquence. Tout autre personnage qui le fait subit les effets de la Malédiction.

Un même notaire ne peut avoir qu'un seul Décret actif à la fois. Pour en émettre un nouveau, il doit détruire le précédent.

Défense impénétrable

MINEURE – GUERRIER

Prérequis : *Ambidextrie* niveau 1, *Endurance* niveau 1 ou *Spécialisation martiale*.

Usage : 1 fois par heure.

Le personnage obtient 5 points d'armure magiques temporaires.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit être en armure légère ou sans armure. La raison roleplay pour laquelle le joueur reçoit ce bonus est laissée à son imagination. Il peut s'agir autant d'une protection divine que d'un incroyable talent naturel pour le combat défensif.

Dosage excessif

MINEURE – ARTISAN

Prérequis : *Alchimie* niveau 2.

Lorsqu'il suit une recette d'Alchimie, le personnage peut créer deux doses de cette recette en utilisant une fois et demie (arrondi vers le haut) le nombre d'éléments alchimiques requis.



Esprits ancestraux

MINEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Magie shamanique* niveau 2.

Usage : 3 fois par GN.

Le personnage débute chaque activité avec l'un des pouvoirs divin suivants, emprunté à un esprit ou à un groupe d'esprits. Ce choix peut être modifié au début de chaque activité.

- **Esprits guerriers :** Le personnage annule un effet Aveuglement qu'il reçoit.
- **Esprits malins :** Le personnage peut annuler un effet de Vérité magique.
- **Esprits sages :** Le personnage annule un effet Rage qu'il reçoit.
- **Esprits savants :** Le personnage sait qu'il vient de recevoir un Charme ou une Malédiction.
- **Esprits vaillants :** Le personnage peut diviser en 2 un seul délai inclut dans la description d'une compétence de la catégorie Artisan (ex. : temps de cueillette, une étape de production d'une potion, durée d'un chant, etc.).

Expert en piège

MINEURE – VOLEUR

Prérequis : *Engourdissement*, *Sabotage* ou *Alchimie* niveau 1.

Le personnage peut créer et inventer des pièges complexes en utilisant 2 doses de *Poudre noire* :

- Il peut créer la version non magique des sorts *Rune explosive* et *Piège de feu*.
- En délimitant une zone par une corde **et en surveillant celle-ci**, il peut créer un piège qui infligera l'effet Sommeil, Assommé, Aveuglement ou Silence pendant 5 minutes à la première personne qui y met le pied. Si l'expert n'est pas présent pour annoncer l'effet, le piège n'est pas déclenché.

Cette compétence protège également le personnage contre les pièges ci-dessus, incluant les sorts *Rune explosive*, *Rune explosive améliorée* et *Piège de feu*. Dans le cas où le personnage tombe dans ces pièges, celui-ci ne se déclenche tout simplement pas et reste en place pour la prochaine victime.

Fascination

MINEURE – VOLEUR

Prérequis : *Chant* niveau 1

Cette compétence ne peut pas être faite en combat.

Le personnage peut forcer 5 cibles ou moins à être fascinées par l'une de ses performances artistiques. Ces cibles ne pourront alors entreprendre aucune autre action que de regarder et d'écouter la performance jusqu'à sa fin ou jusqu'à ce qu'ils tombent en combat.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit dédier publiquement sa performance à ses cibles. Celles-ci doivent être à 10 mètres ou moins du personnage pour que l'effet fonctionne. Il n'est pas nécessaire que la performance utilise la compétence *Chant*. Le personnage peut donner un spectacle sans autre effet et tout de même fasciner ses cibles.

Cet effet n'est pas magique.



Faussaire

MAJEURE – VOLEUR

Prérequis : *Magouille/Découverte*.

Usage : 1 fois par GN.

Le personnage peut créer et expédier un document contrefait. Le document peut être conservé sur sa personne (ex. : lettres de noblesse), livré par la poste à un personnage en jeu, ou expédié à un personnage non joueur.

Le personnage peut également falsifier le transfert d'une Faveur ducale qu'il prend à un autre personnage. Ce subterfuge peut évidemment être rapporté au duc qui émet la Faveur si quelqu'un s'en rend compte, mais le faussaire pourra tout de même recevoir les avantages de la Faveur s'il l'utilise dans le même GN ou avant d'être rapporté. Les conséquences de ce rapport dépendent des circonstances et sont déterminées par l'Organisation.

Alternativement, le personnage peut échanger son utilisation contre un jet de *Magouille/Découverte* au début d'un GN où il ne prévoit pas avoir besoin de ce talent.

Foi cachée

MINEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Magie cléricale* niveau 2.

Le personnage peut lancer ses sorts de magie cléricale sans symbole religieux ou encore en affichant le mauvais symbole et en invoquant le nom d'une autre divinité.

Frappe puissante

MAJEURE – GUERRIER

Prérequis : *Brise arme* ou *Coup critique*.

Le personnage possède un bonus de force permanent de +1 aux dégâts avec n'importe quelle arme.

Grande messe

MAJEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Magie cléricale* niveau 2.

Usage : 3 fois par GN.

Le personnage peut octroyer à 10 participants l'effet de sorts réguliers qu'il connaît et dont la somme des niveaux est 3 ou moins (ex. : un sort niveau 1 et un sort niveau 2). Chaque participant reçoit les effets des sorts choisis et le choix est le même pour tous les participants. Les sorts de portée « Jeteur » ne sont pas éligibles.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit faire sans interruption une messe de 15 minutes et dépenser 1 élément de magie cléricale par cible à **la fin de celle-ci**. Plusieurs personnages possédant cette compétence peuvent faire ensemble la même messe afin d'affecter plus de cibles, mais chacun doit dépenser ses propres éléments.



Grenades

MINEURE – ARTISAN

Prérequis : *Alchimie* niveau 2 ou *Ingénieur* niveau 2.

Le personnage peut créer une arme de jet explosive avec 5 minutes de travail et 5 doses de *Poudre noire*. L'arme dure 1 heure, après quoi la poudre doit être remplacée. Elle doit être lancée en combat comme n'importe quelle autre arme de jet, mais ne peut être utilisée que par son créateur.

Si l'arme touche et n'est pas bloquée par une arme ou un bouclier, elle fait « 4 de Feu, Projection ». Dans le cas où l'arme est bloquée, elle fait « 1 de Feu » sans autre effet.

Cette arme doit être représentée en combat par une balle de mousse sans cœur solide.

Hantise

MINEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Parler aux morts*.

Le personnage peut utiliser sa compétence *Parler aux morts* ou *Parler aux esprits* afin de forcer à une cible un Commandement qu'elle devra suivre lorsque les conditions qu'on lui donne seront réunies.

Pour utiliser cette compétence, la cible doit être morte ou agonisante au moment de l'utilisation, puis être ramenée à la vie. Pendant qu'il parle à son esprit, le personnage doit lui énoncer clairement les conditions à réunir, ainsi que l'action à poser. À son réveil, la cible oublie le Commandement, mais devra tout de même le suivre si les conditions se présentent.

Un seul Commandement peut être donné à la fois à une victime, peu importe le nombre d'utilisations de la compétence. Celui-ci peut réunir plusieurs conditions, mais une seule action que la cible devra faire au mieux de ses capacités.

Incorruptible

MINEURE – MAGE

Prérequis : *Résistance aux sorts de charme* niveau 2.

Le personnage est immunisé aux effets de Contrôle (Peur, Terreur et Commandement) peu importe leur source (haute magie incluse).

Inquisition

MAJEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Magie cléricale* niveau 2.

Le personnage peut déterminer avec certitude si une cible suit la religion qu'elle affirme suivre, même si celle-ci est déguisée ou sous un effet lui permettant de cacher son allégeance. La compétence permet également de savoir si une cible qui affirme suivre une religion de l'Ordre ou de Chaos, sans nommer de déité spécifique, dit la vérité.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit discuter de religion ou de philosophie pendant 5 minutes.

Seul un pouvoir légendaire permet de résister à cette compétence.



Lame arcanique

MAJEURE – MAGE

Prérequis : *Magie arcanique* niveau 1 et *Spécialisation martiale* (Armes de base ou Armes longues).

Lorsqu'il lance un sort régulier de portée « Toucher », le personnage peut choisir de lancer celui-ci sur une arme ordinaire (ni d'argent ni magique) avec laquelle il est spécialisé. L'arme est alors considérée comme étant enchantée avec le sort et le personnage peut utiliser celui-ci en touchant sa cible avec l'arme plutôt qu'avec sa main.

- Seules les armes de **mêlée** des catégories « Armes de base » ou « Armes longues » peuvent être utilisées avec cette compétence.
- Un seul sort à la fois peut être lancé sur une arme par le personnage, peu importe combien d'armes ou de sorts il possède.
- Les sorts de haute magie et les sorts complexes ne sont pas éligibles.
- La durée, le nombre de charges et les effets du sort restent les mêmes.
- Si l'arme reçoit une dissipation, le sort est perdu.

Lien mnémorique

MINEURE – MAGE

Prérequis : *Parchemin* niveau 2.

Le personnage peut lier son esprit avec une cible consentante lors d'un rituel de 15 minutes. Ce lien permanent et unique ne peut être brisé que par la mort **définitive** de l'un des personnages et permet au mage d'user de la mémoire de la cible pour retenir jusqu'à 5 sorts préparés de plus.

Les sorts doivent être préparés par le personnage, mais les éléments contenant chaque sort doivent être conservés par la cible. Le mage ne peut alors se servir de ces sorts supplémentaires que si la cible est à ses côtés et suffisamment proche pour donner les éléments au mage.

