

GN Terres de Nod — Règles 03

LES COMPÉTENCES

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
INTRODUCTION	3
PAQUETAGE DE DÉPART	4
ART DE LA GUERRE	5
Maniement universel	5
Combat au corps à corps	6
Combat à distance	7
Port de l'armure	8
ART DE LA FILOUTERIE	9
Assassinat	9
Crochetage et pièges	10
Discrétion	11
Vol à la Tire	12
CAPACITÉS PHYSIQUES	14
Endurance	14
Résistance	15
CONNAISSANCES ET SAVOIR-FAIRE	17
Alchimie	17
Ingénierie	18
Interrogatoire	21
Littérature et Écriture	22
Médecine	23
Commerce	25
ARTS OCCULTES	26
Prêche	26
Arts Magiques	27

INTRODUCTION

Comme évoquées dans le livret "*TdNRègles02-CréationPersonnage*", les actions que peuvent entreprendre les personnages en cours de jeu sont en partie découpées en compétences, représentant les connaissances, capacités et savoir-faire du personnage.

Votre personnage est peut-être un combattant aguerri provenant de Biaro, mais peut-être qu'il a également étudié la médecine pour pouvoir sauver ses camarades blessés. S'il est un magicien nodien, peut-être a-t-il une grande expertise des objets enchantés, et s'il est un technomancien de Khordel, peut-être connaît-il des choses sur le Souffle.

Lorsque vous choisissez les compétences de votre personnage, veillez à les choisir en cohérence avec son historique. Un mage puissant peut difficilement n'être que niveau 1 dans sa compétence. Par ailleurs, les compétences que vous souhaitez acquérir peuvent vous donner des idées pour votre historique, si vous cherchez comment le personnage les a acquises.

Rappel :

> Les compétences sont divisées en niveau, et chaque niveau coûte un certain nombre de points d'expérience. Le coût en point d'expérience n'est volontairement pas indiqué dans nos règles.

> Pour maîtriser un niveau de compétence, il est nécessaire de maîtriser les niveaux précédents et de dépenser autant d'expérience que coûte le niveau.

Consultez le livret "*TdNRègles02-CréationPersonnage*" pour plus de précision sur les règles de création.

PAQUETAGE DE DÉPART

Tous les personnages ont des possessions, mais en nombre limité*. Oui, dans le quartier de Néo-Khordel, les denrées et la matière première sont précieuses et coûteuses. Heureusement, certaines compétences octroient des objets, ***mais uniquement pour les nouveaux personnages***. Ces objets sont volables et disposeront donc d'un chouchou ou d'une étiquette. En voici la liste :

**Tout le monde peut posséder au départ une arme de moins de 45 cm.*

Arme Niv 1 : possède une arme ou deux armes de combat au corps à corps (une ou deux mains), ou une arme et un bouclier

Arme à distance niveau 1 :

- Peut posséder une série de 5 armes de lancer 30cm max, un arc ou une arbalète
- Possède une arme à feu (Nerf) avec un barillet à 2 coups maximum

Arme à distance niveau 2 :

- Possède une arme à feu (Nerf) avec barillet de 6 coups maximum
- Peut posséder une seconde arme à feu (Nerf)

Crochetage : possède du matériel de crochetage

Alchimie : possède des fioles et des composants selon son niveau

Médecine : possède des emplâtres et du matériel de chirurgie selon le niveau

Receleur : possède un seul objet magique dont le Rang est égal à son niveau

Ingénieur : possède des coupons selon son niveau et des outils d'ingénierie et de forge.

Mage : possède un Catalyseur

Antiquaire : possède un Artefact pour chacun de ses niveaux

Tout le monde sait lire et écrire la Langue Ancestrale, langue commune au continent de Maka'Daragon. Chaque joueur aura ainsi un code à inscrire sur les documents qu'il rédige.

ART DE LA GUERRE

Qu'ils viennent jusqu'à nous de nouveau, ces étrangers ! Qu'ils osent s'aventurer plus loin, et ils découvriront amèrement ce qui les attend ! Nous sommes les guerriers du Dominion Us'Tu ! Nous ne craignons ni la mort ni les blessures, le sang qui coule lors du combat ne fait que nous donner de la force ! D'aucuns disent que les armes des étrangers crachent le feu... Qu'ils crachent alors ! Nous nous abreuvons de la mort, dans le sang et la douleur !

Discours d'un chef de guerre du Dominion Us'Tuo

Maniement universel

Tous les personnages savent utiliser des armes courtes de 45 cm ou moins, qu'elles soient létales ou improvisées.

Les armes improvisées peuvent être des tabourets de bar, pieds de chaise, bâtons, des matraques, des cannes, etc. Ce sont des armes qui ne tuent pas, mais qui restent douloureuses.

Quelqu'un qui manie une arme improvisée doit annoncer au début du combat "Arme improvisée" pour signaler que les dégâts de l'arme ne sont pas létaux. Les blessures infligées par ces armes se dissipent après 5 minutes, sans qu'un soigneur ait besoin d'intervenir.

RAPPEL

Toutes les armes, qu'il s'agisse de pistolet type Nerf, d'arc ou d'arme de contact, seront vérifiées par l'organisation avant le début du jeu. L'organisation se réserve le droit de refuser n'importe quelle arme et d'interdire son usage en jeu, lors de la vérification des armes ou pendant le jeu.

Les armes de contact sont symbolisées par des armes factices en mousse et latex, comportant une âme rigide en fibre de verre.

Les armes de lancer, comme des petits couteaux ou des pierres doivent également être en mousse et latex. Ces armes peuvent être lestées (avec du sable, de petits plombs...) pour pouvoir être lancées. Elles ne doivent pas contenir d'âme rigide (tige de fibre de verre, tube, etc.).

