



# Manuel des Milandes

Règles optionelles pour les jeux de  
rôles grandeur nature des Milandes

## Table des Matières

### Chapitre 1

Talents avancés

Page 1

### Chapitre 2

Régions et compétences régionales

Page 7

### Chapitre 3

Classes prestigieuses

Pages 14

### À venir:

- Races et compétences raciales
- Religions et options pour les croyants

### Manuel des Milandes

Ce manuel est un ajout au Manuel du Joueur. Il ajoute plusieurs options pour le monde des Milandes et on s'attend à ce qu'il continue de grandir grâce à vous; ses habitants. Les règles contenues dans ce manuel sont complètement optionnelles, vous n'êtes pas obligés de les utiliser avec votre personnage si vous ne voulez pas. Les règlements du Manuel des Milandes sont sujets à des changements. Donc, si vous avez des idées, ne vous gênez pas!

# Chapitre 2

## Les régions et compétences régionales

### Les Régions

Dans cette section vous trouverez une courte description de chaque région de Milandes suivie par un arbre de compétences régionales pour chacune de celles-ci. Ces compétences ne sont disponibles qu'à ceux qui sont originaires de ces régions. Votre personnage compte comme ayant une spécialisation dans l'arbre de compétences de sa région (donc elles coûtent 1px/2px/3px).

### DEVON

Le peuple de Devon en est un très fidèle à leur dieu, une fidélité qui frôle le fanatisme dans certains cas. Leur foi en l'Unique est inébranlable. Même le peuple Sahirien, subjugué dernièrement par Devon, reste voué à cette foi.

La région de Devon se démarque surtout par le fait qu'elle est entièrement couverte d'une zone d'anti-magie. La seule façon de lancer des sorts pour un Devonien est soit la magie de Prodiges accordée par l'Unique, soit de faire un pacte avec un démon qui lui donnera accès aux autres types de magie.

De plus le territoire est régulièrement attaqué par des groupes de Ban Sidhee qui semblent avoir une haine envers l'Unique. Dû à cela le peuple Devonien a une méfiance envers tout ce qui est magique et les peuples non-humains. Malgré ceci, les Devoniens voient leur place dans les Milandes comme une responsabilité. Ils doivent veiller sur le bien être et les âmes du continent. Les croisades contre Sahira sont arrêtées et les yeux du pays se tournent vers le sud. Le Monde des Morts est aux portes de ce qui reste du continent et les Devoniens comptent être parmi ses défenseurs.

A noter: Un personnage Devonien ne peut pas prendre les talents Arcane ou Défenseur de la Nature, ni les compétences de Sorcellerie ou de Féerie à moins qu'il ne fasse un pacte quelconque en GN avec une entité capable de l'aider à acquérir ces pouvoirs. De plus, un Devonien ne peut prendre les arbres de compétences Magie ou Nature en tant que spécialisation.

### COMPÉTENCES DEVONIENNES

#### Rang I

Fléau du Mal

Résistance aux possessions I

#### Rang II

Endurance à la Magie

Résistance aux possessions II

#### Rang III

Obsécration

### Endurance à la Magie:

Rang : Devon II

Cumulatif : Non

Prérequis : Une autre compétence de Devon de Rang I

Avoir grandi à Devon sous la protection de la zone d'anti-magie a donné au personnage une résistance innée à la magie.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer les effets d'un

sort au coût de 3 points de focus. Le joueur peut choisir quel sort il veut ignorer. La personne qui a utilisé Endurance à la Magie doit endurer que le sort n'a pas fonctionné dû à cette compétence.

Endurance à la magie ne fonctionne que contre la magie, pas contre les compétences qui imitent l'effet d'un sort.

Cette compétence ne fonctionne pas contre les sorts lancés par un prêtre de l'Unique.

Si le personnage prend aussi la compétence Résistance à la magie du Manuel de Joueurs, le coût de sa résistance baisse à 2 points de focus. D'une façon ou d'une autre, Endurance ou Résistance à la magie ne fonctionne pas contre les sorts d'un prêtre de l'Unique pour un Devonien.

### Fléau du Mal:

Rang : Devon I

Cumulatif : Non

Prérequis : Être Devonien

Les démons sont l'antithèse d'un Devonien et le peuple Devonien est éduqué dès un bas âge à être prêt à combattre l'Ennemi où qu'il se présente.

Si un personnage Devonien avec cette compétence se bat contre un démon, ses attaques comptent comme étant magique (pour la simplicité dire "magique" lorsque vous attaquez un démon).

### Obsécration:

Rang : Devon III

Cumulatif : Non

Prérequis : Résistance aux Possessions II

Le personnage est maintenant capable d'appliquer ses connaissances de l'Ennemi pour libérer un autre personnage de son influence.

Le personnage est capable d'enlever les effets d'un sort de d'Invocation I, II ou III. Pour ce faire, il doit faire un exorcisme contenant des prières à l'Unique et ordonner l'Ennemi de quitter le corps de la victime. L'exorciste doit dépenser un point de focus par niveau du sort d'Invocation et utiliser une dose d'eau bénite. L'exorcisme prend deux minutes par niveau du sort d'Invocation, pendant lesquelles le sujet doit être restreint.

### Résistance aux Possessions I:

Rang : Devon I

Cumulatif : Non

Prérequis : Être Devonien

Les Devoniens apprennent très jeune comment se protéger des manigances de l'Ennemi. Ce savoir les rend plus difficiles à posséder.

Un personnage peut résister aux effets d'un sort d'Invocation I et II au coût de 1 point de Focus. Le joueur doit aviser qu'il a résisté au sort en disant "résistance aux possessions I".

### Résistance aux Possessions II:

Rang : Devon II

Cumulatif : Non

Prérequis : Résistance aux Possessions I

Le personnage a approfondi son savoir en ce qui a trait aux possessions. Il utilise ce savoir pour protéger son corps et son âme.

Un personnage peut résister aux effets d'un sort d'Invocation III coût de 2 points de Focus. Le joueur doit aviser qu'il a résisté au sort en disant "résistance aux possessions II." De plus, il peut utiliser la compétence Résistance à la Magie pour résister aux possessions faites par un démon.

## DUCHÉ D'ANGUILLE

Le Duché d'Anguille, est aussi connu un peu plus subtilement sous le nom des Îles Pirates. Les gens qui y habitent sont aussi variés que tous les habitants des Milandes. Une très grande partie des habitants des îles n'y sont pas originaires. Ce ne sont pas tous les habitants qui sont des pirates non plus, par contre l'amour de l'aventure, de la liberté et le désir de se forger une destinée qui est bien à eux unis tous les habitants des Îles.

### COMPÉTENCES ANGUILLOISES

#### Rang I

Chargement  
Gunsmith I  
Endurance aux Poisons

#### Rang II

Gunsmith II  
Expert nageur

#### Rang III

Gunsmith III

### Chargement

**Rang :** Anguille I/Nouvelle Rochelle I **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Duché d'Anguille ou Nouvelle Rochelle

Le personnage a appris à se servir d'une arme à feu utilisant un marteau de silex. Il sait entretenir l'arme ainsi que comment la charger.

Un personnage ne peut charger une arme à feu sans avoir cette compétence, mais un personnage qui n'a pas cette compétence peut tout de même se servir de l'arme si celle-ci est préalablement chargée par quelqu'un avec la compétence Chargement.

### Endurance aux Poisons:

**Rang :** Anguille I **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Duché d'Anguille

La vie en bateau n'est pas la plus facile. Les vivres deviennent rances rapidement et même l'eau n'est pas toujours la meilleure chose à boire. Le personnage a développé une endurance au cours des années.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer les effets d'un poison au coût de 2 points de focus. Le joueur doit mentionner son immunité lorsque cela s'applique.

Si le personnage prend la compétence Résistance aux Poisons du Manuel du Joueurs, le coût de sa résistance baisse à 1 point de focus.

### Expert Nageur:

**Rang :** Anguille II **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** une autre compétence Anguilloise de Rang I

Le personnage est un expert à la nage. Pour lui, l'eau est aussi familière que la terre ferme.

Le personnage compte comme nageant au double de la vitesse d'un personnage normal, il est aussi deux fois plus endurant. De plus le personnage a beaucoup d'expérience à nager sous l'eau pour de longues durées à la recherche de trésors. Le personnage est capable de retenir son souffle pendant 10 minutes en dépensant 1 point de focus. Le personnage doit prendre deux minutes de repos avant de pouvoir retenir son souffle à nouveau.

### Gunsmith I

**Rang :** Anguille I / Nouvelle Rochelle I **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Duché d'Anguille ou Nouvelle Rochelle, Armurier

Le personnage a appris l'un des secrets les mieux gardés de sa

patrie: comment fabriquer de la poudre à canon, et comment la mettre à usage pour créer des munitions de pistolets.

Le personnage est capable de créer 2 charges de pistolet par jour. Les organisateurs fournissent les charges, qui lui seront distribuées au cours de la fin de semaine.

### Gunsmith II

**Rang :** Anguille II / Nouvelle Rochelle II **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Gunsmith I

Le personnage, en approfondissant ses connaissances dans les métaux, a appris comment créer des munitions faites avec autre chose que le plomb. Il est maintenant assez confiant aussi pour pouvoir créer plus de munitions par jour. Le personnage peut maintenant créer 4 munitions par jour. Il peut aussi, au coût de 2 munitions, créer 1 munitions faite d'un métal différent. Par exemple en argent, en mithril, en or etc... Pour ce faire, le personnage doit avoir accès à une quantité de métal de la sorte désirée. Pour créer une munition en argent, il faudrait 5 pièces d'argent (les pièces ne sont pas faites de métal pur) ou une pépite du métal désiré.

Exemple: Un personnage a Gunsmith II et 5 pièces d'argent. Il pourrait créer pour sa journée 3 munitions normales, ou 1 faite d'argent et 1 normale.

### Gunsmith III

**Rang :** Anguille III / Nouvelle Rochelle III **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Gunsmith I, Armurier II

Le personnage est maintenant plus rapide pour fabriquer ses munitions et peut en créer un plus grand nombre par jour. Le personnage peut maintenant créer 6 munitions par jour.

## DRAIOCH

Le peuple de Draioch en est un qui est très hardi et ingénieux. Les habitants du Royaume ont survécu longtemps à la colère des dragons et à une série de soi-disant rois qui n'avaient pas toujours le bien de leur peuple en tête. Les Draiochiens ont survécu à tout cela et ont su garder la tête haute. Les habitants du Royaume ont aussi une affinité particulière avec les Faes d'été qui partagent le territoire avec eux, et qui parfois leur servent de dieux.

### COMPÉTENCES DRAIOCHIENNES

#### Rang I

Affinité Faes  
Tueur de Géants

#### Rang II

Endurance au Feu  
Endurance aux Enchantements

#### Rang III

Affinité III

### Affinité III

**Rang :** Draioch III **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de Draioch de Rang II, Affinité II

Le personnage a une affinité légendaire avec le peuple fae.

L'affinité du personnage est sans pareil. Tant qu'il n'attaque pas une fae, toutes les fae le traiteront comme un allié ou encore un égal. La réputation du personnage est telle que même les Grands Esprits traiteront le personnage avec respect. Cette compétence ne fonctionne pas avec les Faes d'Hiver, qui elles le verront potentiellement comme un ennemi.

## Affinité Fae

**Rang :** Draioch I / Holmgard I / Milandes I **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Draioch, Holmgard ou Milandes

Le peuple de cette région a un immense respect pour les faes et leur coutumes. Le peuple de Draioch est très proche des Faes d'Été, tandis que le peuple d'Holmgard est en symbiose avec les Faes d'Hiver. Cette relation étroite accorde à certains d'être capable d'accéder à la Magie des Faes de façon presque naturelle.

Le joueur doit se choisir un sort de l'école Animal, Esprit ou Plante de Rang I. Le personnage peut lancer ce sort en dépensant un point de Mana ou encore un point de Focus. Le joueur doit quand même utiliser la composante réutilisable requise.

## Endurance au Feu

**Rang :** Draioch II **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de Draioch de Rang I

Au cours de sa triste histoire, le peuple de Draioch a dû faire face aux ravages causés par le feu des dragons. Savoir se défendre de cet élément est devenu deuxième nature pour eux et ce savoir continu d'être transmis à leurs enfants.

Lorsqu'il se fait toucher par une attaque qui cause des dommages de feu, le personnage peut dépenser 1 point de focus pour ignorer 1 point de dommage de feu d'une attaque (dans le cas d'un cône, le personnage ne pourra ignorer que le dommage à un endroit).

## Endurance aux Enchantements

**Rang :** Draioch II **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de Draioch de Rang I

Le peuple de Draioch respecte peut-être les Faes qui habitent le Royaume, mais ils savent qu'ils ne peuvent pas toujours leur faire confiance. Les parents des Draiochiens montrent souvent à leurs enfants comment résister aux enchantements des faes.

En dépensant 2 points de Focus, le personnage peut ignorer les effets de l'un des sorts suivants: Charisme, Confondre, Feux Follets, Sommeil ou encore les effets de l'abilité Charisme d'un Sidhee. Le personnage doit indiquer que le sort n'a pas fonctionné en disant Résistance aux Enchantements.

