

Les Légendes de Sully

13/02/2017

Livre des règles

V2

Les Légendes de Sully

Quelques notions générales	6
<i>Note</i>	6
<i>Définitions</i>	6
<i>PJ : "Personnage joueur "</i>	6
<i>PNJ : "Personnage non-joueur "</i>	6
<i>ORGA : Organiseurs</i>	6
<i>Arbitre</i>	6
<i>Annonces</i>	6
<i>Fouille</i>	7
<i>Le vol</i>	7
<i>Homologation</i>	8
<i>Boucliers</i>	8
<i>Utilisation d'un bouclier</i>	8
<i>Utilisation des armes et armures</i>	9
<i>Armes</i>	9
<i>Utilisation d'une armure</i>	9
<i>Votre Personnage</i>	9
<i>Quelques notions relatives aux personnages avant de commencer</i>	9
<i>Vie/Mort :</i>	9
<i>Mana/Magie :</i>	10
<i>Evolution</i>	10
<i>Combat et Magie</i>	11
<i>Creations de personnages</i>	11
<i>Choix des races</i>	11
<i>Choix des compétences</i>	12
<i>Arbre du combattant</i>	12
<i>Compétences de corps à corps</i>	12
<i>Maniement d'une arme de corps à corps:</i>	12
<i>Ambidextrie</i>	12
<i>Coup destructeur</i>	13
<i>Coup Tombant</i>	13
<i>Coupe jarret</i>	13
<i>Parade</i>	13
<i>Les compétences d'armes de tir (arc, arbalète) et de jet</i>	13

<i>Maniement d'arme de jet</i>	13
<i>Maniement d'arme de tir</i>	14
<i>Tir paralysant</i>	14
<i>Fléchette soignante</i>	14
<i>Tir aveuglant</i>	14
<i>Tir enlaçant</i>	14
<i>Les compétences d'armes à feu et artificier</i>	15
<i>Maniement d'armes à feu</i>	15
<i>Artificier</i>	15
<i>Balle de recul</i>	15
<i>Tir de seringues</i>	15
<i>Tir destructeur</i>	15
<i>Tir soignant</i>	16
<i>Utilisation de canons</i>	16
<i>Lancer de Grenades</i>	16
<i>Les compétences d'armures et boucliers</i>	16
<i>Port de bouclier</i>	16
<i>Port d'armure légère</i>	17
<i>Port d'armure intermédiaire</i>	17
<i>Port d'armure lourde</i>	17
<i>Cumul</i>	17
<i>Arbre de la Magie</i>	17
<i>Les sorts communs</i>	18
<i>Archiviste</i>	18
<i>Communication avec les esprits (2PM)</i>	18
<i>Détection de la magie (nombre de PM de l'objet)</i>	18
<i>Dissipation d'enchantement (nombre de PM de l'objet)</i>	18
<i>Enchantement d'objet (PM selon objets)</i>	19
<i>Guérison (2PM)</i>	19
<i>Serrure magique (1PM/niveau) niv 1 à 4</i>	19
<i>Toucher apaisant (1 PM)</i>	19
<i>Les sorts de feu</i>	19
<i>Attaque de feu (PM selon niveau)</i>	19
<i>Ensorcellement d'arme de feu (2PM)</i>	20
<i>Résistance au feu</i>	20
<i>Brûlure (2PM)</i>	20
<i>Les sorts d'eau</i>	20

Attaque d'eau (PM selon niveau).....	20
Ensortellement d'arme d'eau (2PM).....	20
Résistance à l'eau.....	21
Gel (2PM).....	21
Les sorts d'air.....	21
Attaque d'air (PM selon niveau).....	21
Ensortellement d'arme d'air (2PM).....	21
Résistance à l'air.....	21
Silence (2PM).....	22
Les sorts de terre.....	22
Attaque de terre (PM selon niveau).....	22
Ensortellement d'arme de terre (2PM).....	22
Résistance à la terre.....	22
Armure de terre (2PM).....	22
Les sorts d'arcane.....	23
Attaque arcanique (PM selon niveau).....	23
Ensortellement d'arme arcanique (2PM).....	23
Résistance aux arcanes.....	23
Protection arcanique (2PM).....	23
Les rituels.....	23
Ritualiste.....	23
Arbre Filou.....	24
Arnaqueur.....	24
Assommement.....	24
Bourreau.....	24
Création de piège.....	24
Crochetage mécanique.....	25
Désamorçage mécanique.....	25
Détection des pièges mécaniques.....	25
Fausserie / identification chez marchand.....	25
Mimétisme.....	25
Résistance à l'Assommement.....	26
Résistance à la torture.....	26
Vol.....	26
Arbre civil.....	26
Lire et écrire.....	26
Les compétences artisanales.....	26

<i>Chasse</i>	26
<i>Cueilleur</i>	26
<i>Mineur</i>	27
<i>Alchimie*</i>	27
<i>Artisanat Fins*</i>	27
<i>Forgeron*</i>	27
<i>Artisanats bruts*</i>	27
<i>Les Bardes</i>	27
<i>Les compétences de médecine</i>	27
<i>Premier Soin</i>	27
<i>Médecin</i>	28
<i>Massage</i>	28
<i>Acupuncteur</i>	28
<i>Chirurgien</i>	28
<i>Psychiatre</i>	28
<i>Les compétences de marchand</i>	29
<i>Marchandage:</i>	29
<i>Identification de documents</i>	29

Quelques notions générales

Note

- Lorsqu'il y a un doute sur les règles, c'est toujours l'orga qui tranche.
- Si des interprétations différentes d'un même point de règle surviennent, on retiendra toujours la plus contraignante.
- Les règles de sécurité et le bon sens prévalent toujours.
- Si cela n'est pas précisé, les « actions » tel que le coma, la paralysie, etc. ont une durée approximativement 5 minutes (la scène ou le combat).

Définitions

PJ : "Personnage joueur "

Personnage qui vit pleinement l'aventure proposée par l'organisation et qui agit selon sa propre initiative dans le respect des règles et du cadre du monde.

PNJ : "Personnage non-joueur "

Personnage qui est au service de l'organisation, il peut tenir divers rôles

- "Time-in" : selon les besoins time-in de l'organisation et des scénarios en cours (monstre, combattant, villageois, magicien, notable,...)
- "Time-out" : arbitrage, sécurité des combats, aide au montage/démontage des décors utiles à la réalisation des scénarios en cours.

Vous serez sollicité pour nous aider. Vous serez tenu d'assurer le rôle qui vous est confié par l'organisation en suivant scrupuleusement les consignes qui vous seront données. Bien entendu, si un rôle ne vous plaît pas, faites le savoir et nous modifierons cela dans la mesure du possible.

Vous serez également responsable de mener à bien la mission qui vous sera confiée.

ORGA : Organiseurs

Équipe restreinte en charge de la création des règles et du monde, de la mise en place du jeu et de veiller au bon déroulement de celui-ci. Les organisateurs ont toujours raison.

Arbitre

Un arbitre est une personne de référence (globalement les ORGA et PNJ), qui a le pouvoir de trancher les situations litigieuses Il est là pour vous rappeler des points de règles essentiels et surveiller le respect absolu de celles-ci. L'ARBITRE a toujours raison sauf si un ORGA décide du contraire.

Annonces

Lors du jeu, certaines "annonces" sont criées pour des raisons de sécurité ou de jeu. La principale est "Stop-time". Elle est créée **pour la sécurité** lors des combats notamment. Le jeu se fige jusqu'à l'écartement du danger.

La liste des annonces se trouvent ci-dessous.

- Time-in : "Temps du jeu" : L'annonce "Time-in" lance le jeu le vendredi et relance le jeu après un "Stop-time" ou un "Time-Break". C'est le moment où le jeu se déroule, votre personnage entre en action et évolue dans le monde que nous avons créé pour lui. Pendant le "Time-in", il est fortement recommandé de ne parler ni de votre vie réelle, ni d'aborder des sujets contemporains (voiture, ordinateur, dernier film en date). Si vous voulez discuter de cela avec un de vos compagnons, mettez-vous à l'écart et parlez en discrètement. Si vous voyez des PNJ en "Time-out", ne leur parlez pas, sauf pour demander des conseils ou des renseignements.

- *Stop-time* : "Temps mort" : **Il n'existe AUCUNE exception à l'annonce "Stop-time"**. Le "*Stop-time*" peut être décrété par **les orgas et arbitres, en tout temps**; et par les **PNJ et PJ, uniquement en cas de grave problème** (risque de chute, danger imminent, perte d'objet fragile -ex. lunettes-, armes non conforme à l'homologation,...). Les **PJ, comme les PNJ, ne bougent plus** : les gens et le jeu s'arrêtent. Lorsque le "*Stop-time*" est décrété par l'orga ou les arbitres, c'est le moment pour les **PJ** de faire contrôler leur fiche de personnage pour le décompte des points de vie, des sorts lancés, des potions bues,...
- *Time-out* : "*Hors-jeu*" :
 - Le "*Time-out*" n'est annoncé qu'une seule fois; il sera la dernière annonce de l'évènement en cours.
 - Le "*Time-out*" peut concerner temporairement -ou non- certaines lieux :
 - endroits dangereux ;
 - endroits défendus aux **PJ** (comme le local **PNJ** où nous entreposons le matériel, les cuisines, les chambres et les endroits à risques de chute, d'éboulement ou insalubres). Pour les reconnaître plus facilement, les endroits interdits ou dangereux seront balisés d'un ruban rouge et blanc.