La cible peut décider de bloquer l'accès aux sorts qu'elle retient pour le personnage à celui-ci, mais ne peut pas les oublier.

Un personnage ne peut avoir qu'un seul lien de ce genre à la fois, peu importe qu'il en soit le créateur ou la cible. Il n'est donc pas possible d'avoir des liens réciproques ou de faire des chaînes de liens.

Maléfices

MAJEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Malédiction*.

Le personnage peut lancer ses Malédiction de manière régulière en utilisant 2 éléments de magie par niveau du sort au lieu de 3.

Il peut également lancer une version éphémère de celles-ci en utilisant un seul élément de magie par niveau du sort. S'il le fait cependant, la Malédiction ne durera que pour l'activité en cours et se dissipera d'elle-même par la suite.



Manœuvre diplomatique

MINEURE – ARTISAN

Prérequis : *Commerce* niveau 1, *Contact* ou *Notaire*.

Une fois par GN, le personnage peut utiliser une Faveur ducale à l'Accueil pour :

- Annuler une déportation, incluant la sienne s'il réussit à conserver la Faveur sur lui. Cette déportation devra s'être produite dans l'heure précédent l'utilisation.
- Obtenir l'équivalent de 500 chads en monnaie ou en produits à la Caravane. Si le personnage négocie ces ressources en échange de sa vie ou celle d'une autre personne, l'échange pourra avoir lieu à l'Accueil et le personnage pourra y attendre avec les siens le départ de ses adversaires.

Mercanti

MAJEURE – ARTISAN

Prérequis : *Commerce* niveau 2 et *Contact*.

Lors de son inscription à chaque activité, le personnage reçoit au hasard **2** offres pour des produits qu'il ne peut pas acheter normalement à la Caravane (ex. : élément réactif, relique, parchemin de niveau 3 ou 4, produits du marché noir, etc.). S'il possède les chads, il peut alors accepter ces offres.

La liste des possibilités n'est pas disponible au joueur à l'avance et peut changer à tout moment.

Parade avancée

MINEURE – GUERRIER

Prérequis : *Endurance* niveau 2.

En tout temps : Si le personnage bloque *Boule de feu*, *Grenades* ou tout autre pouvoir qui possède un effet réduit sur un bouclier, il peut en ignorer complètement les effets.

2 fois par GN avec un délai minimal d'une heure entre chaque utilisation : le personnage peut bloquer avec son bouclier le projectile d'une machine de guerre sans mourir. Le bouclier est alors détruit et le personnage subit l'effet *Projection*. Pour utiliser cet avantage, le personnage doit obligatoirement utiliser un bouclier moyen ou lourd qui possède au moins un renfort (physique ou magique).

Parler aux esprits

MINEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Parler aux morts*.

Usage : 2 fois par GN avec un délai minimal d'une heure entre chaque utilisation.

Lorsqu'il utilise *Parler aux morts*, le personnage peut infliger l'effet *Vérité* magique à l'esprit du mort. Avec l'approbation de l'Organisation, le personnage peut également préparer un rituel de 15 minutes lui permettant de contacter l'esprit d'un personnage non joueur pendant le jeu. Ce rituel requiert obligatoirement un objet important ayant appartenu au personnage ciblé et ce dernier doit toujours être dans le monde des esprits.



Physicien

MAJEURE – ARTISAN

Prérequis : *Premiers soins* et *Diagnostic*.

Le personnage peut appliquer ses compétences de *Premiers soins* jusqu'à une heure après la mort de sa cible (au lieu de 10 minutes).

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit être hors de tout combat, placer sa cible sur une table (ou surface plane similaire), puis passer 15 minutes à préparer et à opérer celle-ci.

Poison secret

MAJEURE – VOLEUR

Prérequis : *Attaque sournoise*.

Usage : 2 fois par GN avec un délai minimal d'une heure entre chaque utilisation.

Le personnage peut infliger l'effet Poison mortel en touchant une cible avec sa main ou une dague.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit utiliser la feuille de n'importe quelle plante et prendre 3 secondes pour « enduire son arme du venin mortel ». Le prochain coup qu'il portera avec celle-ci ou le prochain contact qu'il aura avec sa main devra être le bon.

Ce poison ne peut être trouvé sur le personnage en le fouillant et il ne peut le donner à qui que ce soit d'autre.

Posture défensive

MINEURE – GUERRIER

Prérequis : *Armure efficace* niveau 2.

Le personnage peut utiliser les avantages d'*Armure efficace* niveau 2 et 3 peu importe le nombre de points d'armure physique qu'il possède. Il résiste également au premier effet Aveuglement qu'il reçoit **en combat** chaque heure.

Pour utiliser les avantages de cette compétence, le personnage doit être en combat et prendre une posture défensive, armes et bouclier prêts. Il annonce alors simplement « Résiste! » face aux attaques qu'il annule.

Protection résiduelle

MAJEURE – MAGE

Prérequis : *Magie arcanique* niveau 2.

Le personnage choisit un sort de Protection **régulier** (niveau 1 à 4, non complexe) qu'il connaît au début de chaque activité. Pour la durée du GN, le personnage reçoit la protection de ce sort. Si le sort est dépensé ou dissipé, il revient automatiquement une heure plus tard avec tous ses points et toutes ses charges.

Cette compétence ne permet pas au personnage d'avoir plus d'un sort de Protection à la fois sur sa personne. Si le personnage accepte un autre sort de Protection, celui-ci remplace le sort permanent choisi pour la durée du sort temporaire.



Pyrotechnie

MAJEURE – ARTISAN

Prérequis : *Alchimie* niveau 2 ou *Sabotage* ou *Ingénieur* niveau 2.

Le personnage peut construire une bombe qu'il est le seul à pouvoir utiliser. Une fois allumée, cette bombe explose 15 secondes plus tard et :

- Produit l'effet de *Sabotage* sur l'objet contre lequel elle est placée.
- Inflige 4 points de dégâts de Feu, ainsi que l'effet *Projection* à tout personnage se trouvant à moins de 5 mètres de l'explosion.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit passer 30 minutes dans un Laboratoire d'alchimie (Installation de niveau 2 ou plus) à construire l'arme et produire 30 doses de *Poudre noire* dans ce délai. Tout comme les autres armes à poudre, la bombe doit faire un bruit d'explosion lorsqu'elle détone, en utilisant un mécanisme au choix du joueur (ex. : pétards et maillet). Le mécanisme utilisé doit rester sécuritaire dans le contexte d'une bataille d'envergure.

Recette personnelle

MINEURE – ARTISAN

Prérequis : *Herboristerie* niveau 1 et *Production d'alcool*.

Le personnage choisit un alcool et une recette d'herboristerie qu'il connaît. Lorsqu'il brasse lui-même cet alcool, le personnage peut y ajouter les effets de la recette d'herboristerie pour la durée du GN.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit d'abord préparer normalement une dose de la recette d'herboristerie par 6 litres d'alcool qu'il souhaite produire. Il produit ensuite son alcool en simulant d'y mettre les produits d'herboristerie requis.

Notez que les recettes *Papyrus* et *Épices de conservation* ne peuvent être choisies.

Régénération extrême

MAJEURE – GUERRIER

Prérequis : *Régénération* niveau 2.

Le personnage guérit naturellement 1 point de vie à chaque minute, même en combat et même à l'agonie. Les dégâts de Feu prennent cependant 5 minutes à guérir pour chaque point.

Une fois par GN, le personnage peut soit :

- Revenir à la vie 5 minutes après la fin d'un combat où il est mort. Il ignore alors l'État de choc, mais perd tout de même un point de vie permanent. **Une mort définitive ne peut être annulée de cette manière** (voir chapitre 1).
- Ignorer l'État de choc lorsqu'il se guérit depuis l'agonie.

Le joueur qui régénère de cette manière doit l'indiquer à quiconque l'inspecte de près ou le fouille.

Rempart

MAJEURE – GUERRIER

Prérequis : *Endurance* niveau 2 ou *Armure efficace* niveau 2.

Usage : 3 fois par GN avec un délai minimal d'une heure entre chaque utilisation.

Pendant 5 minutes, le personnage reçoit un seul point de dégât de toutes les attaques physiques et ignore l'effet *Projection*.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit être en combat, planter ses pieds et ne plus les bouger pour la durée entière de la compétence. S'il se déplace, l'effet est perdu.



Renforts supérieurs

MINEURE – ARTISAN

Prérequis : *Forge* niveau 2.

Le personnage peut désormais ajouter des renforts à une arme en suivant les mêmes règles de coût et de nombre que lorsqu'il ajoute ceux-ci à un bouclier. Chaque renfort annule une utilisation de la compétence *Brise arme*.

Lorsque le personnage ajoute un renfort à un bouclier, celui-ci lui donne 2 Résistances au lieu d'une seule. Cela ne permet cependant pas au bouclier de dépasser le maximum de Résistance permis.

Réserves arcaniques

MINEURE – MAGE

Prérequis : *Éléments magiques supplémentaires*.

Le personnage débute chaque activité avec 15 éléments de magie arcaniques supplémentaires.

Renaissance

MAJEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Résurrection* ou *Magie shamanique* niveau 2.

Usage : 1 fois par GN.

Le personnage revient à la vie dans un fracas épique qui inflige les effets Peur et Projection à tous ceux qui se tiennent à moins de 10 mètres.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit être mort, mais pas de manière définitive (voir chapitre 1). Il doit alors dépenser 10 éléments de magie cléricale, attendre 5 minutes après la fin du combat où il est mort, puis revenir à la vie. Il subit alors normalement l'État de choc.

Les raisons *roleplay* expliquant son retour à la vie sont laissées aux explications en jeu du personnage.