Les flèches et carreaux d'arbalètes doivent comporter un embout en mousse permettant d'éviter de blesser les autres participants.

Les armes à feu enfin seront uniquement symbolisées par des pistolets tirant des fléchettes en mousse (type Nerf). Aucune arme à annonce ne sera acceptée à la création du personnage. Ces armes doivent être modifiées pour ne plus ressembler à des jouets, afin d'éviter de rompre l'esthétique du jeu.

Les pistolets ne tirant pas des fléchettes en mousse sont interdits, et les armes à rechargement automatique (type Nerf Barricade) ne sont pas autorisées à la création du personnage.

Combat au corps à corps

Niveau 1

Le personnage a l'habitude des bagarres ou a suivi un entraînement simple pour se défendre. Il sait comment frapper efficacement, comment se placer et se tenir pendant un affrontement. Il est dorénavant capable de manier toutes les armes de combat, à une ou deux mains, ou les boucliers.

Niveau 2

Le personnage a suivi un entraînement plus pointu. Il sait parfaitement utiliser ses deux mains, et devient donc ambidextre en combat.

Il peut se spécialiser et acquérir une botte secrète :

Désarmé : Le personnage a acquis une dextérité exceptionnelle lui permettant de désarmer ses adversaires les moins attentifs. Il peut, en frappant l'arme de son adversaire avec la sienne crier "*Botte : désarmé*". L'adversaire devra alors lâcher — et non pas changer de main ou rengainer — son arme. Une dragonne ou toute autre méthode pour attacher l'arme au bras est interdite pour résister illicitement à cette faculté. Le désarmement est valable contre tous les types d'armes, mais aussi contre les boucliers.

Brise : Le personnage est capable d'une puissante frappe qui tire parti des faiblesses de son adversaire. Il peut ainsi annoncer "Brise" lors d'une frappe. Le coup peut briser l'arme qui pare le coup.

Parade : Le personnage a l'œil pour voir arriver les coups sur lui. S'il est équipé d'un bouclier, il peut annoncer "*Encaisse*" à un coup faisant mouche, annulant ainsi les dégâts. Cet appel Encaisse ne peut pas être perdu à cause d'un appel Brise, et n'est utilisable que si le personnage est équipé de son bouclier ou de sa seconde arme.

Niveau 3

À force d'observation et d'enseignements, le personnage a su parfaire sa maîtrise du combat et peut maintenant se battre à mains nues contre des personnages armés ou non. Il ne subit pas de malus dans ce cas, et peut désarmer son adversaire à mains nues.

Le personnage ayant ce niveau de compétence sera également capable de dévier avec une arme les projectiles lancés à la main (et uniquement lancés à la main). Il est très important de veiller à ne blesser personne lors de ce genre de tentative. Les projectiles déviés n'infligeront pas leurs dégâts.

Combat à distance

Niveau 1

Le personnage a appris à utiliser toute sorte d'objets relativement petits qui, lancés avec adresse, peuvent blesser ses adversaires. Toute sorte d'armes peuvent être utilisées : dague, pierre, hachette et autres chopes à bière. Ces armes légères ne doivent pas mesurer plus de 30 cm et ne doivent en aucune manière comporter d'âme rigide (donc elles sont purement mousse et latex). Sachez toutefois qu'un projectile n'atteignant pas la bonne cible fait tout de même ses dégâts et une cible touchée en course est stoppée. Ces projectiles peuvent être parés avec un bouclier. Seuls les personnages niveau 4 en *Combat au corps à corps* peuvent tenter de dévier les projectiles avec une arme, et doivent être très attentif à leur environnement pour éviter de blesser quelqu'un par mégarde.

Le personnage sait manier les armes à projectiles comme les arcs ou arbalètes.

Le personnage sait manier les armes à feu. Ces armes doivent tirer des projectiles en mousse (par exemple des Nerfs), mais doivent être modifiées pour ne plus ressembler à des jouets. Les fléchettes tirées sont réutilisables et infligent un point de dégât pour chaque touche. Bien que le personnage soit capable de manier pratiquement n'importe quelle arme à feu, **les armes obtenues à ce niveau ne peuvent pas avoir un barillet de plus de deux balles**, et les nerfs à réarmement automatique (type nerf Barricade ou plus) ne sont pas autorisés.

D'un point de vue de jeu, ces armes projettent des projectiles en utilisant des principes physiques simples, notamment l'air comprimé. Les projectiles que ces armes propulsent présentent l'avantage d'être réutilisable. La Société Centrale de Technologie a largement répandu ces armes pour baser son commerce, considérant les armes à poudre trop longue à recharger et dangereuse pour son utilisateur.

Niveau 2

À force d'entraînement, le personnage est devenu capable de petites prouesses avec ses armes à feu. Le personnage peut avoir à la création une arme dont le barillet va jusqu'à 6 balles.

Le personnage a perfectionné ses talents de tir à tel point qu'il peut utiliser ses deux mains pour manier des armes à feu, il est ambidextre.

Niveau 3

Le personnage continue de développer son style de combat, augmentant son adresse. Le personnage peut avoir à la création une arme dont le barillet ou le chargeur dépasse les 6 balles. Il peut aussi utiliser les armes à feu semi-automatiques.

Par ailleurs, son assurance et son habilité deviennent presque palpables, et il est capable **une seule fois par heure, hors situation de combat**, de mettre quelqu'un en joue et d'annoncer « *Main en l'air : paralysie 20 secondes* ». La victime reste ainsi figée de stupeur, la transpiration lui coulant le long des tempes, et ne pourra recommencer à bouger qu'au terme des 20 secondes, ou si son tortionnaire le touche avec un tir, ou s'il cesse de le menacer.