Ou certaines personnes :

 - Les **PNJ** portant une banderole rouge et blanche sont "*Time-out*".
 - Les éventuels visiteurs et passants n'en portent pas mais ils le sont quand même !
 - Les **cuisiniers** sont "*Time-in*" mais hors combat, sauf s'ils s'aventurent sur les champs de bataille.
- *Time-break*: "*Temps suspendu*" : Le "*Time-break*" est une variante du "*Stop-time*". A ce signal, les **PJ** se « figent » jusqu'au prochain "*Time-in*". Les **PJ** ferment leurs yeux, se bouchent les oreilles et entonnent un murmure pour ne pas écouter ce qui se passe. Le "*Time-break*" ne peut être décrété que par un **PNJ** ou un **ORGA**.

Fouille

Tout le monde peut fouiller et être fouillé en respectant les règles suivantes.

- Une fouille se joue en mettant la main sur l'épaule du personnage à fouiller (**Vous ne devez en aucun cas réellement fouiller la personne !!!**), le temps requis pour l'ampleur de celle-ci, l'annonce du type de fouille doit être fait à l'avance :
 - Une fouille de base ne prend pas de temps mais ne permet de prendre que les objets à portée immédiate et non fixée sur la personne
 - Une fouille approfondie dure 2 minutes (fouille de la bourse de la personne)
 - Une fouille totale dure 5 minutes

Le vol

Le vol existe en jeu. **Le respect des règles doit être absolu**. En cas de non-respect des règles, et particulièrement si vous ne ramenez par l'objet directement à la table orga ou à un organisateur, le vol sera considéré comme *Time-Out* et donc, non seulement annulé en jeu, mais également considéré comme une tentative de vol réel avec les conséquences juridiques et légales que cela implique.

Il existe deux façons de voler

- **Le vol par compétence** : Vous possédez la compétence de voleur. Un colson devra être attaché à l'objet volé et le vol devra être signalé à un organisateur ou **PNJ** référent qui s'arrangera pour récupérer l'objet du vol.
- **Le vol opportuniste** : Vous n'avez pas la compétence vol, ou vous avez la compétence vol mais vous désirez le faire de manière plus discrète ou plus sournoise. Vous pouvez donc prendre l'objet et l'amener **directement à la table orga** ou à un organisateur **si la table orga est fermée**. **L'objet sera toujours récupérable à la table orga**

Attention : Toute tentative de vol qui n'aura pas été signalée immédiatement après le vol à un organisateur ou à un arbitre sera considéré comme véritable et traité comme tel.

Dans le cas où vous échouez votre tentative de vol : Le vol est sanctionné et légiféré en jeu. En fonction des circonstances, de votre avocat si vous en avez un, et de votre crime, vous pourrez avoir une sanction allant d'un emprisonnement en passant par des services d'intérêt généraux, et dans le pire des cas : la mort.

Gardez bien à l'esprit que voler consiste toujours à prendre un risque qui peut se retourner contre vous.

Homologation

Nos armes sont soumises à l'homologation selon les critères suivants :

- Le latex et la mousse sont les seules matières acceptées pour le recouvrement des armes
- Les armes ne doivent pas faire trop mal
- Elles doivent être en bon état
- Elles doivent avoir été vues par une personne qualifiée de l'asbl Baltéria lors de l'arrivée au live pour être homologuées
- En cours de jeu, les armes doivent être vérifiées par les joueurs et autres P.N.J. ; les armes abîmées ou cassées doivent être signalées aux organisateurs qui prendront les mesures nécessaires à ce sujet.
- Les dimensions et force de tension (pour les arcs et arbalètes), sont les suivantes :
 - **Dague** : 20 à 45 cm (compétence arme courte)
 - **Épée** à 1 main : 50 à 110 cm (compétence arme à une main)
 - **Hache ou masse** à 1 main : 50 à 70 cm (compétence arme à une main)
 - **Bâton ou Hallebarde** (2 mains) : max 220 cm (compétence arme d'hast)
 - **Épée** à 2 mains : 120 à 150 cm (compétence arme à deux main)
 - **Masse ou Hache** à 2 main : 90 à 110 cm (compétence arme à deux main)
 - **Épée bâtarde** (1 ou 2 mains) : 110 à 120 cm (compétence arme à une ou deux mains au choix)
 - **Masses ou haches** « bâtarde » (1 ou 2 mains) : 70 à 90 cm (compétence arme à une ou deux mains au choix)
 - **Arc** : 30 lbs **flèches** : 80 cm max (compétence arme de tir)
 - **Arbalètes** 30 lbs **carreaux** : adaptés à l'arbalète (compétence arme de tir)

Arme à feu : la classe des armes à feu comprend tout type d'arme à projectile (nerf). Ces armes doivent avoir fait l'objet d'une demande d'avis préalable et d'une homologation comme toutes les autres armes. La portée maximale sera de 20m. Les armes de paint-ball, de soft-ball et le nerf modifiés sont totalement interdites. Dans la mesure du possible nous vous demandons de bien vouloir adapter vos armes aux thèmes du live (médiéval fantastique avec composante steampunk). Pour les armes à projectiles réels il sera obligatoire de toucher la cible pour que les dégâts soient comptabilisés.

Les armes automatiques sont interdites. Si vous ne disposez que d'une arme automatique vous devrez néanmoins simuler le rechargement entre chaque coup. A défaut nous ne valideront qu'un coup sur 5.

Boucliers

Les boucliers doivent être entourés d'une protection de mousse de type "gaine d'isolation". Il ne peut y avoir aucune aspérité qui pourrait abîmer les armes. Ils ne servent qu'à se protéger, en parant les coups. Ils ne peuvent servir ni à attaquer, ni à « pousser ». Certains sorts et armes peuvent casser votre bouclier.

Certaines compétences ou sorts peuvent le détruire automatiquement.

Ils sont également soumis à l'homologation.

Les dimensions sont les suivantes :

- Targe +/- 30cm
- Ecu +/- 45cm
- Bouclier +/- 60cm
- Pavois +/- 80cm
- Porte +/- 100cm

Utilisation d'un bouclier

Pour utiliser un bouclier, il faut impérativement posséder la compétence du bouclier.

Utilisation des armes et armures

Armes

Simulation

Pour des raisons de sécurité, les coups à la tête ou dans les parties génitales sont formellement interdits. De même, il faut éviter de frapper « trop fort ». Dans le cas où cela pourrait arriver involontairement, le fair-play recommande de s'excuser. Cependant, nous n'hésiterons pas à exclure du jeu toute personne à qui cela arriverait « trop souvent ». Les armes en mousse et (ou) en latex sont très légères et inoffensives. Cependant, elles sont sensées simuler des armes en métal, lourdes et peu maniables. Pour cette raison et pour un minimum de réalisme lors des combats, les P.J. et les P.N.J. décriront des mouvements amples et lents.

Les coups portés devront l'être suivant un angle défini à 90°. Les coups « d'estoc » (pointer) sont totalement interdits. Les coups rapides et répétitifs (style "mitraillette" : 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,...) ne seront pas pris en compte.

INTERDICTION TOTALE lors des combats de dévier les flèches avec une arme quelconque !!! Seule l'esquive naturelle de la cible (bouger gauche, droite, s'abaisser, courir, etc.) ou un bouclier seront admis comme protection.

Attention certain sort peuvent détruire les armes

Utilisation d'une armure

Le type d'armure que vous pouvez porter est déterminé par le niveau de la compétence port d'armure que vous avez.

Attention les armures peuvent être détruites par des sorts et compétences, une fois détruites il faut repasser par un marchand (rachat) et la table orga.

Votre Personnage

- Chaque personnage dispose à la base 5 points de vie (PV). Il représente le nombre de points de vie maximal de votre personnage. Ces 5 PV peuvent être augmentés grâce à certaines compétences
- Chaque personnage de la Contrée dispose de 5 points de Mana (PM). Ces 5 PM peuvent être augmenté grâce à certaines compétences
- Vous débuterez chaque live avec vos jauges de points (vie et mana) complète. Celle-ci diminuera en fonction des événements (ex. si vous prenez des coups, des sorts, des maladies, des malédictions,...). Il existe des moyens de faire remonter la jauge (ex. potions, sorts, soins, bénédictions,...), mais jamais au-dessus du nombre de point de vie maximum.
- Lors de la création de votre personnage, vous aurez droit à une somme de 120 Po pour vous équiper selon les prix standard qui vous seront communiqués dans une autre annexe
- Lors de la création de votre personnage, vous disposez de 10 point d'expérience à dépenser comme vous le souhaitez.