## Tueur de Géant

**Rang :** Draioch I **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Draioch

Les héros Draiochiens ont pendant longtemps dû faire affaire avec des ennemis beaucoup plus gros qu'eux. Ils savent comment mettre leur plus petite stature à leur avantage.

Lorsque le personnage se bat contre une créature plus grosse que lui (ogre et plus gros), le personnage fait un point de dommage supplémentaire avec le premier coup asséné à cette créature.

## HOLMGARD

Les habitants de Holmgard sont en fait quatre Tribus qui ont chacune leurs coutumes et leurs histoires. Les Norrendir vivent sur une série d'îles inhospitalières qui rendent l'agriculture presque impossible. Ils doivent donc subvenir à leur besoin avec des raids et le commerce. Les habitants de Braemark, souvent appelés Highlanders habitent les hautes montagnes à l'Ouest de la région. Les Vergois quant à eux habitent les grandes plaines à l'Ouest du territoire et sont reconnus pour leur artisanat. Les Valkyris tant qu'elles sont un peuple Sidhee quasi-mystique composé uniquement de femmes, les autres peuples de Holmgard les traitent avec révérence, presque comme des envoyées des dieux.

## COMPÉTENCES HOLMGARDIENNES

### Rang I

Affinité Fae  
Raillerie

### Rang II

Vitalité  
Porteur de Rancunes

### Rang III

Bearserk

## Affinité Fae

**Rang :** Draioch I / Holmgard I **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Draioch ou Holmgard

Le peuple de cette région a un immense respect pour les faes et leur coutumes. Le peuple de Draioch est très proche des Faes d'Été, tandis que le peuple d'Holmgard est en symbiose avec les Faes d'Hiver. Cette relation étroite accorde à certains d'être capable d'accéder à la Magie des Faes de façon presque naturelle.

Le joueur doit se choisir un sort de l'école Animal, Esprit ou Plante de Rang I. Le personnage peut lancer ce sort en dépensant un point de Mana ou encore un point de Focus. Le joueur doit quand même utiliser la composante réutilisable requise.

## Bearserk

**Rang :** Holmgard III **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de Holmgard de Rang I

Les Bearserker des Holmgard sont légendaires au travers des Milandes. Certains guerriers du Nord sont capables de se mettre dans un état d'esprit violent qui les rend presque impossible à arrêter.

Le personnage est capable d'entrer en Furie. Pour ce faire, le personnage doit passer 10 secondes à se mettre dans cet état. Certains guerriers boivent une potion d'herbes gardée secrète par leur village, d'autres crient et se mettent en colère alors que d'autres font une danse pour entrer dans cet état. Le personnage dépense ensuite 2 points de Focus. Il est impossible d'entrer en Furie plus d'une fois aux deux heures.

Si un personnage à le Talent Furie, sa limite devient d'une Furie à l'heure plutôt qu'aux deux heures, par contre la deuxième Furie en moins de deux heures lui coûte quand même 2 points de focus et le personnage doit se mettre en Furie comme décrit ci-haut.

## Porteur de Rancunes

**Rang :** Holmgard II **Cumulatif :** Oui  
**Prérequis :** Une compétence de Holmgard de Rang I

Pour s'établir dans le Nord et être capable d'y prospérer, les Holmgardiens ont dû combattre et vaincre plusieurs créatures hostiles. Ces hostilités sont si enracinées que les habitants du Nord gardent une rancune qui dure parfois plusieurs générations.

Lorsqu'il choisit cette compétence, le joueur doit choisir un type de créatures (Orcs, Géants, Dragons, Démon, d'autres types sont possibles, demander avant d'en choisir un qui n'est pas listé). Le personnage a une rancune particulière contre ce type de créature (un membre de famille a été tué par l'une de celles-ci, son village est souvent attaqué par celles-ci etc...). Lors d'un combat, le personnage fait un point de dommage supplémentaire contre ce type de créature au premier coup donné.

## Raillerie

**Rang :** Holmgard I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Holmgard

Le personnage est capable, soit par des insultes, soit en vantant ses exploits, ou encore en lui lançant un défi, d'attirer l'attention d'un ennemi.

Le personnage doit utiliser un point de focus, la compétence fonctionne exactement comme le sort Agacer, sauf que le personnage n'a pas de besoin de composantes.

## Vitalité

**Rang :** Holmgard II      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de Holmgard de Rang I

Le Nord est un endroit où il est difficile de vivre. Les tribus de Holmgard n'ont pas seulement survécu, mais ont même réussi à prospérer. Les Holmgardiens sont donc extrêmement hardis.

Le personnage est considéré comme ayant 1 point d'armure partout s'il ne porte aucune armure.

## IMPÉRIUM

L'Impérium est ce qui reste d'un ancien empire qui jadis s'étendait sur presque tout le continent actuel. L'influence du pays est à son plus bas en ce moment, mais tout semble indiquer qu'un regain est en route. Le pays en est un très métropolitain ou l'éducation est prisée et ou une bonne partie de la population a un entraînement militaire approfondi. Les soldats Impériaux sont reconnus comme étant parmi les meilleurs au monde.

### COMPÉTENCES IMPÉRIALES

#### Rang I

Formation Rapprochée  
Brancardier

#### Rang II

Formation Tirailleurs  
Education Impériale

#### Rang III

Vétéran

## Brancardier

**Rang :** Impérium I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Impérium

C'est la responsabilité de chaque soldat Impérial de savoir prendre soin de ses blessures et celles de ses confrères au besoin. Une bonne partie de la population s'y connaît donc en premier soins.

Le personnage a accès aux compétences Soigneur I, II et III au coût de 1, 2, 3 px. De plus, si le personnage a la compétence Soigneur III, et qu'il est interrompu dans ses soins, il peut retourner à son sujet et reprendre de là où il était rendu plutôt que de devoir recommencer ses soins. (Exemple: le personnage doit abandonner son sujet au bout d'une minute de soins, normalement quand il revient il devrait recommencer son décompte à zéro, mais avec cette compétence il peut tout simplement recommencer son décompte de là où il était rendu. Dans cette exemple, il ne lui resterait qu'une minute de soins à donner)

## Éducation Impériale

**Rang :** Impérium II / Nouvelle Rochelle II  
**Cumulatif :** Oui, deux fois  
**Prérequis :** Une compétence d'Impérium de Rang II

L'éducation est une chose importante pour le pays et une grande partie de la population en a bénéficié.

Le personnage reçoit la compétence Lettré. De plus, le personnage doit choisir une famille de compétences parmi les suivantes, il compte comme ayant une spécialisation lorsqu'il achète celle-ci: Armurier, Estimation, Études Avancées (Théologie et Histoire), Exercices. Le personnage peut utiliser ses compétences régionales comme pré-requis plutôt qu'une compétence du même arbre.

## Formation Rapprochée

**Rang :** Impérium I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Impérium

Les soldats de l'Impérium sont habitués à combattre en formation, le mur de bouclier est l'une des premières formations qu'ils doivent maîtriser.

Lorsque le personnage se bat aux côtés d'un allié, et qu'ils ont tous les deux un bouclier, il devient alors encore plus redoutable au combat. Le personnage doit dépenser 2 points de focus et il devient alors immunisé aux knockbacks et aux knockdowns pour les 5 prochaines minutes tant qu'il reste côte à côte avec cet allié.

## Formation Tirailleurs

**Rang :** Impérium II      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Formation Rapprochée

Les soldats les plus expérimentés sont souvent envoyés sur des missions spéciales ou ils ne peuvent rester en formation rapprochée.

Lorsque le personnage se bat avec l'aide d'alliés, mais que ceux-ci se tiennent entre 2 à 4 mètres de distance, le personnage peut esquiver un coup par combat (ou 5 minutes). Il doit dépenser 2 points de focus et dire Esquive. Notez qu'Esquive ne peut être utilisé sur une attaque surprise (Backstab, assomage, assassinat).

## Vétéran

**Rang :** Impérium III      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Formation Tirailleurs

Il est attendu qu'un soldat fasse attention à son équipement, et un soldat sait que son bouclier est souvent la seule chose entre lui et la mort.

Lorsque le personnage est victime d'un Break, il peut déclarer « Déflexion I » et utiliser 3 points de focus. Le bouclier est maintenant considéré endommagé mais reste viable pour le reste du combat. Le personnage devra le faire réparer par la suite. Le prochain Break que le bouclier subit brisera le bouclier et ne pourra être sauvé par Déflexion I ou Déflexion II. Si le personnage a le talent avancé Déflexion, le coût en Focus est réduit d'un point..

## KHÉPRI

Khépri était autrefois un royaume avancé et envié pour son histoire et ses arts et culture. Pendant des siècles, ce fut l'un des royaumes les plus avancés des Milandes. Dernièrement par contre, Khépri fut la victime d'une apocalypse impitoyable. Le Royaume est maintenant envahi de morts-vivants et ce qui reste de son peuple sont devenus des réfugiés. Certains ont trouvé refuge dans l'Impérium, le Pays Marchand ou encore la Nouvelle Rochelle mais la majorité des réfugiés furent accueillis dans le Duché de Highmountain dans Draioch. La bas ils tentent de rebâtir leurs vies, mais une grande majorité espèrent que ce n'est que temporaire et qu'ils réussiront à reprendre leur Royaume.

### COMPÉTENCES KHÉPRIENNES

#### Rang I

Affinité aux Morts-Vivants I  
Cache

#### Rang II

Affinité aux Morts-Vivants II  
Éducation Khéprienne

#### Rang III

Scéance

### Affinité aux Morts-Vivants I

**Rang :** Khépri I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Khépri

Les morts-vivants ont tendance à ignorer le personnage, presque comme si il en était un lui-même. Ils sont portés à l'ignorer, ou du moins à rester neutres tant que le personnage ne les offense pas. Le joueur doit dire: Affinité aux Morts-Vivants I. Si la créature possède la capacité de parler une langue humanoïde, le joueur peut bavarder avec la créature s'il connaît la langue de celle-ci ou vice-versa.

Si le joueur ou quelqu'un de son entourage fait quelque chose de douteux, par exemple se mettre à crier agressivement ou à frapper la créature, cette confiance est brisée. Le personnage peut essayer de récupérer la confiance de l'entité après six heures.

### Affinité aux morts-vivants II

**Rang :** Khépri II      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Affinité aux morts-vivants I.

Les Morts-vivants reconnaissent que le joueur est un complice et une personne d'influence. Le joueur doit dire : Affinité aux Morts Vivants II. Les suggestions faites par le joueur seront habituellement regardées plus favorablement si la créature est capable de penser et de comprendre le personnage. Si la créature possède la capacité de parler une langue humanoïde, le joueur peut bavarder avec la créature s'il connaît la langue de celle-ci ou vice-versa.

Si le joueur ou quelqu'un de son entourage fait quelque chose de douteux, par exemple se mettre à crier agressivement ou à frapper la créature, cette confiance est brisée. Le personnage peut essayer de récupérer la confiance de l'entité après six heures.

Il faut se rappeler que les morts-vivants ne sont généralement pas les créatures les plus amicales.

## Cache

**Rang :** Khépri I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Khépri

Depuis la destruction du royaume, les Khépriens sont tombés sur des temps difficiles. La vie de réfugié est extrêmement difficile. Les survivants ont appris durement à cacher leurs quelque richesse.

Le personnage peut cacher jusqu'à 10 pièces ou 10 gemmes sur sa personne. Lors d'une fouille ces items resteront introuvable, le joueur n'aura pas à les déclarer.

## Éducation Khéprienne

**Rang :** Khépri II      **Cumulatif :** Oui, deux fois  
**Prérequis :** Une compétence de Khépri de Rang II

L'éducation est une chose importante pour le pays et une grande partie de la population en a bénéficié.

Le personnage reçoit la compétence Lettré. De plus, le personnage doit choisir une famille de compétences parmi les suivantes, il compte comme ayant une spécialisation lorsqu'il achète celle-ci: Apothicaire, Études de Métier (Papeterie, Herboriste), Études Avancées (Théologie et Histoire), Rumeurs. Le personnage peut utiliser ses compétences régionales comme pré-requis plutôt qu'une compétence du même arbre.

## Séance

**Rang :** Khépri III      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de Khépri de Rang III

Les Khépriens ont toujours eu un respect et une révérence pour leurs ancêtres et les morts en général. Lorsqu'une grosse décision doit être prise, il est coutume pour un Khéprien de faire une séance pour pouvoir demander conseil. Maintenant qu'ils sont si loin de leurs ancêtres cette coutume est impossible, mais certains ont appris à l'utiliser d'une différente façon.

Le personnage doit faire une séance pendant 5 minutes, après quoi il sera capable de communiquer avec un Mort Vivant comme avec le sort Voix d'Outre Tombe. De plus, si le personnage a accès à un corps ou des ossements, il a de bonnes chances d'être capable de parler avec le défunt. Par contre la séance prendra 10 minutes et aura besoin d'un minimum de 5 participants. Si le corps est frais, la séance lui coûtera 1 point de Focus ou de Mana. Par contre, si le corps est vieux ou qu'il n'a qu'un morceau du défunt, il lui faudra un Crin de Licorne en plus pour faire une connection.

Pour faire une scéance pour parler à un Défunct (et non pas un mort vivant), le joueur est limité à une scéance par GN. Par contre il n'y a pas de garantie que le défunt répondra, ou que celui-ci ne soit cohérent.