Port de l'armure

Niveau 1

Le personnage peut porter des armures légères, apportant une protection limitée. Ces armures peuvent être en cuir souple, un gambison, un pourpoint...

Ces armures offrent la possibilité au personnage d'encaisser un coup ou un tir et ainsi de ne pas subir de blessure sur la localisation touchée. L'armure ne protégera que les localisations recouvertes au moins aux deux tiers. Lorsqu'il subit une blessure sur une localisation protégée, le porteur d'armure peut, s'il le souhaite, annoncer "Encaisse" et éviter la blessure. Attention, l'armure ne peut encaisser qu'une seule blessure, toutes localisations confondues.

Une fois que l'appel encaisse a été utilisé, l'armure est endommagée et ne protège plus son porteur jusqu'à ce qu'un artisan la répare : il n'est plus possible d'utiliser l'appel "encaisse" jusqu'à réparation de l'armure. Il faudra bien évidemment retirer l'armure pour permettre à l'artisan de travailler.

Pour rappel, il n'est pas possible d'encaisser un appel "perce-armure", un appel "brise" inflige toujours son dégât et fait perdre un Encaisse à la victime si elle en dispose. La magie ne peut pas être encaissée.

Niveau 2

Le personnage peut porter des armures moyennes conférant une protection correcte. Ces armures sont par exemple des armures de cuir bouilli ou clouté.

Ces armures confèrent à leur porteur deux appels "encaisse", pour l'ensemble des localisations.

Niveau 3

Le personnage peut porter des armures lourdes conférant une bonne protection. Ces armures comportent la plupart du temps du métal, mais peuvent être réelles ou factices (mousse travaillée, etc.).

Ces armures confèrent à leur porteur trois appels "encaisse".

Niveau 4

Le personnage peut porter des armures lourdes de qualité, conférant une protection importante. Ces armures sont en métal et ne peuvent pas être factices (cotte de mailles, plaque en métal véritable...).

Ces armures confèrent à leur porteur quatre appels "encaisse".

ART DE LA FILOUTERIE

Écoute-moi ! Jack s'est fait pincer. Si tu veux mon avis, il mérite de rester coincé dans sa cellule, mais on peut pas risquer qu'il révèle quoi que ce soit sur notre petite affaire, alors voilà ce qu'on va faire... Toi, tu vas suivre le shérif. Essaie de voir si tu découvres pas où il planque la clé de la cellule. Sinon, c'est pas très grave, je me chargerais de crocheter la serrure, mais ça prendra du temps. Donc toi et le Nodien, vous devrez l'éloigner. Allez, mets-toi au boulot !

Les voleurs, espions et assassins sont pour beaucoup un fléau, mais pour d'autres ils sont une nécessité. Naufrag n'a-t-il pas survécu grâce aux talents de ses agents ? Khordel et la SCT ne se sont-ils pas dérobés des informations secrètes ? Les Agents de Tyelca ne connaissent-ils pas tout ce qui se passe sur Nod ?

Assassinat

Niveau 1

Pour s'être trouvé dans des circonstances avantageuses, le personnage a appris à reconnaître les points qui permettent d'immobiliser une victime. Pour ce faire, il lui suffit de prendre ladite victime par surprise, et de la frapper (pas comme une brute et avec une arme factice en mousse) sur la tête ou les épaules en disant « **assommé 10 minutes** » afin de la plonger dans l'inconscience pour une période de dix minutes. Si la personne assommée subit des dégâts ou tout simplement une action infligeant une douleur quelconque (gifle, ou autre), celle-ci se réveille immédiatement. Il est impossible d'assommer une personne portant un casque ou bien vous faisant face.

Niveau 2

Le personnage a appris, peut-être parfois à ses dépens, que la meilleure armure comporte de lourdes failles qui peuvent être aisément exploitables si on prend le temps de les trouver. Ainsi les compagnons assassins sont capables, en prenant une victime par surprise et en la frappant dans le dos à l'aide de leur arme, de lui infliger un point de dégât dans le torse en annonçant "**Perce Armure**". Ce dégât s'attaque donc directement aux points de vie et ne peut être encaissé.

Niveau 3

Par ailleurs, il peut ôter la vie à ceux qui s'y accrochent dans les affres de l'agonie, il doit frapper la personne agonisante et **annoncer "Achevé" au bout de 10 secondes passées près de la victime** ; s'il est interrompu, le personnage n'est pas mort et l'agonie continue normalement. Il lui est par contre impossible d'achever les personnages assommés, ou immobilisés, car ils ne sont pas au seuil de la mort.

De plus, l'assassin sait intimider et menacer de façon plus que convaincante : ainsi, il est capable de prendre quelqu'un en otage : il doit prendre la personne par surprise en passant dans

son dos, en lui posant la main sur l'épaule et en lui annonçant **Otage**. Cette prise d'otage n'est pas discrète (tout le monde autour la voit) et nécessite de posséder une arme de contact, mais l'otage n'a le droit ni de se débattre, ni de crier, ni d'essayer de distinguer son tourmenteur ; il peut par contre refuser d'obéir. L'assassin peut choisir de relâcher sa victime sans lui faire de mal, en l'assommant ou en lui infligeant un dommage perce-armure.

Niveau 4

Le personnage connaît quelques ficelles bien utiles : il est capable **une fois par jour** de faire **une prise d'otage discrète**. Tout le monde trouve les deux personnes parfaitement normales et personne ne peut suspecter l'assassin de duplicité. L'otage doit obéir et rester à distance d'un bras de son tourmenteur, mais n'est pas obligé de répondre aux questions ; il ne peut fuir, crier ou tenter de voir le visage de l'assassin, sauf si celui-ci se place devant lui. L'assassin devra annoncer **Otage Discret** pour informer sa victime.