Quelques notions relatives aux personnages avant de commencer

Vie/Mort :

Après chaque évènement, diminuant ou augmentant votre jauge de PV, vous devez mettre votre fiche de personnage à jour dans la case prévue à cet effet. Toute tricherie sera sanctionnée.

- Si êtes à 0 PV (ou moins), vous êtes hors-combat ; vous pouvez tout juste vous manifester par des râles, mais êtes incapable de vous déplacer, vous défendre, de boire une potion etc... **IL EST TOTALEMENT INTERDIT DE SIMULER LE COMA SI ON N'A PAS 0 POINTS DE VIE !** Vous êtes mourant et mourrez si vous n'êtes pas soigné dans les 3 min. Notez que le soin (premier soin/toucher apaisant) doit être commencé dans les 3 minutes mais pas forcément terminé avant la fin de ce délais.
- On meurt également si on prend un coup de plus lorsqu'on est déjà à terre et à 0pv (il s'agit alors d'un achèvement qui doit être déclaré comme tel).

- Vous récupérez des points de vie en vous faisant soigner ou en buvant une potion de soin, etc.

Mana/Magie :

- La magie fonctionne sur une jauge de points de Mana.
- Certains objet magique peuvent consomme des PM.
- Lorsque votre jauge de PM est à 0, chaque PM qui devrait être consommé sera prélevé sur les PV et vous prendrez les dégâts équivalents. (Ex : Jauge Mana à 2 PM + utilisation d'un objet magique coûtant 5 PM → Jauge Mana = 0 PM et jauge PV diminue de 3 PV)
- Après une nuit de sommeil, vous avez récupéré l'ensemble de vos points de mana.
- Pour lancer un sort il faut soit :
 - **Si c'est un sort à lancer en combat**, Vous devez lever le bras vers le ciel et l'abattre dans la direction de la cible (située globalement à portée de voix et de vue, environ 20m) en prononçant par exemple : "Que l'[élément] me prête son pouvoir » + Sort + Niveau
 - Exemple
 - Je possède la compétence de sort "Attaque de feu" niveau 1. J'attaque une cible située devant moi. Je tends le bras vers le ciel et je le rabats vers ma cible en disant " Que le feu me prête son pouvoir , attaque de feu 1 dégâts".
 - **Si c'est un sort à lancer hors combat**, L'incantation sera formulée de la même façon mais ils requerront généralement la présence d'un orga ou d'un pnj qui validera l'effet du sort.
 - **Si c'est un rituel :**
 - Les rituels nécessitent l'action d'un ou plusieurs personnages disposant de la compétence ritualiste pour lancer un effet magique particulier.
 - Le rituel doit se réaliser sous la supervision d'un ORGA (et uniquement orga).
 - Les rituels sont soumis à des règles strictes de création que vous devrez apprendre et appliquer. Cela passe notamment par l'utilisation de symboles, ingrédients et autre que vous devrez associer de manière à obtenir l'effet désiré.
 - Vous pouvez soumettre le « plan » de votre rituel à un orga de référence afin de faciliter l'arbitrage de ce rituel mais cet orga ne vous donnera aucune information « time-out » sur la réussite potentielle ou non de celui-ci.
 - L'orga de référence pour les rituels jugera de l'efficacité de votre rituel durant sa réalisation. Il se basera sur la réalisation proprement dite du rituel (symboles, couleurs, composants, etc), le RP, le nombre de participants, le nombre de points de magie dépensé durant le rituel, les perturbations subies durant sa réalisation, etc.
 - Naturellement, plus votre niveau de ritualiste sera élevé et plus vous aurez de connaissance dans ce domaine, et plus vous pourrez espérer créer des effets intéressants avec vos rituels (voir description dans les compétences de magie).
 - Après la réalisation du rituel, l'orga vous informera de la réussite ou non de celui-ci. Le cas échéant, vous apprendrez de vos erreurs et de leur conséquences qui peuvent être tragiques (par exemple, perte de mana, de pv, invocation de monstre, explosions, destructions, morts...).
 - Vous l'aurez compris, un rituel peut être puissant mais aussi extrêmement dangereux.
 - En fonction de votre niveau de ritualiste lors de la création de votre personnage, les orga vous donneront les infos que vous possédez déjà. Le reste devra être appris en jeu.

Evolution

Votre personnage recevra en fin de chaque live un certain nombre de points d'expérience (XP) qui lui permettront d'évoluer. Ces points d'XP pourront être utilisés pour un apprentissage au prochain live. Pour ce faire, il vous faudra trouver une personne qui pourra vous enseigner cette compétence (y compris pour les « bonus d'arbre de compétence »). Il pourra, par exemple, vous faire remplir une petite quête dont le temps dépendra du niveau qu'il veut atteindre. (+/- 10 min par niveau d'apprentissage).

Lors du premier opus, en plus de vos 10xp de création, vous aurez 6xp à dépenser en live.

- Gain automatique en fin de live : 6XP
- XP gagnés en RP : 1 à 3 selon appréciation générale à la discrétion des orga.
- Mort : le perso recommence avec 3XP de moins que le total que possédait son perso décédé.
- Absent : La moitié des point d'XP attribué/live manqué

Combat et Magie

- Il faut **annoncer** les coups (selon des compétences acquises) et les sorts, verbalement et de manière audible pour la cible. Pour les coups / sorts qui ont un effet qui n'est pas lié à une perte / gain de point de vie ou de mana, le lanceur annonce également l'effet de son coup / sort.
- Les points de vie sont **délocalisés**. C'est-à-dire : peu importe le point d'impact, la jauge de points de vie diminue d'un nombre de points égal au nombre de points de dégâts annoncés. Néanmoins dans certains cas, il est possible que certains coups spéciaux vous amputent d'un membre.
- Lorsque que vous frappez avec une arme pour laquelle vous avez la compétence, **vous faites automatiquement un point de dégâts par frappe**.
- Si vous n'avez pas la compétence pour l'arme utilisée, vous frapperez à 0 dégâts...
- Les projectiles pour les tirs « standards » (balles, flèches, carreaux...) ne doivent pas être achetés individuellement et sont « gratuits ». Cependant tout tir particulier (tirs soignants, enlaçant, etc) nécessite un projectile préalablement crafté.

Creations de personnages

Choix des races

Afin de créer votre personnage, vous devrez choisir une race, celle-ci vous donnera des avantages et des inconvénients qui les représentent.

Les représentants d'une même race ont des contacts privilégiés entre eux. Les races ont généralement des bonus ou des handicaps comme des vulnérabilités à des éléments etc.

Race	Avantage	Inconvénient
Humain	/	/
Elf	+ 1 PM	- 1 PV
Nain	Résistance au feu Niveau 1*	Vulnérabilité à l'eau**
Pewie	Résistance à l'air Niveau 1*	Vulnérabilité à la terre**
Skaven	Résistance à la terre niveau 1*	Vulnérabilité à l'air**
Beau Peuple	Résistance à l'eau niveau 1*	Vulnérabilité au feu**
Elémentaire		
Elementaire d'eau	Résistance à l'eau niveau 1*	Vulnérabilité à la terre**
Elementaire de feu	Résistance au feu niveau 1*	Vulnérabilité à l'eau**
Elémentaire d'air	Résistance à l'air niveau 1*	Vulnérabilité au feu**
Elémentaire de terre	Résistance à la terre niveau 1*	Vulnérabilité à l'air**
Elémentaire arcanique	Résistance à la magie Arcanique niveau 1* + 1 PM + 1 PV	Vulnérabilité à la terre, l'eau, le feu et à l'air**
Les Hommes Bêtes	+ 1 PV	- 1 PM
Les Peaux Vertes	Résistance à la terre niveau 1	Vulnérabilité au feu**

* Les résistances aux éléments donnent le premier niveau de résistance (voir Arbre de la magie)

** La vulnérabilité à un élément empêche le personnage de pouvoir utiliser la magie de cet élément. De plus, les personnages vulnérables à un élément voient leurs dégâts subis par le personnage doublés s'ils sont faits par une magie ou un coup de cet élément

Choix des compétences

Note préliminaire : Sauf exception indiquée, les compétences ne se cumulent pas entre elles.

Comme vous le découvrirez bien assez tôt, seule une partie des compétences, sorts et autres vous est dévoilée dans ces règles. En jeu, vous pourrez découvrir qu'il existe des compétences pouvant se développer à plus haut niveau ainsi que des compétences exclusives qui ne peuvent être apprises qu'auprès de certains maîtres ou certains ordres, à condition de s'en montrer digne et si vous respectez les éventuelles conditions requises également. N'hésitez donc pas à vous renseigner en jeu pour découvrir le large éventail de possibilités dont vous pourriez profiter avant de vous décider ;-)

Pour acquérir une compétence, vous devez dépenser le nombre d'xp associé pour chaque niveau. Par exemple, pour avoir coup destructeur niveau 2, il vous faudra dépenser 2xp pour le niveau 1 et 4xp pour le niveau 2 donc 6xp en tout...