## LA PASSE

La Passe n'est pas vraiment un Royaume comme tel. Plutôt c'est la dernière chance du Monde des Vivants de se protéger du Monde des Morts. Les défenseurs de la Passe sont envoyés de toutes les contrées du monde, mais ce ne sont pas toutes les contrées qui envoient leurs meilleurs combattants et les rangs sont souvent gonflés avec un nombre de criminels de tout genre. La majorité des défenseurs ne terminent qu'un tour d'un an ou deux avant de retourner à leur patrie, les combattants qui passent assez de temps à la Passe pour revendiquer la Passe comme origine sont extrêmement rares.

### COMPÉTENCES DE LA PASSE

#### Rang I

Machabbé  
Vétéran de la Passe

#### Rang II

Tueur de Morts-Vivants  
Conditionnement

#### Rang III

Endurance aux morts

### Conditionnement

**Rang :** Passe II **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de la Passe de Rang I

Pour tenter d'aider les combattants de la Passe, ceux-ci sont conditionnés pour tenter de résister à plusieurs des trucs et astuces utilisés par les Morts-Vivants pour semer le chaos dans les rangs des forts.

Lorsqu'il se fait attaquer par l'un des sorts suivants peu importe la source, le personnage peut en ignorer les effets en dépensant deux points de focus ou de mana: Agacer, Confondre, Sommeil, Effroi.

### Endurance aux Morts-Vivants

**Rang :** Passe III **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de la Passe de Rang II

Le conditionnement du personnage a été approfondi et s'applique maintenant aux attaques spéciales des morts vivants.

Lorsqu'un mort vivant fait une attaque spéciale sur le personnage (ex: Paralysie, Rage, Hypnose etc...), celui-ci peut en ignorer les effets au coût de trois points de focus ou de mana.

### Macchabé

**Rang :** Passe I **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: La Passe

Les combattants de la Passe sont enseignés des techniques pour leur permettre de se cacher des Morts-Vivants. Parfois cette habilité est utilisée pour infiltrer les rang ennemis, alors que d'autre fois cette tactique est la seule façon pour un combattant de se sauver d'une cause perdue

Le personnage doit prendre deux minutes pour se préparer, il change sa façon de bouger et de marcher, se couvre de boue, ou pire. Par la suite, le personnage compte comme si il avait le sort Tromper la Mort, au coût d'un point de Focus ou de Mana.

### Tueur de Mort-Vivants

**Rang :** Passe II **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de la Passe de Rang I

Les combattants de la Passe doivent combattre les forces Morts-vivants presque chaque jour. Ils connaissent donc leurs faiblesses et ou les frapper pour que ça compte.

Lorsque le personnage se bat contre un mort-vivant, le personnage fait un point de dommage supplémentaire avec le premier coup asséné à cette créature.

### Vétéran de la Passe

**Rang :** Passe I **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: La Passe

Le personnage a passé la majorité de sa vie servant à la Passe. Dû à son sacrifice, les Eldar et autres combattants de la Passe le traitent avec beaucoup plus de respect.

Les Eldar auront tendance à traiter le personnage avec plus de respect en jeux et seront plus prêt à les traiter en égal. De plus, les commandants et autres forces de la Passe en feront autant. Il faut dire que ce titre pourrait aussi potentiellement avoir un certain poids, dépendant avec qui le personnage interagit.

## NOUVELLE ROCHELLE

Le Nouvelle Rochelle est un pays qui arrive à la fin de la Renaissance. Des événements récents font que presque la totalité du territoire a perdu la possibilité d'avoir de la magie. La perte de celle-ci aura forcé la Nouvelle Rochelle à se fier de plus en plus à la technologie. Le pays a su garder son optimisme, mais commence à entrer dans une ère d'industrialisation

### COMPÉTENCES ROCHELOISE

#### Rang I

Chargement  
Gunsmith I  
Esquive

#### Rang II

Gunsmith II  
Éducation Rocheloise

#### Rang III

Gunsmith III

### Chargement

**Rang :** Anguille I/Nouvelle Rochelle I **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Duché d'Anguille ou Nouvelle Rochelle\*

Le personnage a appris à se servir d'une arme à feu utilisant un marteau de silex. Il sait entretenir l'arme ainsi que comment la charger.

Un personnage ne peut charger une arme à feu sans avoir cette compétence, mais un personnage qui n'a pas cette compétence peut tout de même se servir de l'arme si celle-ci est préalablement chargée par quelqu'un avec la compétence Chargement.

### Éducation Rocheloise

**Rang :** Nouvelle Rochelle II **Cumulatif :** Oui, deux fois  
**Prérequis :** Une compétence de Nouvelle Rochelle de Rang II

L'éducation est une chose importante pour le pays et une grande partie de la population en a bénéficié.

Le personnage reçoit la compétence Lettré. De plus, le personnage doit choisir une famille de compétences parmi les suivantes, il compte comme ayant une spécialisation lorsqu'il achète celle-ci: Bluff, Armurier, Études Avancées (Théologie et Histoire), Mineur, Rumeurs. Le personnage peut utiliser ses compétences régionales comme pré-requis plutôt qu'un compétence du même arbre.

## Esquive

**Rang:** Nouvelle Rochelle I **Cumulatif:** Non

**Prérequis :** Origine: Nouvelle Rochelle

La technologie Rocheloise a rendu désuet l'utilisation d'armures lourdes. Pour mieux survivre au combat, les combattants Rochelois ont vite appris à utiliser leur nouvelle agilité à leur avantage.

Le personnage peut, une fois par combat (ou 5 minutes) dépenser 1 point de focus pour lui permettre d'ignorer un coup. Lorsqu'il utilise cette habilité, il doit dire Esquive. Le personnage ne peut porter d'armure plus lourde qu'une armure de cuir.

## Gunsmith I

**Rang :** Anguille I / Nouvelle Rochelle I **Cumulatif :** Non

**Prérequis :** Origine: Duché d'Anguille ou Nouvelle Rochelle, Armurier

Le personnage a appris l'un des secrets les mieux gardés de sa patrie: comment fabriquer de la poudre à canon, et comment la mettre à usage pour créer des munitions de pistolets.

Le personnage est capable de créer 2 charges de pistolet par jour. Les organisateurs fournissent les charges comme telle qui lui seront distribuées au cours de la fin de semaine.

## Gunsmith II

**Rang :** Anguille II / Nouvelle Rochelle II **Cumulatif :** Non

**Prérequis :** Gunsmith I

Le personnage, en approfondissant ses connaissances dans les métaux, a appris comment créer des munitions faites avec autre chose que le plomb. Il est maintenant assez confiant aussi pour pouvoir créer plus de munitions par jour. Le personnage peut maintenant créer 4 munitions par jour. Il peut aussi, au coût de 2 munitions, créer 1 munitions faite d'un métal différent. Par exemple en argent, en mithril, en or etc... Pour ce faire, le personnage doit avoir accès à une quantité de métal de la sorte désirée. Pour créer une munition en argent, il faudrait 5 pièces d'argent (les pièces ne sont pas faites de métal pur) ou une pépite du métal désiré.

Par exemple: Un personnage a Gunsmith II et 5 pièces d'argent. Il pourrait créer pour sa journée 3 munitions normales, ou 1 faite d'argent et 1 normale.

## Gunsmith III

**Rang :** Anguille III / Nouvelle Rochelle III **Cumulatif :** Non

**Prérequis :** Gunsmith I, Armurier II

Le personnage est maintenant plus rapide pour fabriquer ses munitions et peut en créer un plus grand nombre par jour. Le personnage peut maintenant créer 6 munitions par jour.

## PAYS DES MARCHANDS

Au Pays des Marchands la chose la plus importante est le profit. On raconte que même le nom du pays aurait été vendu. Pour être roi, il ne suffit que d'acheter la position du détenteur actuel. Le pays est aussi extrêmement actif dans le commerce de tout le continent. Pour ce faire, toute la population participe d'une façon ou d'une autre à la machine du commerce. Même les aventuriers originaires du pays ont toujours l'œil ouvert, on ne sait jamais quand l'opportunité pour du profit se présentera.

### COMPÉTENCES MARCHANDES

#### Rang I

Oeil pour le Profit  
Scepticisme

#### Rang II

Commerce  
Education Marchande

#### Rang III

Contacts

## Contacts

**Rang:** Pays Marchand III **Cumulatif:** Non

**Prérequis :** Une compétence du Pays Marchand Rang II

Un bon marchand sait comment se faire des contacts pour quand il recherche quelque chose d'absolument impossible à trouver.

Une fois par GN, le personnage peut venir voir les Organisateurs pour acheter quelque chose de rare ou exceptionnel. Le joueur devra quand même payer pour l'objet voulu.

## Commerce

**Rang:** Pays Marchand II **Cumulatif:** Non

**Prérequis :** Une compétence du Pays Marchand Rang I

Tous habitants du pays a ses trucs et ses astuces, ou encore des faveurs qui lui sont dues pour lui permettre de payer moins cher pour ses achats.

Le personnage peut acheter des items d'un marchand NPC avec un rabais de 10%.

## Éducation Marchande

**Rang :** Pays Marchand II **Cumulatif :** Oui, deux fois

**Prérequis :** Une compétence du Pays Marchand Rang I

L'éducation est une chose importante pour le pays et une grande partie de la population en a bénéficié.

Le personnage reçoit la compétence Lettré. De plus, le personnage doit choisir une famille de compétences parmi les suivantes, il compte comme ayant une spécialisation lorsqu'il achète celle-ci: Apothicaire, Estimation, Études de Métier (Herboriste, Papetier), Méfiance, Rumeurs. Le personnage peut utiliser ses compétences régionales comme pré-requis plutôt qu'une compétence du même arbre.

## Oeil pour le Profit

**Rang:** Pays Marchand I **Cumulatif:** Non

**Prérequis :** Origine: Pays des Marchands

Comme une grande partie des habitants du Pays, le personnage a un oeil pour le profit et sait comment faire des économies pour financer ses aventures.

Le personnage reçoit au début de chaque GN une pièce d'or supplémentaire.

## Scepticisme

**Rang:** Pays Marchand I **Cumulatif:** Non

**Prérequis :** Origine: Pays des Marchands

Ce n'est pas en se faisant bernier qu'un marchand réussira à faire des profits. Le personnage a appris soit grâce à sa famille, soit par essai et erreur, à être méfiant des autres dans tout.

Le personnage peut utiliser ses compétences de Méfiances une fois de plus par jour.

## MILANDES

La région de Milandes est très particulière dans le continent, cette région n'est pas qu'un seul pays, mais plutôt une région ou règne sur de pauvres serfs et paysans de multiples seigneurs qui se veulent rois. Les forêts de la région regorgent de créatures dangereuses et de fae qui ne cherchent qu'à triquer les habitants. On raconte que la forêt elle-même est dangereuse, qu'elle a une volonté et une intelligence. C'est quelque chose que les habitants sont prêts à croire... ou d'autre trouve-t-on une espèce d'arbre carnivore...

## COMPÉTENCES MILANDAISES

### Rang I

Affinité Naturelle  
Pouce Vert

### Rang II

Protégé de la Forêt  
Folklore Avancé

### Rang III

Guérisseur

## Affinité Naturelle

**Rang :** Milandes I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Milandes

Les gens de Milandes ont un respect à la limite de la peur face aux immenses forêts sauvages qui les entourent et leurs habitants. Il faut dire que le peuple de la région a longtemps été victime des caprices des créatures qui habitent ces forêts. On raconte que une grande partie des habitants de la région peuvent tracer leur ascendance de l'une de ces créatures, faes ou autre, ce qui permet à certains d'accéder à certaine magie de façon presque naturelle.

Le joueur doit se choisir un sort de l'école Animal, Plante ou Enchantement de Rang I. Le personnage peut lancer ce sort en dépensant un point de Mana ou encore un point de Focus. Le joueur doit quand même utiliser la composante réutilisable requise.

## Folklore Avancé

**Rang :** Milandes II      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de Milandes de Rang II

Les enfants de Milandes grandissent en apprenant tout ce qui est possible au sujet des habitants de la forêt. Les comtes sonnait parfois anodins sont en fait des avertissements de ce qui se passe dans les forêts de Milandes. Tous connaissent les vieilles histoires et tous savent qu'il y a un brin de vérité dans toutes celles-ci.

Le personnage avec cette compétence peut choisir les compétences de Folklores comme s'il avait la spécialisation requise. De plus, lorsqu'il choisit cette compétence, le personnage choisit un type de créature présente dans Milandes, il connaît celles-ci beaucoup mieux et recevra une description plus détaillée de celle-ci. Il peut se choisir une créature différente à chaque fois que cette compétence est choisie.

## Guérisseur

**Rang :** Milandes I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de Milandes de Rang I + Pouce Vert

C'est l'évolution logique pour un jeune qui aide le guérisseur du village que d'apprendre ses recettes et de devenir guérisseur lui-même.

Le personnage qui a cette compétence peut couper deux minutes de sa confection de potions. De plus, lorsqu'il choisit cette compétence, il peut se choisir une Tonique de Rang II parmi: Antidote, Onguent de Guérison, Potion de Santé. Le personnage connaît cette recette.