Si le possesseur ne veut pas faire une prise d'otage discrète ou qu'elle a été utilisée dans la journée, le possesseur voulant prendre un otage devra lui annoncer **Otage Expert** : cette prise d'otage se passe comme l'otage compagnon excepté que la victime doit obéir aux ordres, mais n'est pas obligée de répondre aux questions.

L'assassin est également capable d'utiliser ses talents en synergie avec les compétences Ambidextrie (corps à corps niveau 3) ou combat à distance.

Remarque : dans la mesure du possible, rappelez les détails de la compétence Otage à votre cible.

Crochetage et pièges

Niveau 1

Le personnage possède un certain doigté : il est capable de crocheter des serrures. Pour cela, le joueur possédant cette compétence doit simplement cocher une à une les cases figurant sur l'enveloppe de la serrure.

N'importe qui peut également détruire une serrure : il suffit de frapper cette dernière avec son arme en hurlant à chaque coup (et cocher autant de cases que de frappes infligées).

Il peut arriver que la serrure soit piégée. Une fois le crochetage effectué ou la serrure détruite, vérifiez dans l'enveloppe. Si la serrure est piégée, une fiche détaillant le piège s'y trouvera. Seuls les crocheteurs niveau 3 peuvent désarmer un piège, toutes les autres personnes subissent les effets en libérant la serrure.

Niveau 2

Le personnage comprend de mieux en mieux le fonctionnement des serrures. Il est maintenant capable de fabriquer et de poser ces dernières. Il possède 5 serrures simples au début de l'événement. Il est possible de fabriquer une serrure simple en dix minutes. La serrure est

symbolisée par une cordelette (fournie par les orgas) et une enveloppe pour le crochetage. On peut poser la serrure sur n'importe quel objet tant que la corde en fait le tour. Poser la serrure nécessite simplement de placer la corde.

Niveau 3

Le joueur possède désormais 10 serrures simples et est capable de fabriquer une serrure simple en 5 minutes seulement. Par ailleurs, il peut fabriquer une serrure complexe en 15 minutes, ou améliorer une serrure simple en 10 minutes.

En travaillant pendant 10 minutes sur une serrure installée, le serrurier est maintenant capable d'inclure un piège dans le mécanisme. Les pièges possibles et les composants nécessaires sont décrits dans l'Appendice. Sauf indication contraire sur le piège, le personnage est capable de désarmer un piège de la même manière qu'il crochète les serrures.

Niveau 4

Le personnage brille d'ingéniosité pour réaliser ses pièges et fait preuve d'une dextérité hors du commun en étant capable de les installer en 5 minutes.

Son habitude et sa grande maîtrise lui permettent également d'être extrêmement rapidement lorsqu'il crochète une serrure : il n'a plus besoin de cocher les cases une à une, mais peut les rayer ligne par ligne. Cette faculté ne s'applique pas au désamorçage de piège.

Discrétion

Niveau 1

L'habitude d'être fouillé, de devoir dissimuler des objets précieux ou importants a donné au personnage l'idée de fabriquer dans sa besace ou sur ses vêtements une poche secrète. Que ce soit par fouille ou par la compétence Vol-à-la-tire, si le personnage ne l'a pas décidé autrement, les objets contenus dans sa poche secrète ne pourront être trouvés (sauf personnage avec Discrétion Niv2, voir plus bas). Une poche secrète ne pourra être plus grande qu'une bourse d'un volume d'un litre.

Niveau 2

L'habitude de la dissimulation et de la fourberie ou tout simplement une méfiance exacerbée permettent aux personnages possédant cette compétence de fouiller quelqu'un entièrement, et de trouver les éventuelles poches secrètes. De plus, grâce à un entraînement acharné, il est également capable de *se camoufler deux fois par jour*. Pour se faire, il lui suffira de se placer en terrain non découvert (buisson, hautes herbes, obscurité...) et de rester immobile, puis de croiser les bras sur la poitrine. Les personnages ayant observé la manœuvre ne voient plus le personnage, mais savent qu'il se trouve là-bas. S'il se remet à bouger, le personnage redevient

visible et doit décroiser les bras.

Niveau 3

Comme les mauvaises surprises sont coutumes dans les opérations officieuses ou malhonnêtes et que la chance n'est pas toujours où l'on voudrait, le personnage atteignant ce niveau de maîtrise peut *se libérer de tous les liens qui l'entravent en cinq minutes*. De plus, l'habitude aidant, il peut *se camoufler jusqu'à 3 fois par jour*.

Il dispose également *une fois par jour* d'une dissimulation plus avancée : il est capable de se camoufler et de se déplacer durant dix secondes avant de devoir s'immobiliser sous peine de voir son camouflage s'annuler.

Niveau 4

Le personnage est devenu un rôdeur hors pair. Nulle chaîne ou corde ne le retiennent, car il peut s'en libérer en trente secondes et il est capable de *se camoufler maintenant 6 fois par jour*. Il dispose également de *deux dissimulations avancées par jour*.

Vol à la Tire

Niveau 1

Le voleur n'est pas très expérimenté et fouille les poches de ses cibles à la va-vite... Il n'est pas sûr de ce qu'il va subtiliser. C'est du pur hasard. Pour réaliser son larcin, le voleur doit placer sur la personne ciblée 2 pinces à linge (non fournies par les organisateurs) puis prévenir un organisateur. Ce dernier ira récupérer un objet au hasard ainsi que les pinces à linge et les remettra ensuite au voleur afin de garantir son anonymat.