Ces compétences se subdivisent en 4 grands arbres. Progresser dans un de ces arbres peut permettre de gagner certains bonus supplémentaires en payant le coût en xp indiqué.

Arbre du combattant

En progressant dans cet arbre, le personnage va pouvoir augmenter progressivement le niveau maximal de sa jauge de vie (PV), ainsi que ses dégâts d'attaque (s'il possède l'arme adéquate) en fonction du nombre de points d'expériences dépensés dans l'arbre.

Xp dépensés dans cet arbre :	3xp	8xp	16 xp	24 xp	32 xp	40 xp
Bonus achetable :	+ 2 pv	+1 au coup Objet : Arme niv 2 nécessaire	+2 pv	+1 au coup Objet : Arme niv 3 nécessaire	+2 pv	+1 au coup Objet : Arme niv 4 nécessaire
Coût :	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp

Compétences de corps à corps

NB : soyez vigilant au fait que certaines compétences ne peuvent être utilisées qu'avec certains types d'armes !!!

Maniement d'une arme de corps à corps:

Sans cette compétence, il vous est impossible de faire des dégâts avec ce type d'arme. La compétence doit être prise pour chaque type d'arme avec laquelle vous souhaitez pouvoir frapper (voir homologation pour les types d'arme). Il peut s'agir des classes d'armes suivants : arme courte, arme à une main, arme à deux mains, arme d'hast.

Les épées bâtarde peuvent être utilisées à une ou deux mains selon la ou les compétence(s) que vous aurez choisie(s).

Coût : 1xp

Ambidextrie

Requis : arme courte ou à une main et niveau inférieur

- Niveau 1 : peut utiliser 1 arme courte, une arme à une main ou un pistolet dans chaque main. La seconde arme fait un dégât de moins que la main principale. Coût 2XP
- Niveau 2 : peut utiliser 1 arme courte, une arme à une main ou un pistolet dans chaque main, sans pénalité. Coût 4XP

Coup destructeur

Requis : arme à deux mains ou arme d'hast et niveau inférieur

X fois par jour, un coup peut détruire une arme, une armure ou un bouclier (suivant la qualité de l'armure, du bouclier) non magique. Il faut posséder une arme d'un niveau supérieur à l'arme que l'on cherche à détruire. Si les deux armes sont du même niveau, les deux armes sont détruites. Si le coup est esquivé la tentative est perdue tout de même.

- Niveau 1 : 2 fois par jour. Coût 2XP
- Niveau 2 : 3 fois par jour. Coût 4XP
- Niveau 3 : 4 fois par jour. Coût 6XP

Coup Tombant

Requis : arme à deux mains ou arme d'hast et niveau inférieur

Permet de faire tomber une personne :

- Niveau 1 : une fois par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : deux fois par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : trois fois par combat. Coût 6XP

Coupe jarret

Requis : arme courte et niveau inférieur

Le joueur frappe dans une jambe de l'adversaire, elle est paralysée pour une durée déterminée.

- Niveau 1 : 10 secondes 1 fois par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : 10 secondes 2 fois par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : 10 secondes 2 fois par combat. Coût 6XP

Parade

Requis : Arme de corps au corps (une main, deux mains ou d'hast) et niveau inférieur

Ce style de combat permet d'augmenter sa défense. Le joueur annonce "parade" après avoir pris un coup normal au corps à corps uniquement et il ne prend pas les dégâts liés au coup. Le joueur doit avoir son arme en main et avoir vu le coup arriver.

- Niveau 1 : donne 1 parade par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : donne 2 parades par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : donne 3 parades par combat. Coût 6XP

Les compétences d'armes de tir (arc, arbalète) et de jet

NB : Notez bien que dans le cas de tirs de projectiles spéciaux craftés tels que fléchettes soignantes, flèches enlaçantes, etc, vous devez annoncer le tir avant de faire feu et le coup doit toucher la cible sinon le tir est perdu.

Maniement d'arme de jet

Sans cette compétence, il vous est impossible d'utiliser les armes de jet, telles que dague de jet, hachette de lancer, shuriken, etc.

Coût : 1 XP

Maniement d'arme de tir

Sans cette compétence, il vous est impossible d'utiliser des armes de type arcs et arbalètes. Coût 1XP.

Chaque début de journée, l'utilisateur d'un arc, arbalète ou assimilé devra dépenser une carte de la munition adéquate (5flèches/carreaux/etc) et du niveau adéquat à la table orga afin d'effectuer ses tirs le reste de la journée.

Coût : 1 XP

Tir paralysant

Requis : arme de jet et niveau inférieur

L'attaquant lance une arme de jet. Si elle touche au torse ou dos, le bras fort est paralysé.

- Niveau 1 : 5 secondes 1 fois par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : 5 secondes 2 fois par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : 10 secondes 2 fois par combat. Coût 6XP

Fléchette soignante

Requis : arme de jet et niveau inférieur

Cette compétence permet d'utiliser les fléchettes soignantes (composant à crafter) afin de soigner un allié à distance en agissant comme une injection de médicament. Ne fonctionne pas sur les personnes à 0pv ou moins. Il recevra également la recette pour fabriquer cette flèche.

- Niveau 1 : permet de lancer et créer des fléchettes soignantes niv1. Coût 2XP
Recette : nécessite une potion de soin niv1 + un fil de fer niv1 + 2 seringue niv1 (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produite) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 1pv.
- Niveau 2 : permet de lancer et créer des fléchettes soignantes niv2. Coût 4XP
Recette : nécessite une potion de soin niv2 + un fil de fer niv2 + 2 seringue niv2 (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produite) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 2pv
- Niveau 3 : permet de lancer et créer des fléchettes soignantes niv3. Coût 6XP
Recette : nécessite une potion de soin niv3 + un fil de fer niv3 + 2 seringue niv3 (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produite) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 3pv.

Le nombre de tir soignant sera limité par votre craft que vous devrez faire avalisé à la table orga.

Tir aveuglant

Requis : arme de tir et niveau inférieur

Cette compétence permet d'utiliser les flèches aveuglantes (composant à crafter). Cette flèche explose au contact et aveugle la cible pendant 10 secondes. Attention votre arme de tir doit être préalablement chargée

Recette : pour 5 tirs il faut : 1 potion aveuglante niv1 + 1pack de fiole en verre niv1 + 1 flèche niv1

Vous devrez faire avaliser votre craft à la table orga.

- Niveau 1 : 1 fois par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 fois par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : 3 fois par combat. Coût 6XP

Tir enlaçant

Requis : arme de tir et niveau inférieur

Cette compétence permet d'utiliser les flèches enlaçantes (composant à crafter). Cette flèche est un ensemble de lianes qui enlacent l'adversaire et le fait tomber. Il faut le frapper une fois pour couper les cordes et qu'il puisse se relever. Attention votre arme de tir doit être préalablement chargée.

Recette : pour 5 tirs il faut : 1 potion enlaçante niv1 + 1pack de fiole en verre niv1 + 1 fil de métal niv1.

Vous devrez faire avaliser votre craft à la table orga.

- Niveau 1 : 1 fois par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 fois par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : 3 fois par combat. Coût 6XP

Les compétences d'armes à feu et artificier

NB : Notez bien que dans le cas de tirs de projectiles spéciaux craftés tels que balles de recul, tir soignant, etc, vous devez annoncer le tir avant de faire feu et le coup doit toucher la cible sinon le tir est perdu.

Maniement d'armes à feu

Sans cette compétence, il vous est impossible d'utiliser les armes de type pistolet, revolver, fusils, etc.

Chaque début de journée, l'utilisateur d'une arme à feu devra dépenser une carte balle (5 balles normales) et une carte poudre noire (5 poudres) du niveau adéquat à la table orga afin d'effectuer ses tirs le reste de la journée.

Coût 1 XP

Artificier

Sans cette compétence, il vous est impossible d'utiliser les compétences d'arme de type grenade ou canon (munitions à crafter).

Coût : 1 XP

Balle de recul

Requis : arme à feu et niveau inférieur

Ce projectile (composant à crafter) fait reculer l'adversaire de 5 m (Annonce : Recule 5 m).

Recette : Par tir : une poudre noire niv 1, une balle niv1, de l'encens niv 1.

- Niveau 1 : 1 fois par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 fois par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : 3 fois par combat. Coût 6XP

Tir de seringues

Requis : arme à feu et niveau inférieur

Cette compétence permet de tirer des seringues contenant une substance nocive ou bénéfique (par exemple poison, antipoison, etc) préalablement craftée. Cette compétence ne peut être utilisée qu'avec un pistolet. La recette devra être apprise auprès de l'ingénierie.

- Niveau 1 : Utilisable sur une personne 1 fois par jour. Coût 2XP
- Niveau 2 : Utilisable sur une personne 2 fois par jour. Coût 4XP
- Niveau 3 : Utilisable sur une personne 3 fois par jour. Coût 6XP

Tir destructeur

Requis : arme à feu et niveau inférieur

Un tir peut endommager une armure ou un bouclier voir la détruire suivant la qualité de l'armure/Bouclier.