## Pouce Vert

**Rang :** Milandes I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Milandes

Les paysans de Milandes doivent se fier sur eux-mêmes pour subvenir à leur besoins. Tous les villages ont au moins un ou une sage qui s'y connaît en remède naturels, et ceux-ci ont tendances à recruter les jeunes du village pour l'aider à ramasser les plantes nécessaires. Il va sans dire que beaucoup des habitants de la région sont donc des experts dans la cueillette de composantes.

Le joueur peut acheter la compétence Herboristerie au coût de 1px. De plus, lorsqu'il ramasse des composantes avec cette compétence, il peut réduire le temps de cueillette de deux minutes par doses.

## Protégé de la Forêt

**Rang :** Milandes II      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Une compétence de Milandes de Rang I

On raconte que les forêts de Milandes ont une volonté à elle seule, et qu'elle protège voracement ceux qu'elle choisit. Ces protégés verront souvent la forêt et la végétation venir à son aide quand il en ressent le besoin.

Le personnage avec cette compétence peut choisir des sorts de l'école Plante quand il achète les compétences Prodiges ou Sorcellerie.

## TÉCUANI WATU

Les jungles de Técuani Watu offrent beaucoup de défis à ceux qui y habitent. Deux peuples y habitent: Les énigmatiques Dracs, une race d'homme lézard silencieux; et les Féra, des fauves humanoïdes féroces. Ces deux peuples vivent dans une symbiose avec la jungle qui les entoure. Récemment les Dracs et les Féras ont combiné leur "pays" pour unir leurs efforts contre l'empiètement humain sur leur jungles.

## COMPÉTENCES DE TÉCUANI WATU

### Rang I

Force Inhumaine  
Réflexes

### Rang II

Sang Froid I  
Férocité Inhumaine

### Rang III

Sang Froid II

## Férocité Inhumaine

**Rang :** Técuani Watu I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Técuani Watu

La férocité des Dracs et des Féras est légendaire sur le continent. Le personnage reçoit un point de Focus de plus à ajouter à son maximum.

## Force Inhumaine

**Rang :** Técuani Watu I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Técuani Watu

Les dracs et les féras de Técuani Watu ont une physiologie complètement différente d'un humain normal. Lorsqu'il en a le besoin, un Drac ou Féra de la région est capable de puiser dans une source de force primale qui se trouve à l'intérieur de lui.

Le personnage dépense 1 point de focus. Pour les 2 prochaines minutes il compte comme ayant une force supérieure à la sienne de un. (Force 0 devient Force 1, Force 1 devient Force 2 etc...) Par contre il ne gagne pas les attaques spéciales qui viennent avec ces compétences.

## Réflexes

**Rang :** Técuani Watu I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Origine: Técuani Watu

Les réflexes des Dracs et des Féras sont quasi-légendaires. Il sont souvent capables d'éviter des choses qui pourraient blesser ou même tuer quelqu'un de moins rapide.

Cette compétence fonctionne comme Intuition I. De plus, si le personnage a la compétence Intuition I, il peut aussi éviter les pièges au coût de 3 points de focus.

## Sang Froid I

**Rang :** Técuani Watu I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Race: Féra, une compétence de Técuani Watu de Rang I

Certains Féra ont un meilleur contrôle sur leur animal intérieur. Pour 2 points de focus, le Féra avec cette compétence peut ignorer une de ses frénésies.

## Sang Froid II

**Rang :** Técuani Watu II      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Sang Froid I

Très rares sont les féras qui non seulement sont capables de calmer leur animal intérieur, mais aussi de le contrôler et d'utiliser leur nature sauvage à leur avantage.

Le Féra avec cette compétence est capable d'utiliser une de ses frénésies au moment où il le veut en dépensant 2 points de Focus.

## VAURAKEN

Le peuple de Vauraken en est un avec une ancienne tradition de services à la Nation. Toutes les familles envoient un minimum d'un enfant en service militaire, et ceux qui le peuvent en envoient aussi en service magique. Ce service est une source de fierté pour ce peuple longtemps opprimé par leur tyran. Maintenant que celui-ci a repris ses esprits, le peuple de Vauraken continue cette tradition avec encore plus d'enthousiasme.

Note: Lorsqu'un personnage choisit Vauraken comme région d'origine, il doit choisir s'il a reçu un entraînement martial ou encore un entraînement magique. Une fois choisi, le joueur ne peut prendre de compétence dans l'autre arbre.

### COMPÉTENCES VAURAKIENNES

#### Rang I

- Entraînement Martial
- Entraînement Magique

#### Rang II

- Éducation Martiale
- Éducation Magique

#### Rang III

- Dévotion Martiale
- Dévotion Magique

## Dévotion Magique

**Rang :** Vauraken III      **Cumulatif :** Oui, deux fois  
**Prérequis :** Education Magique

La Dévotion envers Vauraken est le pivot de la vie dans le Royaume de Vauraken. Dernièrement Vauraken a commencé à tenter de redonner un peu à ses disciples qui sont toujours loyaux envers lui et sa nouvelle vision du Royaume.

Si le personnage fait une prière à Vauraken de 10 minutes à chaque matin et au coucher du Soleil, il recevra un point de Mana temporaire. Celui-ci peut l'apporter plus haut que son maximum et restera jusqu'à ce que celui-ci soit utilisé. Ce point de mana est le dernier utilisé lorsque le personnage n'aura plus de mana. Ce point de Mana temporaire n'est pas cumulable.

## Dévotion Martiale

**Rang :** Vauraken III      **Cumulatif :** Oui, deux fois  
**Prérequis :** Education Martiale

La Dévotion envers Vauraken est le pivot de la vie dans le Royaume de Vauraken. Dernièrement Vauraken a commencé à

tenter de redonner un peu à ses sujets qui sont toujours loyaux envers lui et sa nouvelle vision du Royaume.

Si le personnage fait une prière à Vauraken de 10 minutes à chaque matin et au coucher du Soleil, il recevra un point de Focus temporaire. Celui-ci peut l'apporter plus haut que son maximum et restera jusqu'à ce que celui-ci soit utilisé. Ce point de Focus est le dernier utilisé lorsque le personnage n'aura plus de Focus. Ce point de Focus temporaire n'est pas cumulable.

## Éducation Magique

**Rang :** Vauraken II      **Cumulatif :** Oui, deux fois  
**Prérequis :** Entraînement Magique

L'éducation est une chose importante pour le pays et une grande partie de la population en a bénéficié.

Le personnage reçoit la compétence Lettré. De plus, le personnage doit choisir une famille de compétences parmi les suivantes, il compte comme ayant une spécialisation lorsqu'il achète celle-ci: Apothicaire, Érudit, Études de Métier (Herboriste, Papetier), Parchemin. Le personnage peut utiliser ses compétences régionales comme pré-requis plutôt qu'une compétence du même arbre.

## Éducation Martiale

**Rang :** Vauraken II      **Cumulatif :** Oui, deux fois  
**Prérequis :** Entraînement Martial

L'éducation est une chose importante pour le pays et une grande partie de la population en a bénéficié.

Le personnage reçoit la compétence Lettré. De plus, le personnage doit choisir une famille de compétences parmi les suivantes, il compte comme ayant une spécialisation lorsqu'il achète celle-ci: Armurier, Exercices, Mineur, Rumeurs. Le personnage peut utiliser ses compétences régionales comme pré-requis plutôt qu'une compétence du même arbre.

## Entraînement Martial

**Rang :** Vauraken I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Entraînement Martial

Il est obligatoire dans le Royaume de Vauraken d'accomplir un Service Militaire relativement long. C'est une obligation qui est pourtant vue avec fierté par le peuple du pays. Le service militaire a longtemps aussi été la seule façon pour quelqu'un sans aptitude magique d'avancer dans la société Vaurakienne.

Dû à un entraînement intense, lorsque le personnage utilise une épée tenue à une main ou une arbalète, le premier coup qu'il inflige dans un combat cause un point de dommage de plus (non-cumulatif).

## Entraînement Magique

**Rang :** Vauraken I      **Cumulatif :** Non  
**Prérequis :** Entraînement Martial

Les lanceurs de sorts ont longtemps été à l'apogée de la société Vaurakienne. Ceux qui utilisent les Prodiges tout au haut, suivie des lanceurs de sorts qui utilisent les Sortilèges, puis Féerie. Par contre pour s'assurer de la force magique de ses lanceurs de sorts, chaque lanceur de sort aura dû faire une formation croisée avec un autre type de magie.

Lorsqu'il choisit Entraînement Magique, le joueur doit décider si son personnage est majoritairement un utilisateur de Prodiges, de Féerie ou encore de Sorcellerie. Il doit ensuite choisir l'une des écoles parmi ces options. Cette école compte comme un sort de son type de sort principal.

**Prodiges:** Enchantement, Plante

**Féerie:** Enchantement, Nécromancie

**Sorcellerie:** Plante, Nécromancie

# Chapitre 1

## Les Talents Avancés

Lors de la création de votre personnage pour un GNs des Milandes, l'une des étapes importantes est de sélectionner un Talent pour votre personnage. Ce talent est un avantage ou quelque chose qui différencie votre personnage et le rend plus unique.

Un personnage qui aura accumulé assez de points d'expérience peut alors acheter un Talent Avancé. Ses choix diffèrent selon le talent acheté. Le personnage peut acheter un talent quand il atteint 25 points d'expériences total, un autre à 50 px, puis un dernier à 75 px. A chacun de ces paliers le joueur a deux choix et ne peut en acheter qu'un seul. Chaque talent avancé coûte un nombre de px qui peut varier.

### ARCANA:

#### PALIER I: 25 PX

##### Transe Avancé

**Prérequis :** 25 PX, Mana II, Sorcellerie I, Transe I  
**Coût :** 4 PX

Les capacités de concentration du personnage sont incroyables, grâce à cela il est capable de reprendre son énergie magique de façon accéléré.

Le personnage compte comme ayant la compétence Transe à un rang supérieur à celui qu'il a acheté pour la compétence Transe. (ex: Un personnage avec Transe I compte comme si il avait Transe II). Lorsqu'il a Transe III il compte alors comme ayant Transe IV.

**Transe IV:** Comme Transe III, mais le personnage regagne maintenant ses points de magie perdu au rythme de un point aux quatre minutes plutôt qu'un aux cinq minutes.

##### Savoir Mystique I

**Prérequis :** 25 px, Mana II, Sorcellerie II, Transe II  
**Coût :** 4 PX

Le personnage a un lien si étroit avec l'un de ses sorts qu'au besoin il est capable de lancer ce sort sans composantes magiques.

Le joueur doit choisir un sort de Sorcellerie Rang II qui utilise une composante commune. Il peut maintenant lancer ce sort sans composantes au coût de un mana de plus que le coût normal.

#### PALIER II: 50 PX

##### Mana IV

**Prérequis :** 50 PX, Mana III, Sorcellerie III, Transe III  
**Coût :** 5 PX

Le personnage a un talent presque naturel pour sentir les énergies magiques qui l'entourent, il est capable plus aisément de les rejoindre et les manipuler à son gré.

Le personnage ajoute 3 points de mana à son total.

##### Savoir Mystique II

**Prérequis :** 50 px, Mana III, Sorcellerie III  
**Coût :** 5 PX

Le personnage a un lien tel avec l'un de ses sorts qu'au besoin il est capable de lancer ce sort sans composantes magiques.

Le joueur doit choisir un sort de Sorcellerie Rang III qui utilise une composante rare ou commune. Il peut maintenant lancer ce sort sans composantes au coût de deux mana de plus que le coût normal.

#### PALIER III: 75 PX

##### Maître Arcaniste

**Prérequis :** 75 PX, Mana III, Sorcellerie III, Transe III  
**Coût :** 6 PX

Seul un personnage s'étant dédiée à la poursuite de connaissances arcanes tout au long de sa vie peut espérer apprendre les sortilèges les plus légendaires de Sorcellerie.

Ce Talent ne donne pas de nouveau sort. Plutôt vous êtes encouragé à créer votre propre sort. Ceux-ci seront analysés par le comité d'organisation et travaillerons avec vous. Développer un nouveau sort est très difficile, et peut prendre beaucoup de temps, pour cette raison, la création d'un nouveau sort sera considéré une quête personnelle. Le sort sera figuré hors-jeu, et votre personnage le découvrira en jeu. Prenez note que développer un nouveau sort et le fonctionnement prend du temps. Svp prendre ceci en compte (ex: si vous prenez ce talent avancé deux semaines avant un GN, il nous serait impossible d'avoir votre sort de prêt)

Le futur de votre sort sera aussi entre vos mains. Il pourra être votre sort signature que seul vous connaîtrez, vous pourrez l'enseigner à qui vous voudrez (qui devront l'acheter avec des points d'expérience) ou il pourra être rendu disponible à tous. Pour apprendre ce sort, votre disciple devra passer un minimum de 4 heures par jour d'un GN d'une fin de semaine avec vous à l'apprendre. Seul l'inventeur du sort peut l'enseigner, à moins que vous ne décidiez de le rendre disponible généralement.

##### Torrent Arcane

**Prérequis :** 75 PX, Transe III  
**Coût :** 6 PX

Le personnage peut, une fois par GN, conjurer un torrent d'énergie arcane et régénérer ses points de Mana.

Le joueur doit effectuer mantras tout en créant de grands mouvements de ses bras et mains comme s'il contrôlait un tourbillon d'énergie autour de lui pendant dix secondes. Si le joueur est interrompu, l'effet est perdu. Autrement, le personnage se sent revigoré et reprend un nombre de points de mana égal à son maximum de mana. Tout point régénéré de plus que son maximum est perdu.