Rune personnelle

MAJEURE – MAGE

Prérequis : *Magie arcanique* niveau 2.

Le personnage peut inventer une rune majeure qui le représente et s'en servir pour lancer des sorts.

Cette rune peut être utilisée pour préparer jusqu'à 3 éléments de magie arcanique par niveau de *Magie arcanique* que le personnage possède. Le personnage peut ensuite utiliser ces éléments préparés pour lancer n'importe quel sort régulier (de niveau 1 à 4). Il ne peut cependant pas combiner des éléments préparés avec sa rune personnelle avec des éléments préparés avec la rune d'un sort particulier pour lancer celui-ci : il doit utiliser l'un ou l'autre (ex. : 3 éléments « personnels » ou 3 éléments « Armure glorieuse », mais pas 1 « personnel » plus 2 « Armure glorieuse »).

De plus, il n'est pas possible d'utiliser les éléments préparés avec une rune personnelle dans un rituel requérant des éléments vierges. Il n'est pas non plus possible de fournir ces éléments à une cible via *Lien mnémonique*.



Sacrificateur

MAJEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Magie cléricale niveau 2* ou *Magie shamanique niveau 2*.

Usage : 2 fois par GN avec un délai minimal d'une heure entre chaque utilisation.

Avec un rituel de 15 minutes où il sacrifie une victime, le personnage peut améliorer l'effet de certains sorts de haute magie qu'il connaît. La victime peut être ramenée à la vie normalement à la suite du rituel. Le sort amélioré est obligatoirement le prochain sort de la liste suivante que le personnage lance :

- **Appel de la foudre :** Le personnage ignore le contrecoup du sort.
- **Coup vengeur :** La mort du personnage peut être renversée par *Rappel à la vie*.
- **Défense surnaturelle :** Réduit la durée de l'État de choc à 20 minutes.
- **Emprisonnement :** Lorsqu'il meurt, le personnage revient immédiatement à la vie sur les lieux du sacrifice. Cependant, il subit normalement l'État de choc.
- **Éveil de la forêt :** Lorsqu'un personnage à l'intérieur de la zone du sort est attaqué, son adversaire subit l'effet Peur pendant 30 secondes.
- **Terreur :** Le personnage peut causer l'effet Terreur tant par le toucher qu'avec ses armes. Il n'est pas possible de bloquer un toucher avec une arme ou un bouclier.
- **Vol d'âme :** À la fin de l'activité, le personnage transforme l'âme de sa victime en élément réactif brut si celle-ci n'a pas été récupérée.

Sagacité

MINEURE – VOLEUR

Prérequis : *Résistance aux chants niveau 2*.

Le personnage est immunisé aux effets de Sentiments (Pitié, Amitié, Envoûtement et Rage) peu importe leur source (haute magie incluse).

Sanctification

MINEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Magie cléricale niveau 1*.

Le personnage ne peut être relevé en mort-vivant sans que son esprit ne le désire. De plus, toute arme de mêlée qu'il manie frappe avec l'effet Béni. Ces deux effets sont permanents et ne peuvent être dissipés.

Signature magique

MAJEURE – MAGE

Prérequis : *Magie arcanique niveau 2*.

Le personnage choisit un sort qu'il maîtrise bien mieux que la moyenne des autres mages. Ce choix est permanent et ne peut être modifié plus tard.

Lorsque le personnage lance ce sort, celui-ci coûte un élément de moins à préparer (minimum 1), peut être lancé avec des éléments vierges et vient automatiquement avec un Renfort arcanique gratuit.

La Signature magique doit être identifiée clairement dans le grimoire du mage.



Soliste

MINEURE – VOLEUR

Prérequis : *Chant* niveau 2

Le personnage peut faire tous ses Chants seul. Il doit tout de même respecter la forme principale du Chant et ne peut utiliser la forme « Accompagnateur ».

Synthèse

MAJEURE – ARTISAN

Prérequis : *Herboristerie* niveau 2.

Le personnage peut modifier le type (ex. : Sirop, Poudre, etc.) des recettes d'herboristerie qu'il suit.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit simplement adapter la recette existante en ajoutant les étapes qui feront passer le produit de sa forme habituelle à sa forme voulue. Par exemple, le personnage peut simplement dissoudre la poudre produite par une recette dans l'eau pour en faire un sirop, ou encore faire chauffer un sirop pour l'épaissir jusqu'à être un onguent.

La recette *Papyrus* ne peut être modifiée de cette façon.

Spécialisation commerciale

MINEURE – ARTISAN

Prérequis : *Commerce* niveau 2.

Le personnage reçoit 30% de rabais en tout temps sur un item de la liste de la Caravane qu'il choisit lorsqu'il acquiert la compétence. Ce rabais fonctionne tant pendant le jeu que lors des commandes.

Lorsque le personnage vend l'item choisi à la Caravane (via une Institution), il peut le vendre 20% plus cher (montant total arrondi vers le bas).

Il reçoit également 20% plus de chads de la compétence *Contact*.

Technique silencieuse

MINEURE – VOLEUR

Prérequis : *Attaque sournoise*.

Usage : 1 fois par heure.

Le personnage inflige l'effet Silence pendant 5 secondes à une cible qu'il frappe d'un coup normal.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit utiliser une arme de 70 cm et moins, donner un coup normal à sa victime et lui annoncer « Silence, 5 secondes » en plus des dégâts de son coup.

Toucher divin

MINEURE – PRÊTRE

Prérequis : *Magie cléricale* niveau 1.

Le personnage gagne le pouvoir divin de sa religion.



Toucher nécromant

MINEURE – MAGE

Prérequis : *Magie arcanique* niveau 2 ou *Magie cléricale* niveau 2 et Prier un dieu de Chaos.

Usage : 1 fois par GN.

En touchant sa cible, le personnage peut soit :

- Lui infliger une marque nécromantique à l'endroit de son choix.
- Lui transférer ses marques, en tout ou en partie.

Les marques infligées ou transférées suivent les mêmes règles que les marques créées par le lancer d'un sort nécromantique.

Transe berserk

MINEURE – GUERRIER

Prérequis : *Rage berserk* niveau 2

Lorsqu'il est en *Rage berserk*, le personnage est immunisé aux effets Peur et Terreur.

Transmutation alchimique

MAJEURE – ARTISAN

Prérequis : *Alchimie* niveau 3

Dans un Laboratoire, le personnage peut transformer des éléments de métal, d'argent, alchimiques et **réactifs** en élément(s) « transmuté(s) » du tableau suivant. Cette transmutation requiert 10 minutes de travail par transmutation. Les éléments créés peuvent être échangés entre joueurs, mais ne peuvent pas être vendus à la Caravane. La feuille des transmutations remise à l'inscription doit être utilisée à cet effet. **N'inscrivez pas vos transmutations sur n'importe quel papier.**

Transforme...	En...
6 Métaux	1 Argent
120 Métaux	1 Réactif purifié
3 Métaux	1 Alchimique
1 Argent	6 Métaux
20 Argents	1 Réactif purifié
1 Argent	2 Alchimiques
1 Réactif	120 Métaux
1 Réactif	20 Argents
1 Réactif	40 Alchimiques

Le personnage peut aussi extraire la moitié des éléments d'alchimie d'une potion (arrondis vers le bas) avec 5 minutes de travail dans un Laboratoire. La potion est alors détruite.

Virtuose

MAJEURE – VOLEUR

Prérequis : *Chant* niveau 2

Le personnage peut faire le même Chant plus d'une fois par heure et peut donner les effets de deux Chants différents à la même cible.



TITRES DE PRESTIGE

Les « titres de prestige » sont octroyés aux personnages qui atteignent le plus haut niveau de compétence dans leur domaine. Qu'il s'agisse du guerrier le plus fort, du mage le plus érudit ou du meilleur assassin de sa région, chacun se distingue des autres en acquérant ce genre de titre.

La liste qui suit donne l'ensemble des titres de prestige présentement disponibles. Il faut noter que les catégories (Guerrier, Voleur, etc.) ne sont que des guides de concept et que chaque titre est disponible à tous les personnages qui rencontrent les prérequis, peu importe sa classe.

Il est permis aux joueurs de proposer d'autres titres dans le cadre du Conseil des règles **entre les saisons de jeu**. Cependant, il faut savoir que chaque titre existant est associé à un domaine d'excellence pertinent au jeu (ex. : Maître des sorts défensifs) et que des titres similaires pourront se retrouver en compétition.

La fiche d'un Titre se lit de la manière suivante :

- **Description** : Vous propose des détails sur ce que peut représenter le titre.
- **Prérequis** : Pour pouvoir demander le titre en question, vous devez rassembler **tous** les prérequis présentés, à moins qu'il n'y ait un « ou » explicite.
- **Avantage permanent** : Obtenir un titre offre au personnage cet avantage en plus du pouvoir légendaire choisi. Cet avantage **n'est pas perdu** avec le titre. Cependant, un personnage ne peut avoir qu'un seul avantage permanent lié à un titre de prestige. S'il acquiert un nouveau titre, son avantage permanent est modifié.
- **Pouvoirs légendaires** : Obtenir un titre vous permet de choisir un seul des pouvoirs présentés. Ce choix permet à plusieurs concepts proches les uns des autres d'être représentés par un seul Titre, ce qui rend la compétition plus intéressante. Ce pouvoir est perdu avec le titre lors d'une mise au défi.

Catégories

Ce sont les mêmes catégories que celles utilisées pour les compétences : Guerrier, Voleur, Prêtre, Mage et Artisan. Elles servent à faciliter la gestion des concepts et la limite de Titres présents sur le terrain.