- Niveau 1 : 1 fois par jour. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 fois par jour. Coût 4XP
- Niveau 3 : 4 fois par jour. Coût 6XP

Tir soignant

Requis : arme à feu et niveau inférieur.

Cette compétence permet d'utiliser des balles soignantes afin de soigner un allié à distance en agissant comme une injection de médicament. Ne fonctionne pas sur les personnes à 0pv ou moins.

- *Niveau 1 : permet de tirer et créer des balles soignantes niv1. Coût 2XP
Recette : nécessite une arme à feu niv1 ou supérieur préalablement chargée (poudre et balle) + 1 potion de soin niv1 + 2 seringues niv1 (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 1pv.*
- *Niveau 2 : permet de tirer et créer des balles soignantes niv2. Coût 4XP
Recette : nécessite une arme à feu niv2 ou supérieur préalablement chargée (poudre et balle) + 1 potion de soin niv2 + 2 seringues niv2 (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 2pv*
- *Niveau 3 : permet de tirer et créer des balles soignantes niv3. Coût 6XP
Recette : nécessite une arme à feu niv3 ou supérieur préalablement chargée (poudre et balle) + 1 potion de soin niv3 + 2 seringues niv3 (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 3pv.*

Le nombre de tir soignant sera limité par votre craft que vous devrez faire avaliser à la table orga.

Utilisation de canons

Requis : artificier et niveau inférieur

Compétence permettant d'utiliser une arme à poudre redoutable pouvant faire d'énormes dégâts. Le projectile inflige des dégâts à toute personne dans un cercle de 3m de diamètre. Le nombre de dégâts dépendra du projectile fabriqué et utilisé. Cependant, il faut plusieurs personnes pour utiliser ces armes. [Sous très grande réserve et avec une autorisation de l'organisation.]

- *Niveau 1 : utilisation d'une arme définie (4 personnes + l'artificier). Coût 2XP*
- *Niveau 2 : utilisation d'une arme définie (3 personnes + l'artificier). Coût 4XP*
- *Niveau 3 : utilisation d'une arme définie (2 personnes + l'artificier). Coût 6XP*

Lancer de Grenades

Requis : artificier et niveau inférieur

Le joueur sait lancer une grenade (composant à crafter en ingénierie) pour faire le plus de dégâts.

- *Niveau 1 : 1 dégât aux trois personnes les plus proche de l'impact désignées par le lanceur.
Coût 2XP*
- *Niveau 2 : 2 dégâts aux trois personnes les plus proche de l'impact désignées par le lanceur.
Coût 4XP*
- *Niveau 3 : 3 dégâts aux quatre personnes les plus proche de l'impact désignées par le lanceur.
Coût 6XP*

Les compétences d'armures et boucliers

Port de bouclier

Permet de porter un bouclier en jeu (pour rappel, les boucliers ne servent qu'à parer les coups, pas à attaquer).

Le niveau inférieur n'est PAS requis.

- *Niveau 1 : Targe/écu max 45cm. Coût 2 XP*
- *Niveau 2 : Bouclier +/- 60cm. Coût 4 XP*
- *Niveau 3 : Pavois +/- 80cm. Coût 6 XP*
- *Niveau 4 : Porte +/- 100cm. Coût 8 XP*

Port d'armure légère

Permet de porter une armure légère (type cuir par exemple). Cette armure vous permet d'avoir 2 points d'armure. Ces points sont décomptés comme des points de vie mais sont régénérés après chaque combat.

. Coût 2 XP

Port d'armure intermédiaire

Peut porter une armure intermédiaire (chemise de maille). Cette armure vous permet d'avoir 4 points d'armure. Ces points sont décomptés comme des points de vie mais sont régénérés après chaque combat.

. Coût 4 XP

Port d'armure lourde

Peut porter une armure lourde. Cette armure vous permet d'avoir 6 points d'armure. Ces points sont décomptés comme des points de vie mais sont régénérés après chaque combat.

. Coût 6 XP

Cumul

Requis : voir arbre de compétence

- Niveau 1 : permet de cumuler une armure légère et une armure intermédiaire. Coût 8 XP
- Niveau 2 : permet de cumuler une armure intermédiaire avec une armure lourde. Coût 10 XP
- Niveau 3 : permet de cumuler tous les niveaux d'armure. Coût 10 XP

Arbre de la Magie

En progressant dans cet arbre, le personnage va accéder à des sorts de plus en plus puissant et va pouvoir débloquer certains bonus, ainsi qu'augmenter progressivement le niveau maximal de sa jauge de Mana.

Xp dépensés dans cet arbre :	3 xp	8xp	16xp	24xp	32xp	40xp
Bonus achetable :	+2PM	2 Récupérations par jour*	+ 2 PM	4 Récupérations par jour*	+2PM	8 Récupérations par jour**
Coût :	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp

* Récupération : le mage effectue une méditation de 10 minutes isolées et sans aucun dérangement. Ceci lui permet de récupérer entièrement ses PM.

Mis à part les rituels, la magie fait toujours appel à l'énergie de l'un des cinq éléments (terre, air, eau, feu, arcane). Les sorts sont donc classés dans chacun de ces éléments. Certains sorts ci-dessous sont classés en sorts « commun ». Cela signifie que vous pouvez lancer ces sorts en utilisant l'énergie de n'importe quel élément mais vous devez déclarer cela lors de l'apprentissage du sort et ce choix restera fixé définitivement. Un sort commun que vous utiliserez avec l'énergie de l'eau (par exemple) comptera donc comme un sort d'eau (et les xp dépensés pour apprendre ce sort compteront comme des xp dépensés dans la voie de l'eau (voir ci-dessous).

La guilde de magie n'apprécie que très peu la maîtrise de plusieurs éléments par une seule personne (pour des raisons que vous pourriez apprendre en jeu) et il est donc fortement conseillé de passer par eux pour diversifier les éléments que vous voulez maîtriser. Comme vous pourrez le découvrir, le nombre d'xp que vous aurez dépensé dans un ou plusieurs éléments pourrait vous permettre d'apprendre bien d'autres sorts...

Un individu ne peut jamais utiliser une magie élémentaire pour laquelle il possède une vulnérabilité, y compris s'il reçoit cette vulnérabilité par après. Par exemple, je possède une vulnérabilité au feu. Je ne peux donc pas utiliser de sorts de feu même si je possède les compétences pour. Je possède les compétences pour utiliser la magie de l'eau ; une malédiction me rend vulnérable à l'eau. Je ne peux dès lors plus utiliser cette magie tant que la malédiction n'est pas levée.

Les sorts communs

Archiviste

Requis : niveau inférieur.

Peut sceller le sort d'un mage **consentant** et **hors situation de combat** dans un parchemin : il écrit le sort sur un parchemin précédemment créé spécialement pour ce faire et le scelle (le paie en déduisant des points dans sa jauge de mana équivalent au coût de lancement du sort). Celui qui lancera le sort ainsi consigné dans le parchemin, l'activera et payera autant de PM que le niveau du sort qu'il va lancer. Donc un sort de deuxième niveau dans l'arbre des compétences coûtera 2PM.

L'archiviste doit posséder la compétence au même niveau que le niveau du sort à inscrire dans l'arbre de compétence.

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 Coût 4 XP
- Niveau 3 Coût 6 XP

Aura magique (1PM)

Permet de faire passer un objet quelconque pour un objet magique (détectable par détection magique niv 1).
Coût : 2XP

Communication avec les esprits (2PM)

Requis : niveau inférieur.

Lorsque vous lancez ce sort, vous devez nommer l'esprit que vous appeler. Il peut s'agit de différents type d'esprit (morts, naturel, etc).

Permet de poser des questions à ces esprits qui y répondront s'ils le souhaitent. Il est conseillé de prévoir de quoi les amadouer avant de les appeler...

- Niveau 1 : Permet de poser une question par lancement. Coût 2 XP
- Niveau 2 : Permet de poser 3 questions par lancement. Coût 4 XP
- Niveau 3 : Permet d'avoir une discussion de 5 min par lancement. Coût 6 XP

Détection de la magie (nombre de PM de l'objet)

Détecte la magie sur un objet ou une personne.

- Niveau 1 : Peut détecter un objet magique de niveau 1, 1 fois par jour. Coût 2 XP
- Niveau 2 Peut détecter un objet magique de niveau 2 ou inférieur 2 fois par jour. Coût 4 XP
- Niveau 3 Peut détecter un objet magique de niveau 3 ou inférieur 3 fois par jour. Coût 6 XP

Ce sort permet également de savoir quel sort enchante ou ensorçèle l'arme ou l'objet visé.

Exemple : Détection de la magie niveau 1 permet de savoir qu'un enchantement niveau 1 est stocker dans une épée et lequel mais ne permettrait pas de savoir si l'objet était magique si un enchantement niveau 2 était lancé sur l'épée.

Dissipation d'enchancement (nombre de PM de l'objet)

Dissipe un enchancement d'objet ou un ensorcellement d'arme du même niveau ou inférieur.

La dissipation coûte autant de PM que le coût en pm du sort lancé sur l'objet ou l'arme.