L'objet volé ne sera pas tenu par la victime et ne peut pas être plus grand qu'une dague. Il est capable de subtiliser bourse, parchemin, bijoux... ou tout autre objet porté par un personnage. Les pinces à linge ne doivent pas être placées sur une cape ou les épaulières d'une armure, mais à proximité d'un sac, d'une bourse, d'une poche, etc.

Niveau 2

Le personnage compte parmi les tire-laines les plus compétents de sa ville. Il n'a besoin de placer qu'une seule pince à linge pour réaliser ses vols à la va-vite et ses vols de précision. Il parvient d'ailleurs régulièrement à subtiliser un petit bonus.

Sa dextérité est telle que le personnage est capable de placer un objet sur quelqu'un à son insu. Pour ce faire, il doit poser deux pinces à linge sur la cible (comme d'habitude, pas sur une cape, des épauettes, ou un lacet de chaussure). L'objet posé ne peut pas être plus grand qu'une dague.

Il peut également **une fois par jour** accomplir un coup de maître : en discutant avec une

personne pendant au moins cinq minutes. Il peut ensuite aller voir un organisateur et utiliser sa compétence spéciale qui lui permettra de voler ou de déposer n'importe quel objet sur sa victime. Comme toujours, l'objet ne doit pas être tenu par la victime et ne doit pas être plus grand qu'une dague.

CAPACITÉS PHYSIQUES

Oui, capitaine. Le combattant ennemi est tombé au sol, mourant. J'ai vu des hommes succomber à des blessures nettement moins graves et pourtant... Il... Il a rampé jusqu'au sergent Asplin qu'il avait blessé au bras et à la jambe plus tôt. Nous combattions ses congénères, nous n'avons rien vu jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Il rampait, en ricanant sauvagement, son arme toujours à la main... Et il a... Au nom d'Hélonn, malgré le sang qui coulait, et ses tripes sur le sol, il a saisi le sergent, il lui a ouvert la poitrine en chantant quelque chose... Et... ses blessures se sont refermées, capitaine. Il a rejeté le corps du sergent et il s'est simplement relevé pour recommencer à se battre contre nous.

*Rapport d'un soldat Félicien
Premier contact avec les guerriers du Dominion Us'To*

Tous les individus sont différents, et leurs aptitudes aussi. L'éloquence, la discrétion, l'endurance, l'habileté... autant de caractère variant d'un individu à l'autre. Néanmoins, on raconte que ceux qui vivent dans les Terres Mortes sont plus solides que la moyenne, et que les guerriers du Dominion Us'Tuo sont capables d'accomplir des prouesses même s'ils sont au seuil de la mort.

Endurance

Niveau 1

Le personnage est particulièrement robuste, ce qui lui permet d'ignorer des blessures qui pourraient mettre à terre des hommes plus ordinaires. Il peut encaisser une blessure par GN.

Le personnage connaît bien son corps et ses points faibles, il acquiert un bonus dans les combats en pugilat, du fait de sa résistance et de ses connaissances.

Niveau 2

Une bonne hygiène de vie ou des gènes hors du commun offrent au personnage une robustesse rare. Il est capable d'encaisser une seconde blessure par GN.

Niveau 3

Un rude entraînement permet au personnage d'endurer des blessures plus graves, qui auraient tué n'importe qui d'autre. Le personnage est maintenant capable d'encaisser 2 blessures par jour (et plus par GN).

Niveau 4

Le personnage est d'une résistance quasi surnaturelle. Il peut maintenant encaisser jusqu'à

trois blessures par jour.

De plus, son endurance lui permet de diviser par deux le temps de convalescence après être tombé en agonie.

Résistance

Niveau 1

Le personnage a une très forte volonté, il a appris à résister aux plus fortes pressions. Il n'est pas obligé de crier sous un effet de douleur (mais subit néanmoins l'effet). De plus, il ne craque pas et n'est pas traumatisé par un interrogatoire, il ne peut néanmoins plus être interrogé pendant les 3 prochaines heures (il a découragé son interrogateur).

Lorsqu'il tombe au sol, agonisant, il peut parler et ramper (mais le chrono de son agonie tourne). Le joueur doit mimer le fait que cela est difficile pour son personnage. Lorsqu'il subit une blessure supplémentaire après avoir commencé à agir (parler, ramper), alors le personnage tombe inconscient et son agonie continue normalement. Qu'il soit conscient ou non, le personnage peut être achevé par quelqu'un en ayant la possibilité.

Niveau 2

Le mental et l'entraînement du personnage lui donnent de plus grandes possibilités, il connaît les techniques d'interrogatoires poussées. Il peut donc ajouter un galet noir lors d'une *Question en Force*.

En outre, le personnage est capable de se placer ***une fois par jour en léthargie pendant 15 minutes***, ce qui suspend temporairement les effets des potions, poisons et maladies pouvant l'affecter. Lors de la léthargie, le personnage est inconscient et peut être achevé.

Sa durée d'agonie passe à 15 minutes par défaut, laps de temps pendant lequel le personnage est capable de ramper, parler, et accomplir certaines actions simples (gratter à une porte, boire une potion, manipuler un objet simple, etc.). Le personnage reste trop faible pour frapper un ennemi ou utiliser ses compétences. S'il subit une blessure pendant son agonie, il tombe inconscient et son agonie continue normalement. Qu'il soit conscient ou non, on peut achever le personnage.

Niveau 3

Une vie mouvementée, un entraînement conséquent et un idéal peuvent accomplir des choses incroyables. Le personnage ayant ce niveau de compétence peut choisir la main qu'il lève sous *interrogatoire*, peut à présent ajouter deux galets noirs lors d'une *Question en Force*.