## CAMOUFLAGE:

### PALIER I: 25 PX

#### Camouflage Avancé

**Prérequis :** 25 PX  
**Coût :** 3 PX

Lorsque le personnage utilise sa compétence de camouflage et qu'il dépense 2 points de Focus, il peut traiter la compétence exactement comme si c'était le sort Invisibilité I, y compris la durée du sort. Par contre les conditions du sort restent les mêmes que Camouflage, c'est-à-dire qu'il doit tout de même être dans la nature et non pas complètement à découvert (au milieu d'un sentier comme exemple).

Dans ce cas, le personnage est considéré comme étant dans la nature lorsqu'il est à un bras de distance d'un arbre ou d'un buisson.

#### Récolte I

**Prérequis :** 25 PX, Herboristerie  
**Coût :** 3 PX

Au début de chaque GN, lors de l'homologation, le personnage recevra un complément de quatre composantes et ressources naturelles communes, sélectionnées au hasard par les organisateurs.

### PALIER II: 50 PX

#### Coup du Chasseur

**Prérequis :** 50 PX  
**Coût :** 4 PX

Lorsque le Personnage est caché par l'habileté Camouflage, le premier coup infligé à une cible fait un point de dommage de plus au coût de 1 Point de Focus. Cette compétence ne s'additionne pas à Backstab ou d'autres compétences qui ont le même effet.

#### Récolte II

**Prérequis :** 50 PX, Herboristerie  
**Coût :** 4 PX

Au début de chaque GN, lors de l'homologation, le personnage recevra un complément de deux composantes et ressources rares, sélectionnés au hasard par les organisateurs.

### PALIER III: 75 PX

#### Camouflage Perfectionné

**Prérequis :** 75 PX, Camouflage Avancé  
**Coût :** 4 PX

Fonctionnant comme Camouflage Avancé, sauf que le personnage doit dépenser 3 points de Focus, le talent simule le sort Invisibilité III et dure 5 minutes. Le personnage doit tout de même rester à un bras de distance d'un arbre ou buisson en tout temps.

#### Récolte III

**Prérequis :** 75 PX, Herboristerie, Récolte I et/ou 2  
**Coût :** 4 PX

Au début de chaque GN, lorsqu'il reçoit ses ressources venant de Récolte I, le personnage peut choisir la moitié des ressources communes plutôt que de les prendre au hasard, il peut en faire de même avec Récolte II et les ressources rares.

## CHARME:

### PALIER I: 25 PX

#### Charme Avancé

**Prérequis :** 25 PX  
**Coût :** 4 PX

Le personnage est si charmant et est brillant lorsqu'il vient à parler à un groupe. Le Talent Avancé fonctionne comme Charme, mais le personnage peut affecter un groupe de jusqu'à 5 personnages au coût de 3 points de Focus.

#### Diplomatie

**Prérequis :** 25 PX  
**Coût :** 4 PX

Le personnage a une connaissance avancée des coutumes des différents pays. Lors d'une situation diplomatique ou lorsqu'il rencontre un membre de la noblesse, le joueur peut dire "diplomatie" et on lui expliquera vite fait ce qui est attendu dans la situation.

### PALIER II: 50 PX

#### Marchandage

**Prérequis :** 50 PX, Bluff I  
**Coût :** 5 PX

Le personnage est capable d'utiliser son charme pour faire baisser les prix lorsqu'il achète des items d'un marchand. Pour la simplicité ce talent ne fonctionne qu'avec les marchands PNJs. Le joueur devra mentionner qu'il a marchandage et il recevra un rabais de 10% en moyenne. Par contre si le joueur ou un de ses alliés agit de façon agressive avec le marchand, les effets de marchandage sont annulés pour 24 heures, le temps que le personnage ne reconstruise sa relation avec le marchand et regagne sa confiance.

#### Bluff Avancé

**Prérequis :** 50 PX, Bluff I  
**Coût :** 5 PX

Le personnage compte comme ayant la compétence Bluff a un rang supérieur de ce qu'il a acheté. (un personnage avec Bluff I comptera comme ayant Bluff II). Un personnage avec Bluff III comptera comme ayant bluff IV.

**Bluff IV:** Comme Bluff II, mais l'effet fonctionne sur 3 personnes.

### PALIER III: 75 PX

#### Méfiance Avancée

**Prérequis :** 75 PX  
**Coût :** 6 PX

Le personnage compte comme ayant la compétence Méfiance a un rang supérieur de ce qu'il a acheté. (un personnage avec Méfiance I comptera comme ayant Méfiance II). Un personnage avec Méfiance III comptera comme ayant Méfiance IV.

**Méfiance IV:** Le personnage est si méfiant qu'il en influence ceux qui sont autour de lui. Le personnage peut utiliser méfiance I, II ou III et en dépenser une utilisation pour l'appliquer sur un allié plutôt que de l'utiliser lui-même.

## Titre

**Prérequis :** 75 PX

**Coût :** 6 PX

Le personnage a réussi au travers de ses aventures de s'accaparer un titre. Le titre peut être un titre de noblesse (l'équivalent de castellan ou baron), un titre militaire, un titre religieux ou un titre dans une guilde. Le personnage doit être en règle avec l'organisation ou le pays et doit avoir une façon logique d'accéder à ce poste. (ex: un personnage reconnu comme un brigand et un meurtrier ne pourrait pas accéder à un titre dans la majorité des contrées).

Si le personnage a déjà un titre, il sera alors considéré comme mieux connecté à la cours de son choix.

## COLLECTIONNEUR:

### PALIER I: 25 PX

#### Récolte

**Prérequis :** 25 PX, Herboriste

**Coût :** 4 PX

Le personnage peut utiliser la compétence herboristerie de façon plus rapide. Il peut soustraire deux minutes au temps de collection.

#### Sapeur

**Prérequis :** 25 PX, Mineur

**Coût :** 4 PX

Le personnage peut utiliser la compétence Mineur ou Mineur II de façon plus rapide. Il peut soustraire deux minutes au temps de collection.

### PALIER II: 50 PX

#### Fouineur

**Prérequis :** 50 PX

**Coût :** 5 PX

Le personnage est un expert pour découvrir des composantes ou items utiles. Le joueur commence avec un deuxième sac surprise, mais il ne peut choisir de quel type.

#### Porion

**Prérequis :** 50 PX, Mineur II

**Coût :** 5 PX

Le personnage est un maître mineur. Il a le talent de dénicher des matériaux rares. Le personnage a 50% de chances (pile ou face) de se faire donner une pépite d'un minerai rare dans son sac surprise.

### PALIER III: 75 PX

#### Fouineur II

**Prérequis :** 75 PX, Fouineur I

**Coût :** 6 PX

Le personnage peut maintenant choisir le type de son deuxième sac surprise.

#### Maître Porion

**Prérequis :** 75 PX, Porion

**Coût :** 6 PX

Le personnage peut demander de relancer le pile ou face pour voir s'il recevra une pépite dans son sac surprise. De plus, il peut décider quelle sorte de pépite il recevra.

## CHANT D'INSPIRATION:

### PALIER I: 25 PX

#### Hypnotisme I

**Prérequis :** 25 PX

**Coût :** 4 PX

**Mana/Focus :** 1 point (au choix)

Le personnage peut faire un chant hypnotisant à une cible à une distance maximale de 10 mètres et qui peut entendre le chant. Le personnage doit commencer une chanson calme telle une berceuse, puis déclarer « hypnotisme » à sa cible. La cible arrête ce qu'il fait et doit écouter le personnage tant que celui-ci chante.

La victime se sortira de sa stupeur si le personnage arrête de chanter ou prend une pause, ou si une créature fait un geste menaçant, si elle prend du dommage, ou si elle est affligée d'une autre condition négative telle confusion ou peur. Hypnotisme ne permet pas de désarmer ou de voler (faire les poches) à la cible, ces actes sont considéré des actions menaçantes. Certains monstres peuvent être immunisés à cette habileté.

Hypnotisme n'affecte pas un personnage en Furie ou en Frénésie. La cible devient immunisée à cette habileté pour une heure après la fin de l'effet.

#### Chant de Révélation

**Prérequis :** 25 PX

**Coût :** 4 PX

**Mana/Focus :** 1 point

Le personnage est capable avec sa chanson de capter les changements de fréquences qu'un corps invisible cause. Le personnage ne voit pas comme telle la créature ou chose invisible, mais détecte plutôt qu'il y a quelque chose d'invisible à un certain endroit.

Le personnage doit chanter d'une voix forte une chanson avec un rythme animé. Au bout de 5 secondes il commencera à être capable de percevoir au travers de l'invisibilité, du camouflage ou autrement magiquement invisible. Cette perception ne dure que le temps du chant et arrête immédiatement lorsque le personnage arrête de chanter ou prend une pause dans sa chanson.

### PALIER II: 50 PX

#### Chant de Vie

**Prérequis :** 50 PX, Soigneur I

**Coût :** 5 PX

**Mana/Focus :** 2

Lorsqu'il utilise son Chant d'Inspiration, le personnage peut aussi guérir une personne au seuil de la mort.

Le personnage chantant son Chant d'Inspiration, doit apposer sa main sur le torse d'une personne qui est au seuil de la mort (à 0 points au torse), après une minute, le sujet regagne 1 point de vie au torse.

#### Chant du Travailleur

**Prérequis :** 50 PX, une compétence Métier de rang I

**Coût :** 5 PX

**Mana/Focus :** 2 points par 5 minutes

Le personnage qui interprète une chanson bien rythmée aide les gens à performer lorsqu'ils travaillent. Tout personnage qui fait une activité de Métier, travaille deux fois plus rapidement le temps du chant.

### **PALIER III: 75 PX**

#### **Chant de Guerre**

**Prérequis :** 75 PX

**Coût :** 6 PX

**Mana/Focus :** 3 points

Le personnage intone une marche ou autre chant de guerre pour pousser ses alliés vers la victoire et la gloire. Ses alliés ainsi inspirés (maximum 3 définis à l'avance), gagnent 1 point de corps temporaire au torse et à chaque membre. L'effet magique se dissipe dès que le barde arrête de chanter ou lorsqu'il prend une pause. L'effet magique prend effet après que le barde ait chanté pendant 15 secondes. L'effet ne s'additionne pas à d'autres sorts du même type (frénésie, armure etc...)

#### **Chant de Concentration**

**Prérequis :** 75 PX

**Coût :** 6 PX

**Mana/Focus :** 1/2 points

Le personnage est capable de faire une musique si douce et apaisante qu'elle favorise la reprise d'énergie pour ceux qui l'entendent.

Ce talent accélère la reprise d'énergie de jusqu'à 5 personnes désignées par le personnage et qui peuvent l'entendre. Les personnes désignées par le chanteur reprennent leur focus ou mana une minute plus vite si il dépense 1 Point de Focus ou de mana ou encore 2 minutes plus vite si il en dépense 2. (ex: si le joueur reprendrait 1 point de mana aux 10 minutes, il le reprendrait au bout de 9 minutes si 1 point est dépensé, ou 8 minutes si le chanteur en dépense 2). Le chant de concentration dure pour un maximum de trente minutes, ou lorsque le personnage arrête de chanter

## **DÉFENSEUR DE LA FOI:**

### **PALIER I: 25 PX**

#### **Prière Avancé**

**Prérequis :** 25 PX, Mana II, Prodiges I, Prière I

**Coût :** 4 PX

Les capacités de concentration du personnage sont incroyables, grâce à cela il est capable de reprendre son énergie magique de façon accéléré.

Le personnage compte comme ayant la compétence Prière à un rang supérieur à celui qu'il a acheté pour la compétence Prière. (ex: Un personnage avec Prière I compte comme si il avait Prière II). Lorsqu'il a Prière III il compte alors comme ayant Prière IV.

Prière IV: Comme Prière III, sauf que le personnage reprend 1 point de mana par 9 minutes de prière. S'il prie à voix haute avec un autre personnage de la même religion, son rythme de récupération augmente à 1 point par 4 minutes de prière. S'il est accompagné par 3 croyants au total, il récupère alors des points de mana au rythme de 1 par minute de prière.

#### **Composante Divine I**

**Prérequis :** 25 px, Mana II, Prodiges II, Prière II

**Coût :** 4 PX

La foi du personnage est si forte qu'au besoin il est capable de lancer un sort sans composantes magiques.

Le joueur doit choisir un sort de Prodiges Rang II qui utilise une composante commune. Il peut maintenant lancer ce sort sans composantes au coût de un mana de plus que le coût normal.

### **PALIER II: 50 PX**

#### **Mana IV**

**Prérequis :** 50 PX, Mana III, Prodiges III, Prière III

**Coût :** 5 PX

Le personnage a un talent presque naturel pour sentir les énergies magiques qui l'entourent, il est capable plus aisément de les rejoindre et les manipuler à son gré.

Le personnage ajoute 4 points de mana à son total.

#### **Composante Divine II**

**Prérequis :** 50 px, Mana III, Prodiges III

**Coût :** 5 PX

La foi du personnage est si forte qu'au besoin il est capable de lancer un sort sans composantes magiques.

Le joueur doit choisir un sort de Prodiges Rang III qui utilise une composante rare ou commune. Il peut maintenant lancer ce sort sans composantes au coût de deux mana de plus que le coût normal.