Sur les serrures, le niv 1 dissip l'aura, niv 2 dissip serrure 1 etc

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 : Coût 4 XP
- Niveau 3 : Coût 6 XP

Enchantement d'objet (PM selon objets)

Requis : niveau inférieur

Permet de créer des objets magiques en collaboration avec l'artisan ou concepteur de l'objet. La conception d'un objet magique coûte des PM à l'enchanteur (selon les objets) mais pas à l'artisan. L'enchanteur peut alors stocker dans l'objet des sorts qu'il connaît suivant le niveau de l'enchanteur (ex un enchanteur niv 2 peut placer UN sort niveau 2 dans un objet niv 2, le sort peut être lancé par une tierce personne). Un objet ne peut pas enchanter un autre objet. Les armes ne peuvent pas être enchantées avec ce sort. Si deux objets enchanter se touche dans le meilleur des cas ils perdent leur enchantement. La personne utilisant l'objet enchanté doit dépenser le nombre de PM nécessaire au lancement du sort pour activer la capacité de l'objet.

- Niveau 1 : Accès aux enchantements d'objet de niveau 1. Coût 2 XP
- Niveau 2 : Accès aux enchantements d'objet de niveau 2. Coût 4 XP
- Niveau 3 : Accès aux enchantements d'objet de niveau 3. Coût 6 XP

Guérison (2PM)

Requis : toucher apaisant et niveau inférieur

Ce sort ne fonctionne pas sur une personne à 0PV (il faut faire premier soin ou un toucher apaisant avant). On ne peut pas utiliser de pv au lieu de la mana pour lancer ce sort.

Ce sort rend un nombre de pv en fonction du niveau de sort :

- Niveau 1 : 2PM rend 2PV. Coût 4 XP
- Niveau 2 : 2PM rend 3PV. Coût 6 XP

Serrure magique (1PM/niveau) niv 1 à 4

Requis : aura magique et niveau inférieur.

Permet de renforcer la difficulté d'ouverture d'une serrure de manière magique. Ce sort peut se cumuler avec un seul enchantement d'objet lancé sur la serrure.

- Niveau 1 : Coût 4 XP
- Niveau 2 Coût 6 XP

Toucher apaisant (1 PM)

Requis : néant.

Prend 3min sans rien faire d'autre et ne pas être interrompu. L'effet du sort est similaire au premier soin (sans avoir besoin de bandages ou autre) : ramène une cible de 0 à 1pv. Coût 2 XP

Les sorts de feu

Attaque de feu (PM selon niveau)

Requis : Niveau inférieur

Ce sort inflige des dégâts de feu à une cible visible à moins de 10 m du lanceur. Le nombre de points de dégâts infligés en un seul sort dépend du niveau de la compétence. Un sort infligeant 3 dégâts en une fois par exemple permettra de passer outre les résistances à 2, ce qui est impossible si on ne possède ce sort qu'au niveau 1 ou 2.

- Niveau 1 : 1 dégâts pour 2PM. Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 dégâts pour 2PM. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 dégâts pour 2PM. Coût 6 XP

Ensortellement d'arme de feu (2PM)

Requis : attaque de feu niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'ensorceler des armes pour en faire des armes de feu. Plus le niveau est élevé et plus le sorcier peut enchanter un grand nombre d'armes. Les attaques des armes ensorcelées de la sorte ne font pas plus de dégâts mais ces dégâts deviennent des dégâts de feu, ce qui peut avoir une très forte influence sur les créatures frappées en fonction de leurs résistances/sensibilités. L'arme est considérée ensorcelée mais pas comme une arme magique.

- Niveau 1 : Ensortelle une arme. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Ensortelle deux armes. Coût 6 XP

Résistance au feu

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence ne requiert pas de point de magie et est « active » en permanence. Chaque niveau de résistance dans l'élément choisi permet d'ignorer un point de dégâts provenant de cet élément. Par exemple, si j'ai résistance au feu à 2 et qu'on me frappe ou qu'on me lance une attaque dont l'annonce est « 3 feu », je ne subirai qu'un seul point de dégâts.

- Niveau 1 : - 1pt de dégât aux attaques de feu subies. Coût 6 XP
- Niveau 2 : - 2pt de dégât aux attaques de feu subies. Coût 8 XP

Brûlure (2PM)

Requis : attaque de feu niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'infliger une brûlure à la cible qui la fera souffrir jusqu'à ce qu'elle soit soignée par un médecin. Plus le niveau du sort est haut, plus la brûlure nécessitera des soins importants.

- Niveau 1 : Inflige une brûlure légère. Coût 4 XP

Les sorts d'eau

Attaque d'eau (PM selon niveau)

Requis : Niveau inférieur

Ce sort inflige des dégâts d'eau à une cible visible à moins de 10 m du lanceur. Le nombre de points de dégâts infligés en un seul sort dépend du niveau de la compétence. Un sort infligeant 3 dégâts en une fois par exemple permettra de passer outre les résistances à 2, ce qui est impossible si on ne possède ce sort qu'au niveau 1 ou 2.

- Niveau 1 : 1 dégâts pour 2PM. Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 dégâts pour 2PM. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 dégâts pour 2PM. Coût 6 XP

Ensortellement d'arme d'eau (2PM)

Requis : attaque d'eau niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'ensorceler des armes pour en faire des armes d'eau. Plus le niveau est élevé et plus le sorcier peut enchanter un grand nombre d'armes. Les attaques des armes ensorcelées de la sorte ne font pas plus de dégâts mais ces dégâts deviennent des dégâts d'eau, ce qui peut avoir une très forte influence sur les créatures frappées en fonction de leurs résistances/sensibilités. L'arme est considérée ensorcelée mais pas comme une arme magique.

- Niveau 1 : Ensortelle une arme. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Ensortelle deux armes. Coût 6 XP

Résistance à l'eau

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence ne requiert pas de point de magie et est « active » en permanence. Chaque niveau de résistance dans l'élément choisi permet d'ignorer un point de dégâts provenant de cet élément. Par exemple, si j'ai résistance à l'eau à 2 et qu'on me frappe ou qu'on me lance une attaque dont l'annonce est « 3 eau », je ne subirai qu'un seul point de dégâts.

- Niveau 1 : - 1pt de dégât aux attaques d'eau subies. Coût 6 XP
- Niveau 1 : - 2pt de dégât aux attaques d'eau subies. Coût 8 XP

Gel (2PM)

Requis : attaque d'eau niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet de congeler partiellement la victime qui ne peut plus faire d'autre action que parler. Elle ne peut ni attaquer, ni se déplacer.

- Niveau 1 : Immobilise la cible pendant 5 secondes mais elle peut parler.. Coût 4 XP

Les sorts d'air

Attaque d'air (PM selon niveau)

Requis : Niveau inférieur

Ce sort inflige des dégâts d'air à une cible visible à moins de 10 m du lanceur. Le nombre de points de dégâts infligés en un seul sort dépend du niveau de la compétence. Un sort infligeant 3 dégâts en une fois par exemple permettra de passer outre les résistances à 2, ce qui est impossible si on ne possède ce sort qu'au niveau 1 ou 2.

- Niveau 1 : 1 dégâts pour 2PM. Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 dégâts pour 2PM. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 dégâts pour 2PM. Coût 6 XP

Ensortellement d'arme d'air (2PM)

Requis : attaque d'air niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'ensorceler des armes pour en faire des armes d'air. Plus le niveau est élevé et plus le sorcier peut enchanter un grand nombre d'armes. Les attaques des armes ensorcelées de la sorte ne font pas plus de dégâts mais ces dégâts deviennent des dégâts d'air, ce qui peut avoir une très forte influence sur les créatures frappées en fonction de leurs résistances/sensibilités. L'arme est considérée ensorcelée mais pas comme une arme magique.

- Niveau 1 : Ensortelle une arme. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Ensortelle deux armes. Coût 6 XP

Résistance à l'air

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence ne requiert pas de point de magie et est « active » en permanence. Chaque niveau de résistance dans l'élément choisi permet d'ignorer un point de dégâts provenant de cet élément. Par exemple, si j'ai résistance à l'air à 2 et qu'on me frappe ou qu'on me lance une attaque dont l'annonce est « 3 air », je ne subirai qu'un seul point de dégâts.

- Niveau 1 : - 1pt de dégât aux attaques d'air subies. Coût 6 XP
- Niveau 1 : - 2pt de dégât aux attaques d'air subies. Coût 8 XP

Silence (2PM)

Requis : attaque d'air niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'empêcher la cible de prononcer le moindre son. En l'occurrence si vous parvenez à interrompre un sort en cours de lancement, le sort de la cible est considéré comme utilisé même s'il n'a pas pu être achevé.

Niveau 1 : Le silence dure 10 sec. Coût 4 XP

Les sorts de terre

Attaque de terre (PM selon niveau)

Requis : Niveau inférieur

Ce sort inflige des dégâts de terre à une cible visible à moins de 10 m du lanceur. Le nombre de points de dégâts infligés en un seul sort dépend du niveau de la compétence. Un sort infligeant 3 dégâts en une fois par exemple permettra de passer outre les résistances à 2, ce qui est impossible si on ne possède ce sort qu'au niveau 1 ou 2.