Places limitées

En tout et pour tout, il ne peut y avoir que **20 personnages possédant un titre de prestige** à un moment donné, c'est-à-dire **4 par catégorie** (guerrier, voleur, etc.). Cette limite ne compte pas les personnages retraités ni les personnages qui ne sont pas présents sur le terrain. Elle ne compte que les personnages joueurs qui peuvent être défiés.



CUIRASSÉ

GUERRIER

Description

Le Cuirassé est reconnu pour son endurance phénoménale et la confiance qu'il porte envers son équipement. Défenseur d'excellence, il ne craint pas la mort et ne saura être écarté du champ de bataille que sous sa propre volonté. Sa fierté vient du fait qu'aucun coup ne peut venir à bout de lui et que nul autre ne peut les encaisser comme il le peut.

Prérequis

- Armure efficace niveau 3

Avantage permanent

Le personnage possède 2 points de vie supplémentaires.

Pouvoirs légendaires

IMPLACABLE

Tant qu'il porte une armure lourde, et ce même si celle-ci n'offre plus de PA, le personnage est immunisé aux effets des catégories **Contrôle** et **Mouvements**. Il reçoit quand même les dégâts des attaques qui causent ces effets.

OU

ARMURE LÉGENDAIRE

L'une des armures du personnage est maintenant considérée comme légendaire. Tant que le personnage la porte et qu'il lui reste des PA, les armes non magiques font toutes 1 point de dégât par coup. Cette protection ne fonctionne que contre les coups normaux et n'offre aucun avantage contre les compétences qui font des dégâts fixes (ex. : Coup critique, Attaque sournoise, etc.) ou encore contre les attaques qui infligent l'agonie ou la mort (ex. : Égorgement, armes de sièges, etc.).



DESTRUCTEUR

GUERRIER

Description

Le Destructeur est reconnu pour sa force herculéenne et la puissance de ses attaques. Aucune protection, de bois ou de métal, ne peut l'empêcher de vous atteindre et seuls les armes et artéfacts légendaires peuvent résister à ses coups.

Prérequis

- *Spécialisation martiale – Armes lourdes*
- *Brise arme*

Avantage permanent

Le personnage est immunisé à l'effet Faiblesse. Faiblesse extrême fonctionne toujours.

Pouvoirs légendaires

FRAPPE DESTRUCTRICE

Une fois par combat, le personnage peut briser complètement un objet en tenant son arme à deux mains et en le frappant de toutes ses forces (de manière simulée bien sûr).

Il peut briser de cette manière :

- N'importe quelle arme, magique ou non, même si elle est renforcée.
- N'importe quel bouclier, peu importe ses protections (ex. : Renfort, sorts, etc.).
- Tout ce qui peut être la cible de *Sabotage*, avec les mêmes effets.
- Un objet de jeu ordinaire, comme un Outil ou un élément.
- Les objets spéciaux obtenus par quête de groupe ou quête mythique. Cela inclut les phylactères et les objets magiques liés à un groupe.

Les objets suivants ne peuvent pas être détruits de cette manière :

- Les objets dit « légendaires ». Ce sont généralement des objets très puissants qui ne peuvent être détruits que par des méthodes spécifiques.
- Les bâtiments et les murs.



FOU DE GUERRE

GUERRIER

Description

Plusieurs cultures valorisent la fureur d'un guerrier au combat et la puissance presque surnaturelle que celle-ci lui apporte. Mais bien que les « berserkers » ne soient pas rares, celui qui peut contrôler parfaitement sa rage et se servir du pouvoir qu'elle lui donne sans s'affaiblir est unique.

Prérequis

- *Rage berserk* niveau 3

Avantage permanent

Le personnage est immunisé à l'effet *Rage*.

Pouvoirs légendaires

FUREUR SANGUINAIRE

3 fois par GN, le personnage reçoit les effets Force de l'ogre lorsqu'il s'enrage. Force de l'ogre perdue aussi longtemps que le personnage reste sous l'effet de sa rage. Pendant qu'il possède cette force, il peut infliger l'effet Projection sur l'un de ses coups normaux (celui de son choix).

OU

MAÎTRE DE LA COLÈRE

Une fois par heure, le personnage peut mettre fin à *Rage berserk* sans aucun contre-coup. Il récupère alors 10 PV provenant de l'énergie de sa colère qu'il n'a pas entièrement consommée et annule les effets de Faiblesse et Faiblesse extrême.



CHAMPION OCCULTE

GUERRIER

Description

Qu'il soit l'allié ou l'ennemi des lanceurs de sorts, la vocation du Champion occulte lui a fait développer une résistance exacerbée contre les forces surnaturelles. Nul combattant ne peut se targuer de pouvoir résister davantage aux sortilèges et pouvoirs des créatures occultes.

Prérequis

- *Résistance aux sorts de charme* niveau 1
- *Connaissance du langage arcanique*

Avantage permanent

Le personnage reçoit 1 seul point de dégât de *Flèche magique*.

Pouvoirs légendaires

RÉSISTANCE À LA MAGIE

S'il porte une armure et qu'il lui reste des points d'armure, le personnage est protégé contre les dégâts « magiques ». Tous les pouvoirs qui font des dégâts magiques ne font qu'un seul point de dégât au personnage. Dans le cas où un pouvoir affecte plusieurs personnes, les autres cibles ne sont pas protégées.

Cette résistance n'affecte pas :

- Les dégâts des armes magiques, qui continuent de faire des dégâts physiques au personnage.
- Les effets des sorts.

OU

NÉGATION

Une fois par combat, le personnage peut ignorer un sort ou un effet magique qui l'affecte. Une fois par GN, ce sort ou cet effet peut être de la haute magie, un chant ou l'effet d'une potion.

Le personnage peut ainsi :

- Ignorer l'entièreté d'un sort instantané qui le cible spécifiquement
- Ignorer sa part d'un effet de masse ou touchant plusieurs cibles.
- Ignorer une barrière magique ou un effet l'empêchant de toucher un objet.



MAÎTRE D'ARMES

GUERRIER

Description

Si le Cuirassé est le maître de la défense et le Destructeur, celui de l'attaque, le Maître d'armes est le maître incontesté de la technique. Peu importe l'arme qu'on lui met entre les mains, il saura lui trouver rapidement le meilleur usage. Avec son arme de prédilection, ses prouesses deviennent tout simplement légendaires.

Prérequis

- Droit à toutes les catégories d'arme
- *Spécialisation martiale*

Avantage permanent

1 niveau d'*Ambidextrie* ou Manier deux armes longues s'il possède *Ambidextrie* niveau 2.

Pouvoirs légendaires

TECHNIQUE SECRÈTE

Une fois par heure, le personnage peut faire une attaque qui fait 7 points de dégâts avec n'importe quelle arme. Elle peut même être faite avec une arme à distance, mais l'usage est perdu si l'attaque ne touche pas. L'attaque passe toutes les protections personnelles, magiques ou physiques, incluant les boucliers, les sorts de protection et l'armure, mais pas les barrières magiques et protections de zone (ex. : *Cercle de protection*).

OU

ARME LÉGENDAIRE

L'une des armes du personnage devient une arme légendaire. Elle est indestructible, même contre la *Frappe destructrice*, et possède l'un des groupes d'effets suivants :

- **Une arme légendaire de mêlée** : est magique, fait toujours son maximum de dégât et renvoie les effets de *Brise arme* à l'arme de l'adversaire.
- **Une arme légendaire à distance** : passe les barrières de protection (ex. : *Cercle de protection*), permet de parer une arme de mêlée et immunise son porteur contre les effets de *Mouvements*.

Noter que l'arme ne peut être ni prêtée ni volée et qu'elle ne peut pas être enchantée davantage. Elle est liée au personnage et ce dernier ne s'en séparerait jamais.



ASSASSIN

VOLEUR

Description

L'Assassin est non seulement passé maître du meurtre, mais connaît également tous les trucs pour s'en tirer vivant et échapper aux autorités locales ou encore aux protecteurs, frères et autres potentiels vengeurs de la victime.

Prérequis

- *Smoke*
- *Égorgement*

Avantage permanent

Une fois par heure, le personnage peut faire *Attaque sournoise* en combat.

Pouvoirs légendaires

MORT FEINTE

Le personnage peut feindre la mort 1 fois par GN, quand il le souhaite. Cet état lui permet de simuler l'effet d'une *Potion de catalepsie*, mais en conservant le contrôle sur son « réveil » et sans subir l'effet État de choc.

OU

ATTAQUE MORTELLE

3 fois par GN, le personnage peut porter un coup mortel **avec une arme de 70 cm et moins**. Cette attaque, si elle fait des dégâts à la cible, la tue immédiatement sans agonie. L'attaque ne requiert pas d'être faite par surprise et peut être faite en combat.



ESPION

VOLEUR

Description

Maître du déguisement, l'Espion connaît tous les moyens de se fondre à la masse et d'infiltrer n'importe quel groupe. Il sait également manipuler les perceptions comme nul autre afin d'apaiser les craintes et d'obtenir les secrets qu'il convoite.

Prérequis

- *Déguisement*

Avantage permanent

Le personnage peut réutiliser un costume dans le même GN s'il en a utilisé 2 autres depuis.

Pouvoirs légendaires

INFILTRATION

Permet au personnage de tromper les pouvoirs suivants, peu importe son déguisement :

- *Vision véritable*
- *Inquisition*
- *Torture insoutenable*
- *Potion de vérité*
- *Confidences* (voir le Maître tenancier)

Le joueur peut également camoufler son identité en donnant un pseudonyme lorsque l'organisation devra afficher son nom quelque part.