### **PALIER III: 75 PX**

#### **Conduit Divin**

**Prérequis :** 75 PX, Mana III, Prodiges III, Prière III

**Coût :** 6 PX

Seul un personnage s'étant dédiée complètement à sa fois tout au long de sa vie peut espérer apprendre les prodiges les plus légendaires.

Ce Talent ne donne pas de nouveau sort. Plutôt vous êtes encouragé à créer votre propre sort. Ceux-ci seront analysés par le comité d'organisation et travaillerons avec vous. Développer un nouveau sort est très difficile, et peut prendre beaucoup de temps, pour cette raison, la création d'un nouveau sort sera considéré une quête personnelle. Le sort sera figuré hors-jeu, et votre personnage le découvrira en jeu. Prenez note que développer un nouveau sort et le fonctionnement prend du temps. Svp prendre ceci en compte (ex: si vous prenez ce talent avancé deux semaines avant un GN, il nous serait impossible d'avoir votre sort de prêt)

Le futur de votre sort sera aussi entre vos mains. Il pourra être votre sort signature que seul vous connaîtrez, vous pourrez l'enseigner à qui vous voudrez (qui devront l'acheter avec des points d'expérience) ou il pourra être rendu disponible à tous. Pour apprendre ce sort, votre disciple devra passer un minimum de 4 heures par jour d'un GN d'une fin de semaine avec vous à l'apprendre. Seul l'inventeur du sort peut l'enseigner, à moins que vous ne décidiez de le rendre disponible généralement.

#### **Intervention Divine**

**Prérequis :** 75 PX, Prière III

**Coût :** 6 PX

Le personnage peut, une fois par GN, prier son dieu tout haut et fort. Cette prière doit être d'au moins dix secondes, et si celui-ci est interrompu, l'effet est perdu. Après les dix secondes, le joueur se sentira calme et serein et reprend un nombre de points de mana égal à son maximum de mana. Tout point régénéré de plus que son maximum est perdu.

## DÉFENSEUR DE LA NATURE:

### PALIER I: 25 PX

#### Composante Primale I

**Prérequis :** 25 px, Mana II, Féerie II, Spiritisme II  
**Coût :** 4 PX

Ce talent avancé permet au personnage, de lancer un sortilège de Féerie rang II sans composantes.

Le joueur doit choisir un sort de Féerie de Rang II qui utilise une composante commune. Il peut maintenant lancer ce sort sans composantes au coût de un mana de plus que le coût normal.

#### Spiritisme Avancé

**Prérequis :** 25 PX, Mana II, Féerie I, Spiritisme I  
**Coût :** 4 PX

Les capacités de concentration du personnage sont incroyables, grâce à cela il est capable de reprendre son énergie magique de façon accéléré.

Le personnage compte comme ayant la compétence Spiritisme à un rang supérieur à celui qu'il a acheté pour la compétence Spiritisme. (ex: Un personnage avec Spiritisme I compte comme si il avait Spiritisme II). Lorsqu'il a Spiritisme III il compte alors comme ayant Spiritisme IV.

Spiritisme IV: Comme Spiritisme III, mais le personnage récupère 1 point de mana par 4 minutes lorsqu'il est dans son sanctuaire ou 1 point par 8 minutes lorsqu'il médite hors de ce dernier.

### PALIER II: 50 PX

#### Mana IV

**Prérequis :** 50 PX, Mana III, Féerie III, Spiritisme III  
**Coût :** 5 PX

Le personnage a un talent presque naturel pour sentir les énergies magiques qui l'entourent, il est capable plus aisément de les rejoindre et les manipuler à son gré.

Le personnage ajoute 4 points de mana à son total.

#### Composante Primale II

**Prérequis :** 50 px, Mana III, Féerie III  
**Coût :** 5 PX

Ce talent avancé permet au personnage, de lancer un sortilège de Féerie rang III sans composantes.

Le joueur doit choisir un sort de Féerie de Rang III qui utilise une composante rare ou commune. Il peut maintenant lancer ce sort sans composantes au coût de deux mana de plus que le coût normal.

### PALIER III: 75 PX

#### Conduit naturel

**Prérequis :** 75 PX, Mana III, Féerie III, Spiritisme III  
**Coût :** 6 PX

Seul un personnage s'étant dédiée complètement à la nature tout au long de sa vie peut espérer apprendre les sorts de féerie les plus légendaires.

Ce Talent ne donne pas de nouveau sort. Plutôt vous êtes encouragé à créer votre propre sort. Ceux-ci seront analysés par le comité d'organisation et travaillerons avec vous. Développer un nouveau sort est très difficile, et peut prendre beaucoup de temps, pour cette raison, la création d'un nouveau sort sera considéré une quête personnelle. Le sort sera figuré hors-jeu, et votre personnage le découvrira en jeu. Prenez note que développer un nouveau sort et le fonctionnement prend du temps. Svp prendre ceci en compte (ex: si vous prenez ce talent avancé deux semaines avant un GN, il nous serait impossible d'avoir votre sort de prêt)

Le futur de votre sort sera aussi entre vos mains. Il pourra être votre sort signature que seul vous connaîtrez, vous pourrez l'enseigner à qui vous voudrez (qui devront l'acheter avec des points d'expérience) ou il pourra être rendu disponible à tous. Pour apprendre ce sort, votre disciple devra passer un minimum de 4 heures par jour d'un GN d'une fin de semaine avec vous à l'apprendre. Seul l'inventeur du sort peut l'enseigner, à moins que vous ne décidiez de le rendre disponible généralement.

#### Poussée Primale

**Prérequis :** 75 PX, Spiritisme III  
**Coût :** 6 PX

Le personnage peut, une fois par GN, recevoir une poussée de puissance primale. Ceci est très douloureux et dure environ dix secondes. Si la poussée est interrompue, l'effet est perdu. Après le dix secondes, le personnage se sentira revitalisé et clair d'esprit malgré la douleur qu'il vient de subir. Le personnage reprend un nombre de points de mana égal à son maximum de mana. Tout point régénéré de plus que son maximum est perdu.

## DÉVOUEMENT:

### PALIER I: 25 PX

#### Courage I

**Prérequis :** 25 PX  
**Coût :** 4 PX

Avec cette habileté, le personnage peut ignorer l'un des effets suivants: Agacer, Effroi, Appel du Loup, Feux Follet en dépensant 1 point de Focus. Lorsque le personnage est victime de l'un de ces effets, il n'a qu'à déclarer clairement « Courage » et peut alors ignorer les effets.

#### Toucher de Grâce

**Prérequis :** 25 PX  
**Coût :** 4 PX

Le personnage peut prendre un moment pour toucher un personnage dans le coma pour le stabiliser en dépensant un point de Focus ou Mana. Le personnage doit toucher le sujet pendant 5 secondes. Le sujet est alors considéré comme stable et peut arrêter le décompte avant sa mort..

### PALIER II: 50 PX

#### Interrogation II

**Prérequis :** 50 PX  
**Coût :** 5 PX

Lorsqu'il utilise son pouvoir d'Interrogation, le personnage peut dépenser 3 points de mana et forcer une réponse du personnage ciblé. Cette réponse doit être véritable (au meilleur des connaissances de la cible) et doit être répondu par l'un de trois mots: oui, non, ou inconnu. Si la question est posée de façon à ce que la cible ne peut donner l'une de ces réponses (exemple : quel est ton nom?) Interrogation II ne fonctionne pas et son utilisation est gaspillée!

#### Héroïsme

**Prérequis :** 50 PX  
**Coût :** 5 PX

Avec cette habileté, le personnage peut ignorer l'un des effets suivants: Douleur, Contrôle, Invocation I, Invocation II en dépensant 2 points de Focus. Lorsque le personnage est victime de l'un de ces effets, il n'a qu'à déclarer clairement « Héroïsme » et peut alors ignorer les effets.

### **PALIER III: 75 PX**

#### **Courage II**

**Prérequis :** 75 PX, Courage I  
**Coût :** 6 PX

Avec cette habileté, le personnage lève son bras ou son arme haut dans les airs, dépense 3 points de Focus et fait une déclaration contre la peur, qui remplira ses alliés de courage. Le personnage et jusqu'à cinq alliés qui ont entendu la déclaration (désignés par celui-ci) sont immunisés aux effets des sorts suivants pour 5 minutes: Agacer, Effroi, Appel du Loup, Feux Follet. A la fin de sa déclaration, le personnage devrait déclarer « Courage II ».

#### **Avatar**

**Prérequis :** 75 PX, Prodiges I, Prière I  
**Coût :** 6 XP

Implorant son dieu ou sa déesse et dépensant 3 Points de Focus et de Mana, le personnage devient un conduit pour celui ou celle-ci. Le personnage doit déclarer une créature comme étant sa cible. Contre cette cible, le personnage reçoit les effets de Courage I et d'Héroïsme et il ignore les deux premiers coups infligés par la cible. De plus pour la durée de l'habileté, son bouclier et son arme sont immunisés au Break, et son arme fait du dommage « béni ».

Avatar a une durée de cinq minutes, après quoi le personnage tombe sous l'effet de fatigue. Cette fatigue durera cinq minutes. Utiliser Avatar plus d'une fois par jour pourrait potentiellement endommager l'âme du personnage, possiblement de façon permanente. La fatigue dure alors 10 minutes, et le joueur doit venir parler à un organisateur.

Fatigue: Le personnage est pris d'une fatigue intense. Tous ses membres sont endoloris et il a de la difficulté à se concentrer et à bouger. Le personnage ne peut pas courir, il ne peut se déplacer que d'un pas lent. La victime peut quand même se défendre maladroitement. Si laissé à lui-même, il s'endormira, mais pourra être réveillé normalement. Il se rendormira si laissé à lui-même de nouveau.

### **FANTASSIN:**

#### **PALIER I: 25 PX**

#### **Déflexion I**

**Prérequis :** 25 PX, Force II  
**Coût :** 4 PX

Lorsque le personnage est victime d'un Break, il peut dépenser 3 points de Focus et déclarer « Déflexion I ». Le bouclier est maintenant considéré endommagé mais reste viable pour le reste du combat. Le personnage devra le faire réparer par la suite. Le prochain Break que le bouclier subit brisera le bouclier et ne pourra être sauvé par Déflexion I ou Déflexion II. Si le personnage est originaire de l'Impérium et qu'il a la compétence Vétéran, le coût en Focus est réduit d'un point.

#### **Poigne Solide**

**Prérequis :** 25 PX, Désarmement I  
**Coût :** 4 PX

Lorsqu'il est victime d'un désarmement, le personnage peut dépenser 2 points de Focus et déclarer « poigne solide » et annuler le désarmement.

### **PALIER II: 50 PX**

#### **Coup Ciblé II**

**Prérequis :** 50 PX, Force III  
**Coût :** 5 PX

Le personnage est adepte au combat et sait comment frapper pour fracturer d'un coup un des membres de son adversaire. Lorsque le personnage dépense 3 points de Focus et atteint d'un coup franc un membre de son adversaire avec son arme, il peut déclarer « cassure ». Pour le récipiendaire du coup, le membre devient inutilisable mais n'a autrement pas subi de dommage. Une cote de maille ou mieux protégée contre cette habileté, et certaines créatures sont immunisées à la condition « cassure ».

Le membre cassé peut être guéri soit par les compétences Soigneur II en 10 minutes, Soigneur III en 5 minutes, ou par un sort de guérison ou de restauration. Autrement, une cassure guérit naturellement après 24 heures.

#### **Cri de Guerre**

**Prérequis :** 50  
**Coût :** 5 PX

Après avoir poussé un cri puissant et dépensé 3 points de Focus, le guerrier peut déclarer « peur, 3 mètres, 5 secondes » aux ennemis à trois (3) mètres de lui. Les victimes peuvent soit se sauver ou se mettre en petite boule par terre.

### **PALIER III: 75 PX**

#### **Bravoure**

**Prérequis :** 75 PX  
**Coût :** 6 PX

Avec cette habileté, le personnage peut ignorer l'un des effets suivants: Agacer, Effroi, Appel du Loup, Feux Follet, Douleur, Contrôle, Invocation I, Invocation II en dépensant 3 points de Focus. Lorsque le personnage est victime de l'un de ces effets, il n'a qu'à déclarer clairement « Bravoure » et peut alors ignorer les effets.

#### **Déflexion II**

**Prérequis :** 75 PX, Force III  
**Coût :** 6 PX

Lorsque le personnage est victime d'un Break, il peut déclarer « Déflexion II » et dépenser 3 points de Focus. Son bouclier est alors considéré comme n'ayant subi aucun dommage.

### **FURIE:**

#### **PALIER I: 25 PX**

#### **Furie Contrôlée**

**Prérequis :** 25 PX  
**Coût :** 4 PX

Le personnage peut désigner un allié de son choix. Cet allié devrait avoir une relation proche ou intime avec lui, tel un amoureux, un mentor, un membre de famille proche, un allié proche.

Lorsque le personnage est en Furie, il n'attaquera pas cet allié aveuglément, à moins d'avoir une motivation spécifique pour l'attaquer. Le personnage peut changer l'allié affecté par ce talent de façon permanente au coût de 1 px entre deux GNs.

## Endurance

**Prérequis :** 25 PX  
**Coût :** 4 PX

Le personnage se remet de sa fatigue intense d'après Furie en trois minutes au lieu de cinq.