- *Niveau 1 : 1 dégâts pour 2PM. Coût 2 XP*
- *Niveau 2 : 2 dégâts pour 2PM. Coût 4 XP*
- *Niveau 3 : 3 dégâts pour 2PM. Coût 6 XP*

Ensorcellement d'arme de terre (2PM)

Requis : attaque de terre niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'ensorceler des armes pour en faire des armes de terre. Plus le niveau est élevé et plus le sorcier peut enchanter un grand nombre d'armes. Les attaques des armes ensorcelées de la sorte ne font pas plus de dégâts mais ces dégâts deviennent des dégâts de terre, ce qui peut avoir une très forte influence sur les créatures frappées en fonction de leurs résistances/sensibilités. L'arme est considérée ensorcelée mais pas comme une arme magique.

- *Niveau 1 : Ensorcelle une arme. Coût 4 XP*
- *Niveau 2 : Ensorcelle deux armes. Coût 6 XP*

Résistance à la terre

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence ne requiert pas de point de magie et est « active » en permanence. Chaque niveau de résistance dans l'élément choisi permet d'ignorer un point de dégâts provenant de cet élément. Par exemple, si j'ai résistance à la terre à 2 et qu'on me frappe ou qu'on me lance une attaque dont l'annonce est « 3 terre », je ne subirai qu'un seul point de dégâts.

- *Niveau 1 : - 1pt de dégât aux attaques de terre subies. Coût 6 XP*
- *Niveau 2 : - 2pt de dégât aux attaques de terre subies. Coût 8 XP*

Armure de terre (2PM)

Requis : attaque de terre niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet de se protéger à l'aide d'une armure de terre.

- *Niveau 1 : La cible gagne 2PV temporaire pour la durée d'un combat. Ces PV sont les premiers à disparaître quand on prend des coups et disparaissent à la fin du combat s'ils n'ont pas été utilisés. Coût 4 XP*

Les sorts d'arcane

Attaque arcanique (PM selon niveau)

Requis : Niveau inférieur

Ce sort inflige des dégâts arcaniques à une cible visible à moins de 10 m du lanceur. Le nombre de points de dégâts infligés en un seul sort dépend du niveau de la compétence. Un sort infligeant 3 dégâts en une fois par exemple permettra de passer outre les résistances à 2, ce qui est impossible si on ne possède ce sort qu'au niveau 1 ou 2.

- Niveau 1 : 1 dégâts pour 2PM. Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 dégâts pour 2PM. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 dégâts pour 2PM. Coût 6 XP

Ensorcellement d'arme arcanique (2PM)

Requis : attaque arcanique niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'ensorceler des armes pour en faire des armes arcaniques. Plus le niveau est élevé et plus le sorcier peut enchanter un grand nombre d'armes. Les attaques des armes ensorcelées de la sorte ne font pas plus de dégâts mais ces dégâts deviennent des dégâts arcaniques, ce qui peut avoir une très forte influence sur les créatures frappées en fonction de leurs résistances/sensibilités. L'arme est considérée ensorcelée mais pas comme une arme magique.

- Niveau 1 : Ensorcelle une arme. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Ensorcelle deux armes. Coût 6 XP

Résistance aux arcanes

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence ne requiert pas de point de magie et est « active » en permanence. Chaque niveau de résistance dans l'élément choisi permet d'ignorer un point de dégâts provenant de cet élément. Par exemple, si j'ai résistance arcanique à 2 et qu'on me frappe ou qu'on me lance une attaque dont l'annonce est « 3 arcanique », je ne subirai qu'un seul point de dégâts.

- Niveau 1 : - 1pt de dégât aux attaques arcaniques subies. Coût 6 XP
- Niveau 2 : - 2pt de dégât aux attaques arcaniques subies. Coût 8 XP

Protection arcanique (2PM)

Requis : attaque arcanique niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet de se protéger à l'aide d'un bouclier arcanique.

- Niveau 1 : La cible gagne une protection qui lui permet d'ignorer le premier coups physique subit (quel que soit ce coup). Coût 4 XP

Les rituels

Ritualiste

Les règles de ritualistes sont publiées dans une autre annexe

Il y a trois niveaux de ritualistes :

- Niveau 1 : 2XP
- Niveau 2 : 4XP
- Niveau 3 : 6XP

Arbre Filou

En progressant dans cet arbre, le personnage va pouvoir acquérir des dons particuliers.

Xp dépensés dans cet arbre :	3xp	8xp	16xp	24xp	32xp	40xp
Bonus achatable :	+ 1PV + 1PM	Esquive niv 1*	+ 1PV + 1PM	Esquive niv 2*	+ 1PV + 1PM	Esquive niv 3*
Coût :	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp

* Esquive permet d'éviter un coup (si le coup est esquiver, il ne produit pas ses effets). Cette attaque peut être esquivée à condition de la voir.

- Niveau 1 : 1 fois par combat
- Niveau 2 : 2 fois par combat
- Niveau 3 : 3 fois par combat

Arnaqueur

Peux faire augmenter le prix d'achat de 20%. Cette compétence ne marche qu'après la négociation (qu'importe l'ensemble des produits achetés).

- Niveau 1: 1 fois par live. Coût 2XP
- Niveau 2: 2 fois par live. Coût 4XP
- Niveau 3: 3 fois par live. Coût 6XP

Assommement

Le joueur peut assommer une personne. Pour ce faire, il doit passer dans le dos d'une personne qui ne s'en doute pas, et mettre sa main sur l'épaule puis annoncer "Assommement". La cible est alors évanouie pour 2 minutes. Cela ne marche pas si la cible porte un casque ou une protection en métal sur la tête (camaille, casque en métal ou équivalent), ou bien si la cible vous a repéré auparavant.

Coût 8XP

Bourreau

Permet de poser une question par niveau à une personne torturée durant 10 minutes. La victime doit répondre la vérité mais la réponse doit pouvoir se faire en un seul mot (oui, non, le nom d'une personne, d'un lieu, etc)

À chaque question, la victime perd 1 PV (L'armure n'intervient pas).

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 Coût 4 XP
- Niveau 3 Coût 6 XP

Création de piège

Peux créer des pièges égaux à son niveau de compétence. X fois par jour X étant égale au niveau (vaut pour tous les point de crochetage etc + Enchantement).

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 Coût 4 XP
- Niveau 3 Coût 6 XP

Crochetage mécanique

La personne qui possède cette compétence est capable de déverrouiller une serrure mécanique (que ce soit sur un coffre, une porte ou autre) du même niveau que sa compétence (5 niveaux)

Si on veut refermer une serrure après l'avoir crochétée, on sait refermer le niveau inférieur à la compétence. Par exemple avec crochetage niv3, je peux ouvrir une serrure niveau 3 et refermer une serrure niveau 2)

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 Coût 4 XP
- Niveau 3 Coût 6 XP

Désamorçage mécanique

La personne qui possède cette compétence est capable de désamorcer un piège mécanique (que ce soit sur un coffre, une porte ou autre) du même niveau que sa compétence (5 niveaux)

Si on veut réamorcer un tel piège après l'avoir désamorcé, on sait réamorcer le niveau inférieur à la compétence. Par exemple avec désamorçage niv3, je peux désamorcer un piège niveau 3 et réamorcer un piège niveau 2). Réamorcer un piège ne permet pas de le déplacer sur un autre objet ou autre endroit.

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 Coût 4 XP
- Niveau 3 Coût 6 XP

Détection des pièges mécaniques

La personne qui possède cette compétence est capable de détecter un piège mécanique (que ce soit sur un coffre, une porte ou autre) du même niveau que sa compétence.

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 Coût 4 XP
- Niveau 3 Coût 6 XP

Fausserie / identification chez marchand

Requis : lire écrire (qui se trouve dans l'arbre civil)

Cette compétence vous permet d'avoir accès à du matériel de faux en écriture, que cela soit des répliques de cachets de cire, de faux parchemin certifiées ou tout autre document officiel (exceptée la monnaie). Pour ce faire, vous devrez vous rendre à la table orga.

- Niveau 1 : 1 faux document / jour. Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 faux documents / jour. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 faux documents / jour. Coût 6 XP

Mimétisme

Cette compétence permet à son possesseur de se faire passer pour ce qu'il n'est pas grâce à quelques artifices.

Plus haut est le niveau de compétence, plus le changement pourra être important et difficile à percevoir.

- Niveau 1 : 1 fois par live, vous pouvez vous faire passer pour une autre « classe sociale » que la vôtre (paysan, noble, etc). Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 fois par live, vous pouvez en plus vous faire passer pour une autre « classe » que la vôtre (mage, guerrier, etc). Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 fois par live, vous pouvez en plus vous faire passer pour une autre « race » que la vôtre (humain, elfe, etc). Coût 6 XP

Résistance à l'Assommement

Permet au joueur de résister à l'assommement. Le joueur annonce « résiste » lors d'une tentative d'assommement.