OU

TRANSFORMATION AVANCÉE

Le personnage peut utiliser une *Potion de Transformation* faite pour lui avec les avantages supplémentaires suivants :

- La durée de la potion est de 12 heures au lieu de 2.
- Le temps de transformation est de 15 minutes au lieu de 30 et le personnage maîtrise suffisamment sa douleur pour assourdir ses cris et ne pas s'arracher la peau du visage.
- Le personnage peut utiliser toutes ses compétences pendant la transformation.



FRIPON / ESCROC

VOLEUR

Description

Fripou ou Escroc ? Peu importe le nom qu'on lui colle, il n'en reste pas moins un maître de la magouille et des tours de main. Qu'il utilise ces talents pour se divertir ou pour faire des acquisitions douteuses ne change rien au fait que personne n'est à l'abri de ses larcins.

Prérequis

- *Vol à la tire* niveau 2
- *Magouille/découverte*

Avantage permanent

Le personnage peut relancer une fois chaque résultat négatif de *Magouille/découverte*.

Pouvoirs légendaires

HYPNOSE

Le personnage reçoit 10 éléments spéciaux au début de chaque GN. En captant le regard d'une victime qu'il touche pendant 3 secondes, il peut utiliser un élément pour affecter sa cible de l'un des sorts suivants pendant 5 minutes :

- *Anima*
- *Course folle*
- *Irrésistible rire*
- *Obstination bornée*
- *Sommeil*

Ces pouvoirs sont considérés comme magiques, mais ne demandent aucune incantation. Lorsqu'il les utilise, le personnage doit annoncer « Hypnose. [Pouvoir utilisé] légendaire, 5 minutes. » Rappelons que les pouvoirs légendaires requièrent un autre pouvoir légendaire pour y résister.

Les éléments restants sont perdus à la fin du GN.

OU

SUBSTITUTION PARFAITE

Le personnage peut prendre 5 minutes et un morceau de matière sculptable (bois, argile, etc.) pour produire la copie parfaite d'un objet qu'il souhaite voler. Il peut ensuite utiliser la compétence *Vol à la tire* pour remplacer l'objet volé par la copie, rendant ainsi son vol indétectable pendant une heure. Après ce temps, la victime peut remarquer le vol, soit parce que la copie se détériore suffisamment ou parce qu'elle remarque alors un détail aberrant de la copie.

Les substitutions possibles se limitent aux objets volables à l'aide de *Vol à la tire*. Dans le cas de pièces de monnaie, la compétence permet la création d'une copie pour l'équivalent d'une poignée de chads.



MÉNESTREL

VOLEUR

Description

Plus grand artiste que l'on est vu depuis des lustres, le Ménestrel possède à la fois une voix et une présence hors du commun, voire surnaturelles selon certains. Il sait tisser la magie particulière des Chants de manières mystérieuses, démontrant sa grande maîtrise de celle-ci.

Prérequis

- Chant niveau 3
- Richesse

Avantage permanent

Force de la Voix devient Force de la Voix ultime et n'est plus annulé par Résistance aux chants.

Pouvoirs légendaires

VOIX DIVINE

La voix du personnage transcende désormais les barrières du monde physique. Les chants du personnage ne peuvent plus être résistés, même par un personnage qui possède *Résistance aux chants* ou *Incorruptible*.

Aussi, les morts-vivants sont affectés par les chants du personnage à l'exception de :

- Duel de la voix.
- Chant de prompt rétablissement
- Rituel de perte de voix

OU

PRÉSENCE SURNATURELLE

Les prestations du personnage lui donnent une aura étrange et mystérieuse, voire terrifiante. Pendant qu'il utilise sa compétence Chant, le personnage ne peut être directement ciblé par une attaque, qu'elle fasse des dégâts ou non. Toute attaque lancée contre lui pendant ce temps sera déviée vers l'allié le plus proche ou ratera sa cible si le personnage est seul. Ce pouvoir légendaire ne protège pas le personnage contre les effets de zone.

Ce pouvoir n'affecte pas les personnages immunisés contre l'effet Terreur.



MANIPULATEUR

VOLEUR

Description

Maître de la manipulation et des jeux d'esprit, le Manipulateur n'utilise pas de magie, mais plutôt de son charisme naturel et de ses contacts pour obtenir ce qu'il désire. Ses manières lui permettent de tisser une toile d'influence complexe et de déjouer même les plus grands esprits.

Prérequis

- *Contact et Magouille/découvertes*
- ou
- *Chant niveau 3*

Avantage permanent

Le personnage est immunisé à l'effet Envoûtement.

Pouvoirs légendaires

CHARISME ENVOÛTANT

Le personnage peut manipuler les émotions d'autrui, même de la cible la plus stoïque, et peut utiliser ce pouvoir de l'une des deux manières suivantes :

- Après une discussion de 5 minutes, il peut infliger à la cible n'importe quel effet de la catégorie **Sentiments** tant et aussi longtemps que le personnage lui parle.
- Avec une discussion de 5 minutes où le personnage tente de convaincre la cible de faire quelque chose, il peut lui infliger un effet de Commandement pour faire la chose en question.

Sagacité, Incorruptible ou la *Potion de non-sentiment* ne sont d'aucune utilité contre ce pouvoir légendaire.

OU

CONTACTS CLANDESTINS

Le personnage possède un grand nombre d'amis dans tous les cercles, légaux ou non. Une fois par GN, il peut se prévaloir de l'un des trois avantages suivants :

- Il peut annuler ses dettes et mises à prix hors du terrain, provenant par exemple d'une malchance avec Magouille/découverte ou encore d'une mauvaise manœuvre faite lors d'une Mission ou de l'action d'une Institution.
- Faire venir un objet rare spécifique à plein prix (voir liste des objets rares)
- Faire venir des objets communs à moitié prix (ex. : Installation ou Outil) jusqu'à concurrence de 150 chads.
- S'il n'utilise pas son pouvoir, il reçoit une Faveur de Cuir qu'il peut échanger contre certains produits du Marché noir.



PROPHÈTE

PRÊTRE

Description

Premier porteur de la divine parole de sa déité, le Prophète parcourrait mers et mondes pour faire connaître la vision de celle-ci et convaincre les impies. Il exulte la piété plus que quiconque et son dieu ou sa déesse se tourne d'abord vers lui pour faire connaître sa volonté.

Prérequis

- Magie cléricale niveau 5

Avantage permanent

5 éléments de magie cléricale supplémentaires.

Pouvoirs légendaires

DON DIVIN

Le personnage choisit un sort de haute magie qu'il possède. Il peut désormais invoquer ce sort en faisant une prière de 25 mots et en dépensant 5 éléments au lieu du rituel habituel et de son réceptacle.

Le personnage choisit ce sort à chaque GN et l'identifie en demandant un réceptacle de haute magie sur lequel il inscrit les informations du sort choisit, ainsi que la mention « Prophète – Don divin ». Il doit conserver ce réceptacle sur lui en tout temps pour utiliser son pouvoir légendaire. Le réceptacle n'est bien évidemment pas volable et sert uniquement aux Arbitres.

OU

VOLONTÉ ABOLUE

Le personnage choisit un sort de niveau 1 à 4 qu'il possède. Il peut désormais invoquer la version « Ultime » de ce sort en ajoutant 5 mots à sa prière et un élément de magie cléricale supplémentaire au coût du sort. Un sort ultime ne peut être dissipé sans recours à un autre sort ultime, à la haute magie ou à un pouvoir légendaire.

Le personnage choisit ce sort à chaque GN et l'identifie en demandant un réceptacle de haute magie sur lequel il inscrit les informations du sort choisit, ainsi que la mention « Prophète – Volonté absolue ». Il doit conserver ce réceptacle sur lui en tout temps pour utiliser son pouvoir légendaire. Le réceptacle n'est bien évidemment pas volable et sert uniquement aux Arbitres.

Il est également possible que l'Organisation refuse la version ultime de certains sorts si ceux-ci ne font pas de sens comme pouvoir légendaire.



SEIGNEUR PALADIN / SEIGNEUR TÉNÉBREUX

PRÊTRE

Description

Grands guerriers divins, le Seigneur paladin se bat pour le panthéon de l'Ordre là où le Seigneur ténébreux se bat pour celui de Chaos. Alliant prouesses martiales à une dévotion sans égal, ils sont souvent les généraux naturels des armées de dévots et de zélotes.

Prérequis

- *Droit aux armures lourdes* ou *Spécialisation martiale*
- *Magie cléricale* niveau 2

Avantage permanent

3 fois par GN, le personnage peut lancer *Exorcisme* ou *Affliction* gratuitement.

Pouvoirs légendaires

ARME DIVINE

Une fois par combat, le personnage peut infuser son arme de l'essence divine de son dieu à l'aide d'une prière de 10 mots et d'un élément de magie cléricale. Tant qu'il la tient, celle-ci devient indestructible et gagne l'un des effets suivants pendant une heure :

- Les coups portés avec l'arme sont Vampiriques.
- Les coups portés sont « +1 bénis de feu », jusqu'au maximum de dégâts permis.
- Le personnage est immunisé contre les effets Peur et Terreur.
- Les coups portés qui infligent des dégâts font également l'effet Terreur pour 15 secondes.

OU

IMPOSITION DES MAINS

3 fois par GN, le personnage peut faire une « imposition des mains » en touchant une cible et invoquant l'un des deux pouvoirs suivants à l'aide d'une prière de 10 mots :

- La cible est complètement guérie de toute blessure et effet néfaste qu'elle subit, incluant le poison et les Malédictions. Comme il s'agit d'un pouvoir légendaire, celui-ci permet de dissiper les effets néfastes provenant d'un autre pouvoir légendaire.
- La cible est rendue agonisante et perd tout effet de Régénération pendant l'heure qui suit. Les effets permanents reprennent ensuite, mais les effets temporaires sont perdus. Le personnage peut également infliger une Malédiction qu'il connaît à sa cible même s'il ne rencontre pas les conditions.