La léthargie du personnage peut durer maintenant jusqu'à 30 minutes. Les effets des potions, poisons et maladies sont suspendus temporairement et au terme de la léthargie d'une demi-heure, le corps du personnage est purgé des potions et poisons de niveau 1 et 2 l'affectant, et les symptômes de maladies sont guéris. Ses blessures éventuelles ne sont pas soignées.

Durant son agonie de quinze minutes, le personnage est capable de parler, crier, ramper, accomplir certaines actions complexes (écrire un message, utiliser un objet magique...) et également une seule action très complexe marcher, faire un rituel ou employer une de ses compétences faiblement, à condition que l'état de ses membres le lui permettent. L'usage d'une action très complexe fera perdre connaissance au personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné ou jusqu'à la fin de son agonie. Si le personnage subit un dégât supplémentaire, il tombe inconscient jusqu'à la fin de son agonie.

Enfin, le personnage maîtrise tellement son corps qu'il devient capable de résister à deux effets élémentaires (le feu par exemple) ou deux effets « *Douleur* » par jour, mais il prend les dégâts éventuellement associés.

Niveau 4

Celui qui maîtrise son corps à un point tel que la douleur semble lui être inconnue et qui a une volonté de fer a parfois d'étranges capacités. En l'occurrence, le maître semble disposer d'un pouvoir de régénération : ***une fois par jour***, il peut, s'il est censé mourir, tomber en léthargie durant quinze minutes aux termes desquelles il se réveillera avec un point de vie au torse, mais les autres localisations toujours dans l'état de sa "mort".

Toutes les personnes le voyant en la léthargie le croient mort et tous les dégâts reçus durant ce temps doivent être ignorés (si quelqu'un ne joue pas le jeu).

Le personnage peut maintenant ajouter trois galets noirs lors d'une *Question en Force*, et peut mentir 1x/j s'il trouve un galet blanc lors d'une *Question en Force*.

Lorsqu'il tombe agonisant, s'il ne peut pas ou ne veut pas se relever avec sa compétence spéciale, le personnage peut durant son agonie de quinze minutes ramper, parler, crier et même utiliser faiblement ses compétences si l'état de son corps le lui permet. Accomplir des actions très complexes n'entraîne plus l'inconscience du personnage, sauf si l'action demande un effort physique important (courir dix mètres, se battre dix secondes, etc.). Il est toujours demandé de mimer l'effort que cela demande au personnage. Si le personnage tombe inconscient suite à un dégât supplémentaire subit, il peut utiliser sa compétence spéciale pour se relever, sinon, il n'a plus qu'à attendre un soigneur. S'il a déjà utilisé sa compétence spéciale et qu'on l'achève, le personnage est mort.

CONNAISSANCES ET SAVOIR-FAIRE

Arrête de bouger, merde ! Je sais que ça fait mal, tu t'es pris une putain de balle ! Écoute, moi je peux rien faire, d'accord ? Je sais pas retirer une balle et soigner les abrutis, mais on a besoin d'un médecin rapidement, parce que je sais que ça pourrait s'infecter. Donc tu vas devoir tenir, et on va marcher. Je crois que les Nolmers ont une halte à moins d'une journée d'ici. Je pourrais marchander ces babioles pour payer tes soins... Tiens le coup, bordel !

Chaque compétence de ce chapitre représente un type de connaissance particulier qui appartient la plupart du temps à un corps de métier spécifique. La connaissance du métal, de la biologie, des plantes, etc... Même le bourreau — bien que ce genre d'activité ne soit pas vraiment reconnu par les populations — possède des connaissances bien précises (qui pourraient servir dans nombre de circonstances). Chaque personnage possédant une compétence de ce chapitre est donc dépositaire d'un savoir qui s'est formé au fil de nombreuses générations et à partir d'un niveau de maîtrise élevé peut réclamer le respect de ses pairs et des communs.

Alchimie

Niveau 1

Le personnage est un novice dans son art. Il connaît **2 recettes de niveau 1 sélectionnées au hasard** et dispose de **2 fioles d'ambre** lui permettant de stocker ses préparations alchimiques. En début de GN, le personnage dispose de quelques ingrédients lui permettant de fabriquer une préparation au hasard.

Il est de plus capable d'aller chercher des ingrédients dans la forêt ; pour ce faire, il est autorisé à ramasser des palets en bois dispersés dans le site. Ces palets pourront être échangés contre des ingrédients communs. L'alchimiste peut expérimenter pour découvrir de nouvelles recettes.

L'alchimiste est également capable de détecter les poisons de son niveau dès l'instant où il repère une pastille de poison de son niveau placée sur un objet (sans être capable toutefois de reconnaître le poison). Une brève analyse d'un échantillon d'une potion ou d'un poison pur avec un alambic permet à l'alchimiste de la ou le reconnaître s'il connaît la recette. Enfin, une analyse plus poussée sur une potion ou un poison de son niveau ou inférieure permet à l'alchimiste de connaître l'un des ingrédients ayant servi à sa préparation, mais la mixture analysée est consommée par le procédé.

Niveau 2

L'alchimiste a acquis expérience et talent. Il connaît **2 recettes de niveau 2 sélectionnées au hasard**. Il possède maintenant **4 fioles d'ambre** et commence le jeu avec **un additif alchimique** et suffisamment d'ingrédients pour fabriquer deux préparations.

Lorsqu'il échange les palets contre les ingrédients, l'alchimiste peut obtenir des ingrédients

rares ou communs, selon sa préférence.

Niveau 3

Le personnage est devenu un expert. Il connaît **2 recettes de niveau 3, sélectionnées au hasard**. Il dispose de **6 fioles d'ambre** et commence le jeu avec **3 additifs alchimiques** et suffisamment d'ingrédients pour fabriquer 4 préparations.