Coût 8XP

Résistance à la torture

Lors d'une séance de torture, permet de mentir ou de ne pas répondre à une question par niveau. De plus, la personne ne subit pas de points de dégâts pour les questions auxquelles il a pu mentir ou ne pas répondre.

- Niveau 1 : Permet à résister à la torture niveau 1 Coût 4 XP.
- Niveau 2 : Permet à résister à la torture niveau 1 Coût 6 XP

Vol

Vous possédez la compétence de voleur. Un colson devra être attaché à l'objet volé et le vol devra être signalé à un organisateur pour PNJ référent qui s'arrangera pour récupérer le du. Attention certains objets pourraient vous faire rater le vol (dans le meilleur des cas...).

- Niveau 1 : 3 fois par live 4XP
- Niveau 2 : 6 fois par live 6XP
- Niveau 3 : 9 fois par live 6XP

Arbre civil

En progressant dans cet arbre, le personnage va pouvoir acquérir des dons particuliers.

Xp dépensés dans cet arbre :	3xp	8xp	16xp	24xp	32xp	40xp
Bonus achetable :	+ 1PV + 1PM	+1 point de récolte	+ 1PV + 1PM	+ 5% de chance d'apprentissage	+ 1PV + 1PM	+ 5% de chance d'apprentissage
Coût :	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp

Lire et écrire

Permet de lire et d'écrire

Coût : 1XP

Les compétences artisanales

Les différents outils utilisés principalement dans l'artisanat mais aussi d'autres outils tels que matériel de crochetage et autre s'usent à chaque utilisation. Cela sera représenté par des cases à cocher lors de l'utilisation de l'outil en question. Penser à réparer votre matériel auprès des artisans compétents...

Chasse et pêche

Possède un certain nombre de point de récolte par niveau et par jour pour récolter des peaux, cuirs, nourriture, etc avec le matériel adéquat.

- Niveau 1 = 4 points de chasse/jour 2XP
- Niveau 2 = 8 points de chasse/jour 4XP
- Niveau 3 = 12 points de chasse/jour 6XP

Cueilleur / bucheron

Possède un certain nombre de point de cueillette par niveau et par jour pour récolter des essences d'arbres et des plantes avec le matériel adéquat.

- Niveau 1 : 4 points de cueillette/jour 2XP
- Niveau 2 : 8 points de cueillette/jour 4XP
- Niveau 3 : 12 points de cueillette/jour 6XP

Mineur

Possède un certain nombre de point de minage par niveau et par jour pour récolter des gemmes et minerais avec le matériel adéquat..

- Niveau 1 : 4 points de cueillette/jour 2XP
- Niveau 2 : 8 points de cueillette/jour 4XP
- Niveau 3 : 12 points de cueillette/jour 6XP

Alchimie*

Permet de préparer des potions et des composants particuliers (bougies, encres, etc) en fonction du niveau alchimique de l'utilisateur. Chaque métier recevra à la création 2 recettes/niveau.

- Niveau 1 : Accès aux listes de recette de niveau 1 2XP
- Niveau 2 : Accès aux listes de recette de niveau 2 4XP
- Niveau 3 : Accès aux listes de recette de niveau 3 6XP

Artisanat Fins*

Permet de produire les matériaux de précisions. Chaque métier recevra à la création 2 recettes/niveau.

- Niveau 1 : Accès aux listes de recette de niveau 1 2XP
- Niveau 2 : Accès aux listes de recette de niveau 2 4XP
- Niveau 3 : Accès aux listes de recette de niveau 3 6XP

Forgeron*

Permet de produire des armes, armure lourde et autre matériel lié au minerai. Chaque métier recevra à la création 2 recettes/niveau.

- Niveau 1 : Accès aux listes de recette de niveau 1 2XP
- Niveau 2 : Accès aux listes de recette de niveau 2 4XP
- Niveau 3 : Accès aux listes de recette de niveau 3 6XP

Artisanats bruts*

Permet de produire des armes, armure lourde et autre matériel lié à la construction, au bois, et autres artisanats lourds). Chaque métier recevra à la création 2 recettes/niveau.

- Niveau 1 : Accès aux listes de recette de niveau 1 2XP
- Niveau 2 : Accès aux listes de recette de niveau 2 4XP
- Niveau 3 : Accès aux listes de recette de niveau 3 6XP

*La méthode d'apprentissage des recettes se trouve expliquée dans la partie concernant le craft.

Les Bardes

Permet moyennant l'utilisation d'un instrument (objet craftable) (**Attention la personne jouant un instrument prend la responsabilité de son instrument durant tout le temps du live**) de jouer une musique ayant un effet positif/négatif sur les personnes visées. Attention il vous faudra un instrument du niveau adéquat pour pouvoir effectuer la musique du niveau requis. Pour lancer un chant, il vous faudra également le cout en PM défini dans le chant.

- Niveau 1 : Donne accès aux chants niveau 1.
- Niveau 2 : Donne accès aux chants niveau 2.
- Niveau 3 : Donne accès aux chants niveau 3.

Les compétences de médecine

Premier Soin

Cette compétence permet de stabiliser une personne à l'aide d'un bandage (objet à crafter) qui est dans le coma et remet la personne à 1 PV et donc soignable par les médecins. Les personnes ainsi stabilisées doivent au contact de la personne qui exécute le premier soin. Le premier soin dure 3 minutes et la personne qui reçoit le

premier reset son temps avant la mort. Si le premier soin est arrêté ou interrompu avant fin de celui, le compte à rebours avant le décès recommence.

- Niveau 1 : 1 personne / Combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 personnes/Combat. Coût 4XP
- Niveau3 : 3 personnes/Combat. Coût 6XP

Médecin

Le médecin peut diagnostiquer les maladies de son niveau, il fournira alors une prescription qui sera à amener à l'alchimiste. Il peut en outre soigner des blessures, il peut donc soigner 1PV par séance de 10 minutes + 1 PV toute les X minutes suivants son niveau. Il ne peut pas stabiliser de personnes et peut donc dépendre d'une personne ayant premier soin. Il ne peut pas stabiliser et soigner en même temps.

- Niveau 1 : Diagnostiquer les maladies niveau 1 qu'il connait et soigner 1PV par séance de 10 minutes + 1 PV toute les 5 minutes. Coût 2XP
- Niveau 2 : Diagnostiquer les maladies niveau 2 qu'il connait et soigner 1PV par séance de 10 minutes + 1 PV toute les 4 minutes. Coût 4XP
- Niveau 3 : Diagnostiquer les maladies niveau 3 qu'il connait et soigner 1PV par séance de 10 minutes + 1 PV toute les 3 minutes. Coût 4XP

Massage

Le masseur peut au travers de ses massages faire récupérer des points de mana. Il peut donc rendre 1PM par séance de 10 minutes + 1 PM toute les X minutes suivants son niveau. D'autres recettes peuvent être apprises en live.

- Niveau 1 : Rendre 1PM par séance de 10 minutes + 1 PM toute les 5 minutes. Coût 2XP
- Niveau 2 : Rendre 1PM par séance de 10 minutes + 1 PM toute les 4 minutes. Coût 4XP
- Niveau 3 : Rendre 1PM par séance de 10 minutes + 1 PM toute les 3 minutes. Coût 6XP

Acupuncteur

Le masseur peut au travers de ses manipulations faire récupérer des points de mana (minimum 10 minutes)

- Niveau 1 : Rendre 5PM 1 fois par jour. Coût 6XP

Chirurgien

Il peut réaliser des actes de chirurgie de son niveau. Il peut également redonner des PV suivant son niveau grâce à un acte de chirurgie. Cette compétence n'est pas disponible à la création.

- Niveau 1 : Permet de réaliser les actes chirurgicaux connus de niveau 1. Permet également de faire récupérer 5 PV à une **seule personne** 1 fois par jour (intervention chirurgicale d'urgence) . Coût 6XP

Psychiatre

Il permet de réaliser une analyse psychologique des personnes et donc peut soigner des maladies mentales connue de son niveau. Permet également de savoir après analyse si une personne ment ou non. Cette compétence n'est pas disponible à la création.

- Niveau 1 : Permet de soigner des maladies psychologiques connues de niveau 1. Permet également de savoir après analyse si une personne ment ou pas 1 fois par live. Coût 6XP

Les compétences de marchand

Marchandage:

Peux faire diminuer le prix d'achat de 20%. Cette compétence ne marche qu'après la négociation (qu'importe l'ensemble des produits achetés). Cette compétence ne peut être utilisé que pour l'achat d'un objet ou de maximum 250 Po par cartes

- *Niveau 1: 1 fois par live. Coût 2XP*
- *Niveau 2: 2 fois par live. Coût 4XP*
- *Niveau 3: 3 fois par live. Coût 6XP*

Identification de documents

Permet d'identifier la véracité d'un Document.

- *Niveau 1 : 1 fois par live. Coût 2XP*
- *Niveau 2 : 2 fois par live. Coût 4XP*
- *Niveau 3 : 3 fois par live. Coût 6XP*