À noter que, bien que les deux pouvoirs soient disponibles peu importe la divinité du personnage, il faut prendre garde de bien respecter les préceptes de celle-ci dans ses actions.



GUIDE SPIRITUEL

PRÊTRE

Description

Parmi les simples mortels, personne n'est plus proche du monde des Esprits. Le Guide spirituel les entend continuellement et ceux-ci l'écourent, lui permettant d'user de leur pouvoir avec plus d'aisance que n'importe quel autre shaman, voire de les incarner dans le monde physique.

Prérequis

- *Magie shamanique* niveau 5

Avantage permanent

Le personnage peut lancer des sorts shamaniques sur ses alliés sans peintures.

Pouvoirs légendaires

INCARNATION DES ESPRITS

1 fois par GN, le personnage infuse jusqu'à 3 personnages de son choix de la puissance d'Esprits guerriers de son choix. Pendant une heure, les cibles reçoivent les effets suivants :

- 6 points de vie supplémentaires.
- L'effet Force.
- *Endurance* niveau 3
- Immunité aux effets Peur, Terreur et Rage.
- Lorsque le personnage est réduit à l'agonie, l'Esprit relâche son emprise et retourne dans son monde en poussant un grand cri. Alliés et adversaires en mêlée subissent alors l'effet Projection et le personnage s'effondre avec 1 PV et l'effet Assommé pendant 1 minute. Il perd aussi l'effet de Force, ainsi que les immunités associées à ce pouvoir. Les pouvoirs qui causent directement la mort du personnage n'activent pas cet effet.

OU

VOIX DES ESPRITS

3 fois par GN, le personnage peut invoquer les Esprits de son choix pour lui permettre d'utiliser l'un des pouvoirs suivants gratuitement en touchant sa cible :

- *Délivrance des malédictions.*
- *Vision véritable* sans contrecoup.
- *Identification.*
- *Lecture des pensées* : La cible subit l'effet Vérité magique sur toutes les questions posées par le personnage pendant 1 minute. Le personnage peut demander à être le seul à recevoir les réponses.
- *Détection des malédictions* : La cible révèle si elle est affligée d'une Malédiction, ainsi que les détails de celle-ci. Seul le personnage reçoit ces détails.



AUGURE

PRÊTRE

Description

Qu'elle soit bonne ou mauvaise, l'Augure est maître dans le contrôle des destinés. Elle peut apporter soit la chance à ses pairs ou pousser ses ennemis vers un avenir mortel.

Prérequis

- *Magie shamanique* niveau 4 ou *Magie cléricale* niveau 4
- *Malédiction*s

Avantage permanent

Le personnage est immunisé aux Malédiction s régulières (niveaux 1 à 4).

Pouvoirs légendaires

MANIPULATION DES DESTINÉS

3 fois par GN, le personnage peut utiliser ce pouvoir en utilisant 5 éléments de magie et en faisant une incantation de 10 mots. Il peut alors :

- Protéger un allié touché contre la prochaine compétence ou le prochain sort offensif qu'il reçoit, peu importe son niveau de puissance. Cette protection dure jusqu'à 5 minutes et requiert que l'Augure reste à 10 mètres de sa cible. Celle-ci peut alors répondre « Résiste – Pouvoir légendaire » lorsqu'elle reçoit l'attaque.
- Affliger une cible à 10 mètres d'une Malédiction qui annule l'effet de son prochain contre-pouvoir (renvoie ou annulation d'un effet ou de dégâts), à l'exception des pouvoirs légendaires. Cet effet dure jusqu'à 1 heure, mais ne requiert pas la présence continue de l'Augure.

OU

ARTÉFACTS MAUDITS

1 fois par GN, avec un rituel de 15 minutes, le personnage peut créer un artéfact maudit de l'un des types suivants :

- **Objet piégé** : L'objet retient une Malédiction régulière qu'il libère sur la première personne qui le touche. La victime doit alors prendre l'objet et ne peut plus le lâcher. Annuler la Malédiction de manière permanente (ex. : Délivrance des malédictions) détruira l'objet, tandis que les annulations temporaires (ex. : Exorcisme) permettront simplement à la victime de relâcher l'objet.
- **Poupée maudite** : L'artéfact permet à l'Augure de lancer une Malédiction gratuite sur la cible qu'il représente au début de chaque GN. Pour créer l'artéfact, l'Augure doit avoir accès au corps de la victime ou à quelque chose qui lui appartient pendant le rituel de création. Cet artéfact est volable et peut être détruit par n'importe quel moyen.
- **Lieux hantés** : Une fois l'artéfact déposé dans un bâtiment, celui-ci devient hanté. Y utiliser une compétence ou donner un cours prend le double du temps et des éléments. Un moyen permanent contre les Malédiction doit être utilisé sur l'objet pour libérer le bâtiment. « Malédiction – Lieux hantés » doit être inscrit sur l'objet utilisé.



GARDIEN DE LA VOIE

PRÊTRE

Description

Premier défenseur de l'une des Voie moniales (Changement, Balance ou Ademos), le Gardien de la Voie connaît le secret ultime de celle-ci en échange de la servitude qu'il s'impose face à l'enseignement de ses principes.

Prérequis

- Force intérieure niveau 4
- Grand maître

Avantage permanent

Le personnage peut faire ses sorts bénéfiques de portée « Toucher » sur un autre personnage.

Pouvoirs légendaires

MAÎTRE DU POTENTIEL

3 fois par GN, le personnage peut transférer une compétence régulière d'une personne à une autre, l'incluant. La première cible perd alors l'usage de la compétence pour une heure, tandis que la seconde l'acquiert pour une heure. Le personnage doit toucher chaque cible tour à tour pour opérer le transfert.

Ce pouvoir transfère tous les niveaux d'une compétence, à moins que le personnage ne souhaite le contraire. Il ne transfère cependant pas les éléments magiques et ne donne au receveur aucun avantage de début de GN. Le donneur conserve tous ses éléments et tous ses usages, qu'il pourra recommencer à utiliser une fois l'heure passée.

Pour fonctionner, les deux cibles doivent être vivantes au moment du transfert, mais n'ont pas à être consentantes.

Le receveur n'a pas besoin des prérequis de la compétence acquise pour s'en servir. Il devra cependant passer à l'Accueil pour obtenir les papiers nécessaires au besoin.

OU

MAÎTRE DE LA BALANCE

3 fois par GN, le personnage peut empêcher un autre personnage touché d'attaquer qui que ce soit pendant une heure. La cible peut être fâchée ou même hostile pendant ce temps, mais se trouvera incapable de lever la main contre autrui **ou d'envoyer ses hommes le faire.**

OU

MAÎTRE DU CHANGEMENT

3 fois par GN, le personnage peut convaincre une cible touchée de trahir ses convictions et de poser un geste précis au mieux de ses capacités, trahissant par le fait même ses compagnons si nécessaire. Ce pouvoir de suggestion tient une heure ou jusqu'à ce que le geste soit posé.



ARCHIMAGE

MAGE

Description

L'Archimage est le plus grand connaisseur des sorts arcaniques en général. Il connaît des subtilités des Arcanes qui ne se retrouvent dans aucun livre et sait comment manipuler la Toile pour rendre ses liens plus robustes ou plus friables, selon ses besoins. Sa plus grande force n'est pas la spécialisation, mais elle se trouve clairement dans sa maîtrise de la magie.

Prérequis

- Magie arcanique niveau 5
- Haute magie arcanique

Avantage permanent

5 éléments de magie arcanique supplémentaires.

Pouvoirs légendaires

APOGÉE ARCANIQUE

Tous les sorts bénéfiques lancés par le personnage possèdent automatiquement un Renfort arcanique gratuit, peu importe sur quelle cible ils sont lancés.

Le personnage peut également dépenser un Renfort arcanique qu'il possède et n'a pas encore utilisé (i.e. : provenant de ses niveaux de magie) pour transformer l'un de ses sorts offensifs réguliers (niveau 1 à 4) en sa version « ultime ». Ce sort outrepassé alors les protections magiques offertes par les compétences et sorts réguliers (ex. : Armure efficace, Coquille anti-magie, Miroir, etc.)

OU

CONTRE-SORT

En utilisant 4 de ses éléments de magie (préparés ou non), le personnage peut annuler un sort régulier (de niveau 1 à 4) lancé par un autre personnage, peu importe le nombre de Renforts arcaniques que ce sort possède. Il peut également annuler un sort de durée « Instantanée » s'il annonce « Contre-sort! » pendant l'incantation de son adversaire.

En utilisant 10 éléments au lieu de 4, Contre-sort peut dissiper un sort de haute magie.

L'utilisation d'un contre-sort ne requiert pas d'incantation. Elle requiert cependant que le personnage voit sa cible et que celle-ci puisse l'entendre. Comme il s'agit d'un pouvoir légendaire, celui-ci peut annuler même les sorts « ultimes » ou les autres sorts issus d'un pouvoir légendaire (ex. : *Runes de protection* de l'Abjurateur).



RITUALISTE

MAGE

Description

Le Ritualiste est à la magie arcanique ce que l'Expérimentateur est à l'alchimie. Il est hautement spécialisé en rituels complexes et ne craint pas les risques que posent l'exploration des possibilités arcaniques. Dans le domaine des découvertes de nouveaux sorts, il est au front.