L'alchimiste peut maintenant échanger ses palets contre des ingrédients communs, rares ou très rares.

Niveau 4

Le personnage est un maître. Il connaît les plus puissants poisons et les potions les plus étranges. Il sait concocter **2 recettes de niveau 4, sélectionnées au hasard**. Il commence le jeu avec **4 additifs alchimiques** et suffisamment d'ingrédients pour fabriquer 6 préparations.

Remarques

> Pour réaliser une potion ou un poison, l'alchimiste a besoin des ingrédients nécessaires. Il peut expérimenter de nouvelles recettes en mélangeant des ingrédients. L'alchimie obéit toutefois à une logique, qui sera expliquée dans l'Appendice pour guider vos recherches. Les alchimistes peuvent s'échanger (ou se vendre) les recettes qu'ils connaissent, puisqu'ils ont simplement besoin de connaître les ingrédients composant une préparation. Néanmoins, c'est leur fonds de commerce, et avoir l'exclusivité sur une recette est un énorme atout commercial.

> Un alchimiste peut expérimenter pour mettre au point de nouvelles recettes. Des détails seront indiqués dans l'appendice.

> Les alchimistes qui préparent des potions doivent passer au PC orga avec leurs ingrédients et une fiole d'ambre vide et propre dans laquelle les orgas verseront la potion et colleront une étiquette. Les potions doivent toujours être stockées dans des fioles d'ambre, sans quoi elles perdent leurs propriétés.

> Les poisons peuvent être stockés dans d'autres récipients : il est nécessaire d'avoir une fiole étiquetée en plus de la pastille jusqu'à application du poison.

> De plus amples détails seront donnés dans l'Appendice, ainsi que la liste des Potions et Poisons.

Ingénierie

Niveau 1

Le personnage a passé du temps à étudier ou à bricoler et a éventuellement obtenu une licence dans une université gaellienne. Il peut également faire partie des Nodiens ayant appris dans l'une des usines implantées sur Maka'Daragon. Il a acquis les principes des domaines scientifiques de **la Chimie et de la Mécanique** et peut développer des appareils utilisant ces deux domaines.

Il dispose de **4 Coupons de Ressources Universels (CRU) par jour**, qu'il peut utiliser lors des fabrications ou réparations qu'il entreprend. Les coupons représentent du matériel stocké en ville qui est à disposition de l'ingénieur. Ces coupons sont volables. La création de machines est

expliquée en détail dans l'Appendice.

Son expérience est réduite, mais il est capable de comprendre le fonctionnement de la majorité des objets technologiques, à condition de travailler sur ce dernier durant 15 minutes.

Niveau 2

Le personnage a affiné ses connaissances. Au sein d'une université, il a obtenu un Master (terme khordélien). Il peut réellement prétendre au statut d'ingénieur. Il dispose de **6 CRU par jour**, qu'il peut dépenser pour fabriquer ou réparer des machines.

Pour obtenir son master, le personnage a beaucoup travaillé un nouveau domaine scientifique, **l'Électricité**. L'ingénieur peut également travailler plus efficacement avec d'autres scientifiques et diriger un groupe de recherche.

Les ingénieurs peuvent maintenant créer des **Coupons Ressources "Mécanique et Électricité"**, représentant des pièces détachées standards utilisables uniquement pour des créations relevant de ces deux domaines.

Niveau 3

Le personnage est maintenant un Expert Ingénieur car il a fini par obtenir un deuxième Master, soit en **Gestion de Projet** en perfectionnant ses connaissances et ses techniques de fabrication, soit en **Technomancie** ou en **Génoalchimie** en apprenant à maîtriser une de ces deux sciences plus avancées.

Gestion de Projet — Master

Le personnage a suivi de nombreux enseignements de perfectionnement et a énormément pratiqué. Il a appris à améliorer ses méthodes de création. Il est maintenant un Chef de Projet capable de travailler avec **deux assistants-ingénieurs** sous ses ordres, quel que soit son domaine, ce qui lui permet de superviser des créations qu'il ne devrait pas pouvoir réaliser seul.

Enfin, l'expertise du personnage lui permet à présent de diminuer de **deux crans l'échelle de Koch** (voir l'appendice) et de disposer de **6 CRU et de 4 Coupons Ressources "Mécanique et Électricité" par jour** pour ses travaux.

Technomancie — Master

Le personnage a étudié un nouveau domaine scientifique : la Technomancie. Cette science utilise des principes de stockage et de conduction du Souffle, l'énergie magique, afin de l'utiliser dans d'audacieuses machines. C'est les principes de ce domaine qui ont permis à Koch de fabriquer par exemple des automates ou des bras mécaniques.

L'expertise du personnage lui permet à présent de diminuer de **un cran l'Échelle de Koch** (voir l'appendice) et de disposer de **8 CRU par jour** pour ses travaux.

Génoalchimie — Master

Le personnage est parvenu à maîtriser les principes complexes de la Génoalchimie, domaine scientifique permettant de tenter des prouesses génétiques ainsi que des altérations alchimiques sur le corps humain.

L'expertise du personnage lui permet à présent de diminuer de *un cran l'Échelle de Koch* (voir l'appendice) et de disposer de **6 CRU et de 3 Coupons Ressources "Chimie et Géoalchimie"** par jour pour ses travaux.

Niveau 4

Le personnage n'a eu de cesse que d'étudier et de pratiquer et fait partie des scientifiques les plus compétents de Magna Sphaera. Il est maintenant un Maître Ingénieur car il a obtenu un Doctorat (s'il a le Master de ce domaine, voir ci-dessous), ou s'est diversifié en prenant un troisième Master (voir Niveau 3 ; avec une association de Coupons Ressources gérés par les Orgas).