### PALIER II: 50 PX

## Furie II

**Prérequis :** 50 XP  
**Coût :** 5 XP

Il est plus difficile pour les ennemis du personnage d'attendre que celui-ci s'épuise. La Furie du personnage a maintenant une durée de cinq minutes au lieu de trois au coût d'un point de focus supplémentaire.

## Vitalité

**Prérequis :** 50 XP  
**Coût :** 5 XP

Le personnage est capable d'entrer en état de Furie, une seconde fois par heure, au coût de deux Focus supplémentaires. Si le personnage est originaire de Holmgard et qu'il a la compétence Bearserk, cette deuxième furie coûte plutôt le coût normal en focus.

### PALIER III: 75 PX

## Furie III

**Prérequis :** 75 PX  
**Coût :** 6 PX

Il est plus difficile pour les ennemis du barbare d'attendre que celui-ci s'épuise. La Furie du personnage dure maintenant jusqu'à la fin d'un combat, même si celui-ci dure plus de 5 minutes. Par contre, il restera en Furie pour deux minutes après que son dernier ennemi soit vaincu.

## Exploit de Force

**Prérequis :** 75 PX  
**Coût :** 6 PX

Lors d'une furie, et au coût de trois points de Focus, le personnage peut puiser dans sa réserve d'adrénaline pour augmenter son score de force d'un rang (maximum Force IV) pour une période d'une minute.

## POCHE SECRÈTE:

### PALIER I: 25 PX

## Futé

**Prérequis :** 25 PX  
**Coût :** 4 PX

Le personnage peut jeter un sort de rang I de Sorcellerie. Le choix de ce sort doit être déclaré lors de l'homologation et ne peut être changé pour la durée du GN. Le personnage a tout de même besoin de manipuler la composante de base nécessaire, mais utilise du Focus plutôt que du Mana. Le sort choisi peut changer entre les GNs.

## Polyvalence

**Prérequis :** 25 PX  
**Coût :** 4 PX

Au début de chaque GN, le personnage peut choisir n'importe quelle compétence de rang I dans les catégories de Social, Savoir, Fourberie, ou Métier. Le personnage peut utiliser cette compétence normalement pendant le GN.

Il doit annoncer qu'elle sera sa compétence de Polyvalence I pour le GN lors de l'homologation, mais peut changer la compétence choisie entre deux GNs.

### PALIER II: 50 PX

## Backstab Avancé

**Prérequis :** 50 PX, Backstab  
**Coût :** 5 PX

Comme Backstab, mais le personnage doit dépenser 2 points de Focus et peut utiliser deux armes qui doivent être courtes ou moyennes. Le backstab avancé fera un total de 4 points de dommage si les deux armes touchent.

## Camouflage dans l'Ombre

**Prérequis :** 50 PX, Évasion II  
**Coût :** 5 PX

Le personnage est capable de se camoufler dans l'ombre en dépensant 2 points de Focus, il peut traiter le talent exactement comme si c'était le sort Invisibilité I, y compris la durée du sort. Par contre le talent ne fonctionne que si le personnage se trouve dans une ombre assez profonde ou à la noirceur de la nuit. L'effet se dissipe si le personnage se fait illuminer ou s'il entre à moins de deux mètres d'un personnage. Notez que la lumière utilisée par Oeil de Lynx ne révèle pas le personnage, et que ce sort ne voit pas au travers du Camouflage dans l'Ombre.

### PALIER III: 75 PX

## Assomage Avancé

**Prérequis :** 75 PX, Assomage  
**Coût :** 6 PX

Comme Assomage, mais coûte 3 points de Focus et la victime de l'assomage oublie les 10 minutes avant son assomage.

## Astucieux

**Prérequis :** 75 PX, Évasion II  
**Coût :** 6 PX

Au début de chaque GN, le personnage peut choisir n'importe quelle compétence de rang I, II ou III pour laquelle il a les préalables requis. La nouvelle compétence peut provenir de n'importe quel arbre de compétence. Le personnage ne peut utiliser Astucieux pour connaître la même compétence deux GNs de suite.

# Chapitre 1

## Les Classes Prestiges

Les options de personnages de base sont disponibles dans le Manuel du Joueur. Pour les joueurs qui en veulent juste un peu plus... Nous vous offrons des idées de classes un peu plus poussées.

### Les Classes Prestiges

Les classes prestigieuses ont tous comme pré requis de base d'avoir réussi à atteindre un certain nombre de PX. Le joueur doit également adhérer aux autres pré requis. Ceci leur donne les options des Compétences et Sortilèges Complémentaires. Vous devez également en parler avec les organisateurs à priori, car vous avez à acquérir vos classes in-game et vous risquez de ne pas trouver un mentor.

### Mais où est ma Classe Prestige?

Malheureusement le temps est une denrée précieuse, et bien qu'on a tenté d'avoir le Manuel des Milandes au grand complet prêt à être mis en page, le temps manque. Donc plutôt que de devoir repousser la publication du Manuel une autre année, nous avons décidé de publier ce que l'on a. Il n'y a malheureusement que quelques Classes Prestigieuses qui sont prêtes, mais dès qu'une autre le sera, elle sera ajoutée et les joueurs en seront avisés.

Nous incluons aussi dans ce document une liste de toutes les Classes Prestigieuses couramment en développement. En caractère gras sont celles qui sont prêtes et publiées. En italiques sont celles qui le sont presque.

Si vous avez une Classe de Prestige qui n'est pas encore incluse, achetez les compétences avec le document qui avait été mis à votre disposition.

Si une classe de prestige vous intéressait, mais n'est plus dans la liste, vérifiez si elle porte un autre nom ou qu'une autre semblable ne l'aurait pas remplacée. Sinon, faites-nous signe, on tentera de l'ajouter.

### LISTE DES CLASSES PRESTIGES:

Archer Arcanique	<i>Maître Alchimiste</i>
<b>Arnaqueur</b>	<b>Maître de la Cape</b>
<i>Assassin</i>	<b>Mousquetaire</b>
Berzerker	<i>Nécromancien Pur</i>
Chasseur de Trophée	<i>Pistolero</i>
Chevalier Sombre	Reliquaire
<b>Commandant</b>	<i>Ritualiste</i>
Guerrier Totémique	Witch Doctor
Magus	

### COMMANDANT

Un commandant est un leader de troupes. Certains sont du genre à mener du front, côte à côte avec leurs troupes.

**Prérequis :** 20 PX, Leadership III

**Après avoir atteint tous les prérequis,** le personnage doit dépenser trois PX pour acheter le talent du commandant : Étendard I.

### TALENT: ÉTENDARD I

Les couleurs du commandant sont la chose la plus importante à propos de lui. Visible à tous, le drapeau apporte courage, résilience, et une volonté de vaincre. L'étendard affecte tous les personnages affectés par la compétence Leadership du commandant, mais pas le commandant lui-même. L'étendard donne un point de Focus ou un point de Mana à chaque personnage affecté (choix du personnage). En dépensant des PX, le joueur peut acheter des compétences qu'il pourra appliquer à l'étendard.

Un étendard qui tombe au combat, soit parce que le commandant est hors combat ou parce qu'il est planté et tombe, ou lorsqu'un ennemi s'empare de l'étendard, les conséquences sur les troupes sont sérieuses. Premièrement, toutes habiletés et bonus conférés par l'étendard disparaissent. Aussi, les troupes perdent tous effets de Furie et/ou Frénésie en cours, et doivent se sauver ou battre en retraite due à une chute importante du morale.

Si l'étendard est relevé par le commandant ou son second, les effets de peur sont supprimés et les habiletés et bonus reviennent normalement. Un étendard peut avoir un modificateur—en plus de celui de base présenté ci-haut.

Si le commandant en a acheté, l'étendard peut aussi conférer des habiletés supplémentaires. Un commandant avec Étendard I ne peut avoir qu'une seule habileté à la fois conférée par son Étendard. Le commandant peut changer les habiletés conférées par l'étendard. Pour se faire, les troupes doivent pratiquer des manœuvres mener par le commandant (et potentiellement son second) pour une demi-heure. Il revient au joueur Commandant d'expliquer à ses troupes le bon fonctionnement des compétences et conséquences de l'étendard.

Il est important de noter que les personnages sous le Leadership d'un personnage qui est lui-même sous le Leadership du commandant ne font pas partie des troupes du commandant en rapport avec les habiletés de celui-ci.

### COMPÉTENCES DU COMMANDANT :

**Rang I (2 PX) :**

Côte à Côte Dos à Dos, Leadership IV, Rally, Résolution

**Rang II (3 PX) :**

Défense Accrue, Étendard II, Offense Accrue

**Rang III (4 PX) :**

Étendard III, Second, Symbole Divin, Symbole Arcane, Symbole Sylvain.

## Côte à Côte, Dos à Dos

**Prérequis :** Étendard I, Intuition I

Les troupes du commandant sont entraînées pour se battre côte à côte et de façon à couvrir leurs arrières et se protéger l'un, l'autre. Chaque personnage sous cet effet peut ignorer le premier « Backstab » par combat sans aucun coût en Focus de sa part.

## Défense Accrue

**Prérequis :** Étendard I, une compétence de classe prestige Commandant de rang I.

L'étendard avec cette habileté donne de la protection aux troupes. Les troupes gagnent 1 point de corps au torse et à chaque membre au début de chaque combat.

Un étendard ne peut avoir les pouvoirs de Défense Accrue et Offense Accrue en même temps.

## Étendard II

**Prérequis :** Étendard I, une compétence de classe prestige [Commandant] de rang I.

Le commandant peut maintenant appliquer deux habiletés différentes sur son étendard dont bénéficieront les troupes. De plus, les troupes n'ont plus besoin de faire le choix entre 1 point de Focus ou un point de Mana additionnel. Ils gagnent accès à un point de chaque.

## Étendard III

**Prérequis :** Étendard II

L'étendard du commandant peut maintenant appliquer trois habiletés en même temps. Les troupes peuvent aussi, à leur choix, gagner deux points de Focus mais aucun de Mana, ou deux points de Mana, mais aucun de Focus. Les troupes peuvent aussi choisir de bénéficier des effets d'Étendard II à la place, c'est-à-dire, un point de Focus et un point de Mana.

## Leadership IV

**Prérequis :** Étendard I

Le commandant peut ajouter quatre personnages additionnels à sa compétence de Leadership pour un total de dix, aussi, le commandant peut avoir un personnage avec Leadership II, et un avec Leadership I sous son propre Leadership.

## Offense Accrue

**Prérequis :** Étendard I, une compétence de classe prestige [Commandant] de rang I.

Cette habileté d'étendard donne aux troupes du commandant une force accrue. Les troupes augmentent leur niveau de Force d'un cran, jusqu'à un maximum de Force III. Les troupes gagnent accès aux habiletés conférées par les différents niveaux de Force tel « Knockback », « Knockdown », et « Break ». Un étendard ne peut avoir les pouvoirs de Défense Accrue et Offense Accrue en même temps.

## Rally

**Prérequis :** Étendard I

Une fois par combat, le commandant peut rappeler ses troupes à l'étendard. Les troupes affectées peuvent retourner à l'étendard à moins qu'une force physique (force supérieur, être attaché, etc) ou magique (piège de pierre, sommeil, vignes, etc) l'en empêche. Un personnage qui n'a plus de points de corps aux jambes trouvera la

force de se rendre jusqu'à l'étendard à moins que celles-ci aient été amputées.

L'étendard ne doit pas se déplacer pendant la durée de cet effet. Si l'étendard est déplacé avant que les troupes ne soient arrivées, l'effet est annulé. Le commandant est responsable de trouver la façon de rappeler ses troupes. Un cri, un tambour, le souffle d'une corne, etc...

## Résolution

**Prérequis :** Étendard I

La vue de leur étendard en combat remplit le cœur des troupes d'audace et de bravoure. Leur volonté devient plus résolue que jamais. L'étendard possédant ce pouvoir protège les troupes du premier effet de peur que chacun d'eux recevra pendant un combat. Ceci exclut les conséquences d'un étendard se retrouvant au sol, ou volé.

## Second

**Prérequis :** Une compétence de classe prestige [Commandant] de rang II.

Le commandant peut se choisir un second parmi les personnages se trouvant sous son leadership. Le second bénéficie d'un seul avantage : il peut porter l'étendard! Particulièrement lorsque le commandant est absent ou hors combat, le second peut le ramasser et peut en faire bénéficier les troupes. Le second ne peut changer les pouvoirs de l'étendard.

## Symbole Divin

**Prérequis :** Une compétence de classe prestige [Commandant] de rang II, Prodiges III, Guérison I

Un commandant qui est aussi un leader religieux peut appliquer cette habileté à son étendard. Une fois par combat, le commandant peut dire une prière à haute voix et dépenser 6 points de Mana. Tous les personnages sous son leadership qui entendant la prière bénéficient des effets de Guérison I. L'utilisation de cette compétence coûte six points de mana au commandant, et ce peu importe le nombre de personnages affectés. Le commandant lui-même est aussi affecté. Les troupes ne sont pas obligées d'avoir la même religion que le commandant pour bénéficier de cet effet.

## Symbole Arcane

**Prérequis :** Une compétence de classe prestige [Commandant] de rang II, Sorcellerie III, Création d'Élément et/ou Ensorcellement I.