Prérequis

- *Magie arcanique niveau 4*
- *Sort complexe*
- Un emplacement de rituel décorum

Avantage permanent

Le personnage peut faire les rituels réguliers en 5 minutes au lieu de 15.

Pouvoirs légendaires

RITEUM MAJORIS

Le personnage connaît **2** rituels exclusifs, provenant de ses expériences arcaniques et se basant sur des sorts et effets connus. Le résultat exact des rituels du personnage doit être discuté et approuvé par l'Organisation. Cela dit, tous les rituels doivent demander 30 minutes et 10 éléments de magie arcanique pour être complétés. Ils doivent également être faits dans un endroit spécialement préparé qui ne peut pas être déplacé pendant le GN.

Une fois approuvés par l'Organisation, ces rituels doivent être recopiés dans le livre de sorts du personnage. Ce dernier doit avoir son livre avec lui lorsqu'il les fait.



MAGE DE GUERRE

MAGE

Description

Le Mage de guerre est spécialisé dans l'usage de la magie arcanique au cœur d'un combat ou d'un siège. Avec le temps, il a développé une concentration inouïe, qui résiste aux cris et à la douleur, ainsi que des techniques lui permettant d'adapter ses incantations aux réalités militaires.

Prérequis

- *Droit aux armures légères* ou *Droit aux armes longues*
- *Magie arcanique* niveau 3

Avantage permanent

Tous les sorts de Protection que le personnage lance sur lui-même lui confèrent 2 PA magiques de plus, mêmes si le sort ne donne habituellement pas de points d'armure. Ces points sont les premiers à être perdus et disparaissent avec le sort.

Pouvoirs légendaires

ARMURE ARCANIQUE

Le personnage peut lancer des sorts arcaniques en armure et les sorts de protection qu'il lance sur lui-même peuvent se combiner avec celle-ci, même si le contraire est indiqué.

L'armure qu'il porte est toujours immunisée aux sorts *Rouille* et *Métal brûlant*.

OU

INCANTATIONS MARTIALES

Le personnage possède des règles de magie arcanique adaptés au champ de bataille :

- Il peut désormais incanter avec une seule main libre, en utilisant sa bouche si nécessaire pour déchirer ses éléments.
- Recevoir des points de dégât pendant une incantation ne brise plus sa concentration. Cependant, les autres manières de briser la concentration fonctionnent toujours.
- Il peut faire autant de pas qu'il le souhaite pendant ses incantations, tant qu'il ne court pas.
- Il peut préparer des sorts même en combat, pour autant qu'il ne reçoit pas d'attaque. Il n'a plus besoin de quitter le champ de bataille pour le faire.



ABJURATEUR

MAGE

Description

L'Abjurateur n'est peut-être pas le plus grand arcaniste de la contrée, mais il est sans nul doute le plus grand spécialiste arcanique de la protection. Que ce soit en érigeant d'impressionnantes barrières magiques ou parce qu'il peut briser même le plus puissant sortilège, son utilisation de la magie est unique et se base sur une connaissance perdue des anciennes runes arcaniques.

Prérequis

- Magie arcanique niveau 7

Avantage permanent

Un renfort arcanique supplémentaire par GN.

Pouvoirs légendaires

RUNES DE NÉGATION

Le personnage connaît les deux sorts de niveau 4 suivants, qui ne peuvent être enseignés à d'autres mages et dont la rune doit être inventée par le joueur et inscrite dans son livre comme s'il s'agissait d'un sort normal. Chaque Abjurateur peut avoir ses propres runes.

Dissipation supérieure : Cible une personne ou une zone. Ce sort dissipe tous les sorts présents sur la cible, peu importe le niveau du personnage et même s'il s'agit de haute magie. Lancé sur une arme magique, ce sort annule les pouvoirs de l'arme pendant une heure entière.

Dissipation de masse : Cible tous les personnages à 10 mètres du lanceur. Ce sort dissipe le dernier sort bénéfique reçu sur tous les adversaires et le dernier sort néfaste reçu sur tous les alliés. Ne dissipe pas la haute magie ni les pouvoirs des armes magiques.

OU

RUNES DE PROTECTION

Le personnage connaît les deux sorts de niveau 4 suivants, qui ne peuvent être enseignés à d'autres mages et dont la rune doit être inventée par le joueur et inscrite dans son livre comme s'il s'agissait d'un sort normal. Chaque Abjurateur peut avoir ses propres runes.

Protection légendaire : Cible le lanceur seulement. Ce sort protège le lanceur des 5 prochaines attaques non magiques reçues dans l'heure qui suit, peu importe leur puissance et même s'il s'agit de pouvoirs légendaires.

Protection de masse : Cible 10 personnages à 10 mètres du lanceur. Ce sort donne 5 points d'armure magiques à tous les alliés qui acceptent de recevoir l'effet. S'ils acceptent, ce sort est considéré comme un sort de Protection. Il peut être fait en combat.



EXPÉRIMENTATEUR

ARTISAN

Description

L'Expérimentateur possède une connaissance inouïe des ingrédients et des concoctions alchimiques. Qu'il tourne ce savoir vers de nobles causes ou des entreprises plus dommageables, il est le seul à connaître le secret de ses créations. Les alchimistes capables de nouvelles inventions sont rares, mais ceux du calibre de l'Expérimentateur le sont encore plus.

Prérequis

- *Alchimie* niveau 3

Avantage permanent

Tant qu'il respecte à la lettre les recettes, il peut faire deux recettes d'alchimie à la fois.

Pouvoirs légendaires

COMBINAISON ALCHEMIQUE

Le personnage connaît 2 recettes exclusives, provenant de la combinaison de deux recettes communes à tous. Les potions doivent être différentes (pas de potions « doublées ») et le résultat ne peut être enseigné à quiconque.

Le résultat exact des expérimentations du personnage doit être discuté et approuvé par l'Organisation. À noter que certains résultats sont déjà connus comme étant impossibles.



FORGERON ARCANIQUE / INGÉNIEUR ARCANIQUE

ARTISAN

Description

Le Forgeron arcanique a percé les secrets les plus obscurs de la fabrication d'armes et d'objets magiques. Il peut créer des merveilles dont les autres forgerons ne peuvent que rêver. Il en existe également qui ont tourné ce don vers la création d'armes de siège et autres engins de guerre. On donne alors le titre d'Ingénieur arcanique à ce genre d'individu.

Prérequis

- Forge niveau 5 ou Ingénieur niveau 2

Avantage permanent

Réduit le temps de forge des armes spéciales ou machines de 15 minutes.

Pouvoirs légendaires

INFUSION ARCANIQUE – FORGE

Le forgeron peut créer des armes et objets magiques personnels permanents qui utilisent jusqu'à 10 éléments réactifs sans danger. Il peut également tenter de dépasser cette limite s'il accepte que l'arme possède un contrecoup à l'utilisation déterminé par l'Organisation.

OU

INFUSION ARCANIQUE – INGÉNIERIE

L'ingénieur peut créer des engins de siège, des machines de guerre, des portes et des installations magiques. Des exemples de celles-ci incluent une baliste qui peut endommager les portes de fort, un canon qui résiste à certains sorts ou un lieu de travail enchanté avec un sort de *Sanctuaire* pendant que l'artisan travaille.

Voir avec l'Organisation pour la liste des possibilités et les contraintes de fabrication.



BOTANISTE

ARTISAN

Description

Le Botaniste est la preuve vivante que l'herboristerie n'est pas qu'une « petite science » et qu'elle mérite sa place parmi les grands arts de ce monde. Nul ne peut rivaliser avec sa connaissance des plantes et plusieurs alchimistes ne saurait concocter de meilleurs remèdes.

Prérequis

- Herboristerie niveau 3
- 10 recettes connues

Avantage permanent

Le personnage peut donner les plantes qu'il cueille aux autres.

Pouvoirs légendaires

GRAND HERBIER

Le personnage n'a besoin que de 5 minutes de cueillette (plutôt que 30) pour amasser les plantes nécessaires à la fabrication de 5 recettes. Il peut également fabriquer chaque recette en la moitié du temps requis par un autre herboriste et obtient également toutes les recettes d'herboristerie qui lui manqueraient.

OU

PETITE ALCHEMIE

Le personnage peut fabriquer certains équivalents de potions alchimiques, mais de manière naturelle, en utilisant les plantes des recettes d'herboristerie suivantes :

- *Potion de soin* en utilisant la recette d'*Onguent de soins*.
- *Antidote* en utilisant la recette d'*Onguent d'antipoison*.
- *Poison somnifère* avec la recette d'*Infusion de paresse*.
- *Soins du corps* en utilisant la recette d'*Infusion de Nux Vomica*.
- *Vapeur d'éther* en utilisant la recette de *Poudre de paralysie*.

Les recettes d'herboristerie impliquées peuvent donc servir à l'une ou l'autre des deux version (herboristerie ou alchimie). S'il utilise la version simulant l'alchimie, le résultat final doit être une fiole étiquetée.



MAÎTRE TENANCIER

ARTISAN

Description

Qu'il tienne une auberge ou un bureau de notaire, le Maître tenancier répond parfaitement au dicton qui affirme que « peu importe la force d'un aventurier, l'aubergiste peut toujours le botter dehors. ». Seulement ici, le tenancier n'est pas obligatoirement un aubergiste et peut tenir n'importe quelle maison de commerce publique, tant qu'elle possède quatre murs, un toit, une porte et tout le matériel dont le Maître tenancier a besoin pour mener son commerce.

Prérequis

- Avoir un bâtiment fermé dédié au métier du tenancier.
- 3 niveaux d'une compétence d'Artisan **ou** 3 compétences d'Artisan dans le thème des services rendus par le tenancier (ex. : les trois compétences *Production d'alcool*).

Avantage permanent

Le personnage est immunisé à l'effet Amitié.

Pouvoirs légendaires

CONFIDENCES

Lorsque le personnage sert lui-même un client et discute avec lui pendant au moins 1 minute complète, il peut lui poser une question et lui infliger l'effet Vérité magique, le forçant à répondre comme si le tenancier était un bon ami.

Ce pouvoir ne fonctionne qu'une fois par client par GN et uniquement si la cible ne fuit pas la conversation. En échange, les allégeances de la cible ne l'empêchent pas de répondre même si elle considère le personnage comme un adversaire.

Ce pouvoir légendaire n'est pas considéré comme étant magique. Il s'agit d'un pouvoir de charisme.

OU

COLÈRE DU TENANCIER

3 fois par GN, le personnage peut forcer toutes les personnes qu'il ne veut pas voir dans son établissement à sortir. Il s'agit d'un effet de Commandement légendaire, qui ne peut donc être résister que par les pouvoirs légendaires protégeant contre cet effet (ex. : *Implacable* du Cuirassé).

Le commandement doit être suivi pendant au moins 5 minutes, peu importe l'allégeance des cibles et même si le tenancier est leur ennemi. Passer ce délai cependant, il revient au personnage de s'assurer que les indésirables ne reviennent pas dans son établissement.

Ce pouvoir légendaire n'est pas considéré comme étant magique. Il s'agit d'un pouvoir de charisme.



TITRES DE NOBLESSE

Tel que mentionné au chapitre 2 (Évolution), un personnage peut atteindre le titre de « Baron » sans avoir à retraiter son personnage et peut atteindre les titres de « Comte » ou « Duc » moyennant le retrait de son personnage du jeu et beaucoup de travail.

Outre la montée évidente en prestige et en influence sur ses nouveaux subordonnés, un personnage qui acquiert un titre de noblesse reçoit également les avantages suivants.

ACQUISITION

Le titre de baron s'acquiert via le système de Quête décrit au chapitre 2.

Les autres titres de noblesse s'acquiert uniquement via les actions faites sur le terrain ou pendant les autres activités tenues par les Terres de Bélénos (ex. : Actes de guerre, banquets, etc.) et/ou via le système de retraite d'un personnage déjà très influent.

BARON

Barons hors de Francourt

Le personnage acquiert l'une des baronnies que l'on retrouve sur la carte de Bélénos. Celle-ci possède deux caractéristiques – Développement et Population – et offre principalement deux avantages au baron :

- Une enveloppe de ressources (chads et éléments) qui dépend de son niveau de Développement.
- Une certaine influence auprès du comte auquel la terre appartient, qui dépend de la Population et des actions du joueur.

Plusieurs terres identifiées comme étant des baronnies sur la carte sont « vierges ». C'est-à-dire que bien qu'elles puissent accueillir quelques bâtiments et habitations, elles n'ont pas de baron officiellement nommé par le comte local pour les gouverner. Il revient alors au personnage nouvellement promu à cette tâche de développer sa terre depuis le début et de bâtir sa réputation.

Les terres ayant déjà appartenu à un ancien baron, quant à elles, conservent leur niveau de développement et le caractère propre de leur population (valeurs, religion, mode de vie, etc.) lorsqu'elles changent de mains.

Il est toujours possible de renommer sa propre baronnie avec l'accord de son comte.

Niveau de Développement

Le niveau de Développement d'une baronnie va de 0 – pour une terre vierge sans hameau qui ne possède qu'une poignée de fermes – jusqu'à 10 – pour une terre qui accueille l'équivalent d'une grande cité emmurée.



À chaque GN, le baron d'une terre peut soit :

- Tirer profit de sa terre et recevoir des ressources
- Faire évoluer sa terre d'un niveau en fournissant les ressources requises.
- Modifier son choix de ressource produite (pour les baronnies niveau 4+)

Il n'est pas possible de combiner ces choix. Le baron doit donc choisir son point d'équilibre entre donner et faire grandir sa terre ou recevoir et aider un objectif en jeu sur le terrain.

Les gains et ressources requises suivent le tableau suivant.

NIVEAU	GAINS PAR GN	REQUIS POUR MONTER D'UN NIVEAU
0	50 chads	1 Faveur ducale + Créer la Trame d'évolution
1	100 chads	300 chads + 1 Mission faite sur la Trame
2	150 chads	500 chads + 1 Mission
3	200 chads	2 Faveurs ducales + 1 Institution sur les terres
4	200 chads + 25 VE	700 chads + 100 VE + 1 Mission
5	200 chads + 50 VE	2 Faveurs hors du Duché local + 2 ^e Institution
6	200 chads + 75 VE	800 chads + 200 VE + 1 Mission
7	200 chads + 100 VE	3 Faveurs ducale de Duchés différents + 3 ^e Institution
8	250 chads + 120 VE + 1 Apprenti	1000 chads + 500 VE + 1 Mission spéciale
9	300 chads + 150 VE + 1 Faveur	5 Faveurs ducales + 2000 chads + 2 Missions spéciales et la retraite du personnage
10	Beaucoup de gloire.	Bravo!

VE : valeur en éléments selon la spécialisation de la terre. La valeur est en chads à la Caravane sans aucun rabais provenant des compétences du personnage ou d'une Institution.

Lorsqu'une baronnie souhaite progresser au-delà du niveau 3, elle doit spécialiser sa production de ressources. Cette « spécialisation » n'a d'effet que sur les ressources que le baron reçoit et donne une certaine réputation à la terre. Elle peut être modifiée au coût de **2 Faveurs ducales et 400 chads.**

Les choix de ressources sont les suivants :

- **Produits de la mine** : Éléments de métal et/ou d'argent.
- **Produits des champs** : Éléments d'alcool avec 50% de rabais.
- **Produits des sciences** : Éléments d'alchimie et/ou parchemins vierges.

Population

Par simplicité de gestion, le nombre d'individus présents sur une terre n'est mesurée qu'au niveau des royaumes et des duchés. La caractéristique de Population d'une baronnie n'est donc pas chiffrée, mais constitue plutôt une liste de traits et de précisions qui viennent s'ajouter à la description de la population des lieux à mesure qu'un baron fait évoluer sa terre. Une terre dont la population est « neutre, sympathique, sans animosité » à l'arrivée de son premier baron pourra donc évoluer pour devenir par exemple « Particulièrement docile », « Fortement intolérante aux Aykanites » ou « Possédant une tradition X ».

L'évolution de la Population dépend entièrement des actions des joueurs. Ses effets exacts sont déterminés par l'Organisation en temps pertinent, mais restent toujours modestes.



Barons de Francourt

Les barons de Francourt – dont les terres sont représentées par le terrain de jeu – suivent les mêmes règles avec les exceptions suivantes :

- Leur terre n'a pas de caractéristique Population.
- Le niveau de Développement de chaque baronnie est fixé par l'Organisation selon ce qui se passe en jeu.
- Faire évoluer leur baronnie se fait uniquement en jeu.
- En échange, les barons de Francourt n'ont pas de choix à faire entre recevoir des ressources ou investir dans leur baronnie et reçoivent automatiquement des ressources à chaque GN tout en pouvant faire des actions en jeu pour améliorer leurs terres.

COMTE ET DUC

Comme ils sont désormais considérés comme des PNJ, les richesses et l'influence des comtes et ducs ne sont pas représentées directement sur le jeu. Le joueur qui incarnait le personnage ne reçoit donc pas d'argent de jeu ou de faveurs qu'il peut distribuer à sa guise. L'Organisation s'occupe de ces choses en réponse aux actions des autres joueurs.

En échange, le personnage devient une cible valide pour les demandes de quête (voir chapitre 2), les actions des institutions créées par les joueurs (voir le chapitre 15), ainsi que l'envoi de missives de toutes sortes par les personnages du jeu (joueurs ou non joueur). S'il le désire, le joueur pourra alors être mis à contribution pour écrire la réponse de son personnage.

Le joueur à qui a appartenu le personnage conserve également un certain droit de regard sur les actions de celui-ci face aux évènements qui le concernent. Il sera donc consulté sur les réponses de son personnage tant qu'il se rend disponible et rejoignable par courriel, téléphone ou Facebook. Il lui sera également proposé de jouer celui-ci lors de certains évènements où sa présence est pertinente. Ces occasions de « jouer le personnage », tant en missive qu'en personne, viennent avec l'obligation de suivre certaines lignes directrices requises par la scénarisation, mais laissent autrement le joueur libre de ses actions.

ROIS ET REINES

Il est exceptionnellement rare qu'un personnage joueur puisse être nommé roi ou reine (ou son équivalent) de l'une des régions de Bélénos. Cela dit, comme la chose est possible, il est important pour le joueur qui vise cet objectif de bien comprendre que **vu l'influence d'un tel personnage sur le monde et l'histoire apportée, l'Organisation prend le plein contrôle d'un personnage qui atteint ce titre dès que cela se produit.**

Vous pourrez toujours incarner ledit personnage lorsque cela sera nécessaire et serez bien évidemment consulté dans les mêmes circonstances que lorsqu'un personnage devient comte ou duc. Cependant, vous devrez vous attendre à être une exception à toutes les règles et devrez également vous assurer d'être facilement accessible si vous désirez avoir votre mot à dire concernant les actions de votre personnage.

En échange de ces efforts supplémentaires, l'Organisation vous garantit tout de même qu'elle fera son possible pour intégrer ce nouveau suzerain à son histoire d'une manière intéressante pour tous.

Pour plus de détails à ce sujet, contactez l'Organisation.