Un commandant compétent en magie peut appliquer cette habileté à son étendard. Une fois par combat, le commandant peut enchanter une arme portée par lui et une arme pour chacune de ses troupes avec le sortilège Ensorcellement I, ou avec Création d'Éléments (clés élémentaires appropriées requise) en dépensant 6 points de Mana. Pour ce faire, les troupes doivent toucher l'arme qui sera enchantée à l'étendard.

## Symbole Sylvain

**Prérequis :** Une compétence de classe prestige [Commandant] de rang II, Féerie III, Armure I.

Un commandant qui a la faveur de la nature peut appliquer cette habileté à son étendard. Une fois par combat en dépensant 6 points de Mana, le commandant peut lancer le sortilège Armure I sur chacune de ses troupes au coût de six points de mana. Pour ce faire, le Commandant doit implorer à voix haute les esprits de la nature ou encore la source de son pouvoir de donner cette habileté à ses Troupes.

## MAÎTRE DE LA CAPE

Le personnage est un maître du combat avec une cape. Il a appris comment utiliser sa cape de façon rusée pour bafouer son adversaire et se protéger.

**Prérequis :** 20 PX, Armurier I et n'importe quelle compétence de Physique ou Fourberie de rang III.

**Après avoir atteint le prérequis,** le personnage doit dépenser trois PX pour acheter la première compétence du Maître de la Cape : Réparation de Cape.

### TALENT: RÉPARATION DE CAPE :

La cape de ce personnage étant un outil complètement essentiel, il est important pour lui de savoir comment bien l'entretenir.

Le Maître de la Cape peut réparer une cape comme s'il utilisait la compétence Armurier I, mais avec du tissu, du fil, et des aiguilles. Puisqu'il n'existe pas de composantes de tissus, ce sont des composantes de cuir sont utilisées. La réparation prend autant de temps que de réparer deux morceaux d'armure. Pour la réparer il doit mimer faire des réparations nécessaires avec des outils de couture pour la durée de la réparation.

### COMPÉTENCES DU MAÎTRE DE LA CAPE :

#### Rang I (2 PX) :

Cape Bouclier I, Cape Désarmement

#### Rang II (3 PX) :

Cape Bouclier II, Coup bas

#### Rang III (4 PX) :

Cape Bouclier III, Cape de d'Évasion, Cape de Désarmement

Pour utiliser une cape proprement, le joueur doit tenir sa cape le long du rebord de sa cape dans sa main et la tenir devant lui comme si elle était un bouclier. L'épaule, ainsi que le bras et la main tenant la cape, sont considérés protégés par la cape tant qu'elle est tenue activement comme un bouclier et que le personnage a une position de combat.

Si la cape est brisée (par un break ou après avoir bloqué un certain nombre de coups avec Cape Bouclier) elle ne peut être utilisée pour accomplir aucune des techniques de combats de cette classe.

### Cape Bouclier I

**Prérequis :** Réparation de Cape

Avec cette habileté, en dépensant 1 point de Focus le personnage peut bloquer un coup d'une arme physique ou même d'un catalyseur de sort. La cape est réparée après le premier coup et peut être réparée avec le talent Réparation de Cape ou le sortilège Réparation d'Armes et Armures. Le personnage ne peut utiliser les autres techniques de Maître de la Cape, due aux dégâts à celle-ci.

### Cape Bouclier II

**Prérequis :** Cape Bouclier I

Cette compétence fonctionne comme Cape Bouclier I, mais au coût de 2 Focus le personnage a appris comment protéger l'intégrité structurelle de sa cape au combat, il peut maintenant bloquer deux coups avant que la cape ne soit brisée.

### Cape Bouclier III

**Prérequis :** Cape Bouclier II

Le personnage sait tirer le maximum de sa cape, étant capable d'absorber un troisième coup avec ce qui reste de celle-ci au coût de 3 Focus.

## Cape de Désarmement

**Prérequis :** Une compétence de Cape de rang I, Désarmement I.

Cette compétence requiert un certain talent de la part du joueur, mais si réussi, peut être très intéressante. Si le personnage réussit à enrober l'arme de son adversaire dans sa cape sans prendre de dommages lui-même, celui-ci peut dépenser 1 Focus et déclarer « désarmement » et son adversaire doit lâcher prise de son arme.

### Coup bas

**Prérequis :** Réparation de Cape

Le personnage peut prendre un coin de sa cape et faire son possible pour placer le maximum de la cape entre lui-même et son adversaire. Une fois dissimulé derrière sa cape, le personnage peut frapper son adversaire avec une arme tenu dans l'autre main. Si le coup réussit, le personnage peut déclarer cette attaque comme un Backstab s'il possède la compétence de Fourberie Rang I. Si le joueur ne possède pas la compétence Backstab, il peut tout de même ajouter un point de dommage à son attaque. Le joueur doit dire Coup Bas dépenser 1 Focus et annoncer son dommage.

## Cape d'Évasion

**Prérequis :** Une compétence de Cape de rang II

Le personnage se cache derrière sa cape et l'utilise comme protection contre le prochain sortilège ou habilité qui a une ère d'effet instantané comme le sortilège Cône au coût de 3 Focus.

## MOUSQUETAIRE

Le personnage est devenu Mousquetaire du Roi de la Nouvelle Rochelle. Un groupe de soldats et d'aventuriers voués au Roi, au Pays et à l'Honneur. Aucune mission n'est trop dangereuse pour l'un de ces braves aventuriers

**Pré requis:** 20PX, Duel, Chargement, Gunsmith III

**De plus le personnage doit rencontrer les pré-requi suivants:**

Le personnage doit être noble ou avoir gagné un titre de noblesse. Le personnage s'engage à suivre les ordres du Roi de la Nouvelle Rochelle, ainsi que veiller sur sa sécurité et celle du pays en tout temps. Suivre le code d'honneur des Mousquetaires

**Après avoir atteint le prérequis,** le personnage doit dépenser trois PX pour acheter la première compétence du Mousquetaire : Salaire du Mousquetaire.

### TALENT : SALAIRE DU MOUSQUETAIRE

En échange de son vaillant service, le Mousquetaire peut compter sur la générosité du roi pour l'aider dans ses missions.

Le Mousquetaire reçoit un salaire dont la valeur est associée soit à son rang, soit à sa réputation. Si il a la compétence Leadership I ou Réputation I, il reçoit 5 pièces d'argent au début de chaque GN. Si le Mousquetaire a la compétence Leadership II ou Réputation II il reçoit 1 pièce d'or. Si le Mousquetaire a la compétence Leadership III ou Réputation III, il reçoit plutôt 2 pièces d'or.

De plus, si le personnage a ces deux compétences, ses exploits arrivent aux oreilles du roi plus souvent et sa générosité s'agrandit.

Une fois que le personnage a Leadership ou Réputation III, s'il a l'autre compétence aussi, il reçoit une pièce d'or de plus par niveau de l'autre compétence (un personnage avec Réputation III, et Leadership II recevrait donc 4 pièces d'or au début de chaque GN).

## COMPÉTENCES DU MOUSQUETAIRE:

### Rang I (2 PX) :

Coup Précis, Focus Avancé I, Gunsmith Avancé, Rafale I, Tabard du Mousquetaire I

### Rang 2: (3 PX) :

Fine lame I, Focus Avancé II, Rafale II, Tabard du Mousquetaire II, Tir Précis

### Rang 3 (4 PX) :

Fine lame II, Focus Avancé III, Maître des Armes à Feu, Tabard du Mousquetaire III, Tir Désarmement

## Coup Précis

**Prérequis :** Salaire du Mousquetaire

Permet au joueur de frapper de dépenser 2 points de Focus pour faire 1 point de dommage de plus au premier coup asséné par combat avec une arme de mêlée. Cette compétence ne peut être activée qu'au premier coup donné, le joueur dit « 2 », par la suite, tant que le combat n'est pas terminé et même s'il frappe plus d'un adversaire, le joueur frappera de 1 point de dommage. Le personnage ne peut activer cet effet qu'une fois par 30 minutes.

Cet effet n'est pas cumulatif avec Force I, backstab ou tout autre habileté qui permet d'augmenter le dommage.

## Fine lame I

**Prérequis :** Désarmement II

Le personnage peut dépenser un point de Focus pour désarmer son adversaire encore plus rapidement. En utilisant cette compétence, le personnage peut désarmer son adversaire avec 2 coups consécutifs sur l'arme de son adversaire.

## Fine lame II

**Prérequis :** Fine lame II et une autre compétence de Mousquetaire de rang 2

Comme Fine lame I, sauf qu'en dépensant 3 points de focus le personnage peut désarmer son adversaire avec un seul coup donné sur l'arme.

## Focus Avancé I

**Prérequis :** Focus I, Salaire du Mousquetaire

La compétence Focus I donne un point de Focus supplémentaire au personnage. La compétence lui donne donc 3 points de Focus plutôt que 2.

## Focus Avancé II

**Prérequis :** Focus II, Focus Avancé I

La compétence Focus II donne un point de Focus supplémentaire au personnage. La compétence lui donne donc 4 points de focus plutôt que 3. Un personnage avec cette compétence aurait donc un total de 7 points de Focus. (Focus I = 3 + Focus 2 = 4)

## Focus Avancé III

**Prérequis :** Focus III, Focus Avancé II

La compétence Focus III donne un point de Focus supplémentaire au personnage. La compétence lui donne donc 4 points de focus plutôt que 3. Un personnage avec cette compétence aurait donc un total de 11 points de Focus. (Focus I = 3 + Focus 2 = 4 + Focus 3 = 4)

## Gunsmith Avancé

**Prérequis :** Gunsmith I, Salaire du Mousquetaire

Avec ses connaissances avancées, le personnage est capable de faire plus de munitions dans un même laps de temps. Il peut faire une munition de plus par jour.

Un personnage avec Gunsmith I pourrait maintenant faire 3 munitions par jour plutôt que 2. Avec Gunsmith 2, il peut en faire 4 et avec Gunsmith 3, il peut en faire 5.

Les restrictions sur les munitions spéciales s'appliquent toujours.

## Maître des Armes à Feu

**Prérequis :** Gunsmith Avancé et une autre compétence de Mousquetaire de rang 2

Les connaissances du personnage en armes à feu sont inégalées. Il est capable de tirer le maximum de ses armes à munitions. La portée des ses armes à feu sont doublées.

Maintenant la portée de ses armes à feu sont les suivantes :

3 dommages si le fusil est à moins de 30 centimètre de la victime.

2 dommages jusqu'à 2 mètres

1 dommage de 2 à 8 mètres.

## Rafale I

**Prérequis :** Chargement, Salaire du Mousquetaire

Le personnage est plus rapide que la normale pour recharger son arme. Pour représenter ceci, cette compétence permet au joueur de se garder une charge prête à tirer, hors du petit sac.

## Rafale II

**Prérequis :** Rafale II et une autre compétence de Mousquetaire de rang 1

Comme Rafale I mais le personnage est encore plus rapide. Le joueur peut maintenant garder 3 charges prêtes à tirer.

## Tabard du Mousquetaire I

**Prérequis :** Salaire du Mousquetaire, porter un tabard de Mousquetaire

De par son statut dans la Compagnie des Mousquetaires, le personnage est considéré comme ayant la compétence Réputation à un rang plus haut à la Nouvelle Rochelle, mais il est considéré comme ayant Réputation à un rang plus bas avec les ennemis de la Nouvelle Rochelle.

## Tabard du Mousquetaire II

**Prérequis :** Tabard du Mousquetaire I, Commandement I, porter un tabard de Mousquetaire

Grâce à son entraînement, le personnage commande une grande autorité. Lorsqu'il utilise Commandement I, il peut doubler le nombre de personnages affectés si ceux-ci sont Rochelois, ou sont des proches alliés de longue date du personnage (avoir été allié pendant un minimum de deux GNs).

## Tabard du Mousquetaire 3

**Prérequis :** Tabard du Mousquetaire II, Commandement I, porter un tabard de Mousquetaire

De par son statut légendaire avec les Mousquetaires, le personnage est considéré comme ayant la compétence Réputation à 2 rangs plus haut à la Nouvelle Rochelle. Par son honneur il est maintenant respecté même par l'ennemi et donc ne perd pas de réputation avec eux.

## **Tir Désarmement**

---

**Prérequis :** Désarmement II et une autre compétence de Mousquetaire de rang II

Le personnage avec cette compétence peut désarmer son adversaire d'un tir de pistolet. La victime doit être à moins de deux mètres. Le personnage doit dépenser 4 Focus et le joueur doit dire « Tir Désarmant. Son adversaire doit alors lâcher son arme de façon à ce qu'elle tombe à au moins 1 mètre de lui, comme désarmement 1.

Seulement les boucliers d'un mètre ou plus peuvent protéger de cette compétence, le bouclier doit être devant l'arme et dans la direction du tir.

## **Tir Précis**

---

**Prérequis :** Coup Précis et une autre compétence de Mousquetaire de rang I

Focus : 3

Permet au joueur d'utiliser la compétence Coup Précis avec un pistolet au coût de 3 points de Focus. Ceci compte comme étant le premier coup du combat, donc si le joueur utilise Tir Précis, il ne peut pas utiliser Coup Précis dans le même combat. Cette compétence ne peut être jumelée à la compétence Maître des Armes à Feux.