Gestion de Projet — Doctorat (nécessite Gestion de Projet - Master)

Le Chef de Projet est capable maintenant de travailler avec *trois assistants-ingénieurs*. Il sait à présent Optimiser le Projet : il peut diminuer l'Échelle de Koch de **2 crans + 1 par assistant** s'il dépense un CRU par assistant.

Il dispose de **7 CRU et de 5 Coupons Ressources "Mécanique et Électricité"** par jour pour ses travaux.

Technomancie — Doctorat (nécessite Technomancie - Master)

Le personnage a étudié un nouveau domaine scientifique : la Technomancie. Cette science utilise des principes de stockage et de conduction du Souffle, l'énergie magique, afin de l'utiliser dans d'audacieuses machines. C'est les principes de ce domaine qui ont permis à Koch de fabriquer par exemple des automates ou des bras mécaniques.

L'expertise du personnage lui permet à présent de diminuer de *deux crans l'Échelle de Koch* et de disposer de **10 CRU par jour** pour ses travaux.

Géoalchimie — Doctorat (nécessite Géoalchimie - Master)

Le personnage est parvenu à maîtriser les principes complexes de la Géoalchimie, domaine scientifique permettant de tenter des prouesses génétiques ainsi que des altérations alchimiques sur le corps humain.

L'expertise du personnage lui permet à présent de diminuer de *deux crans l'Échelle de Koch* et de disposer de **8 CRU et de 3 Coupons Ressources "Chimie et Géoalchimie"** par jour pour ses travaux.

Remarques :

> Cette compétence est détaillée dans *TdNRèglesApp03-Ingénierie-Serrurerie*.

> Les Alchimistes peuvent créer des *Coupons Ressources "Chimie et Géoalchimie"*, représentant des composés basiques utilisables uniquement pour des créations relevant de ces deux domaines.

> Un ingénieur est capable de réparer une armure ou une arme en 10 min, en dépensant un Coupon Ressources "Mécanique et Électricité".

Interrogatoire

Niveau 1

Le personnage est formé aux techniques primaires d'intimidation et d'interrogatoire. À ce niveau, l'interrogateur ne sait interroger que de manière brutale : passage à tabac à coup de bottin, avec arme improvisée ou blessures avec armes létales.

Après une petite séance RP de tabassage, l'interrogatoire se conclura par une **Phase de Questions** de 3 minutes maximum où l'interrogé devra répondre. Lors de cette phase, l'interrogateur pourra poser autant de questions qu'il le souhaite et la personne interrogée sera libre de répondre ce qu'elle veut, mais l'interrogateur saura si on lui ment ou non. A la fin de ces 3 minutes, l'interrogé se refermera sur lui-même et ne répondra plus à aucune question, ce qui mettra fin à l'interrogatoire.

La personne interrogée ne voudra plus rien dire à son interrogateur, et ne sera pas à l'aise en sa présence tant qu'elle n'aura pas bénéficié d'un **Repos Mental** de 2h. Il n'est donc plus possible de l'interroger durant ce laps de temps, mais rien n'empêchera l'interrogateur de tirer les vers du nez à d'autres personnes durant ce laps de temps.

Niveau 2

Le personnage a plus de pratique et il sait tenir plus longtemps la personne interrogée sous son emprise. L'interrogatoire n'est plus nécessairement brutal, si l'interrogateur le souhaite il peut lui donner une dimension plus psychologique (comme dans les films policiers, des exemples seront donnés en conseil de jeu aux possesseurs de la compétence).

Sa **Phase de Questions** (durant laquelle le personnage devine si l'interlocuteur ment) est à présent de 5 min et le **Repos Mental** de l'interrogé passe à 1 h.

Un interrogatoire peut maintenant se clôturer par des **Questions en Force**, une fois par personne et par jour. En torturant, tabassant, menaçant les proches, manipulant, l'interrogateur tente de mettre la pression sur sa cible pour lui arracher la vérité. A ce niveau, il a 2 chances sur 5 de dire la vérité, et 3 chances sur 5 de craquer et de dire n'importe quoi. Le fonctionnement des questions en force sera détaillé au possesseur de la compétence.

Niveau 3

Le personnage a affiné son don et il est à présent un expert en interrogatoire. Il peut toujours choisir sa manière d'interpréter l'interrogatoire (subtilement ou brutalement). Sa **Phase de Questions** est à présent de 10 min, mais le Repos Mental de l'interrogé est toujours d'1 h.

À présent l'interrogateur a amélioré ses **Questions en Force**, l'interrogé a maintenant 3 chances sur 6 de répondre par la vérité. En cas d'échec, l'interrogé craque toujours et dit n'importe quoi, ce qui met fin à l'interrogatoire.

Niveau 4

Le personnage est un maître en manipulation mentale et en interrogatoire. Il est d'une redoutable efficacité, sa **Phase de Questions** est toujours de 10 min, mais le Repos Mental de l'interrogé passe à 30 minutes. Ses **Questions en Force** sont également plus poussées, l'interrogé ayant 4 chances sur 7 de répondre par la vérité.

Il sait aussi pousser au seuil de la folie les personnes sous sa coupe, à tel point qu'il peut les persuader d'une vérité qui n'existe pas. Il est capable d'arracher des **Aveux**. En 30 minutes de jeu de pression et de violence à répétition, la personne interrogée craque et avoue ce qu'on lui demande, même si c'est faux.

La personne sous **Aveux** est absolument persuadée que ce qu'elle reconnaît est la plus stricte vérité (même sous effet de "Vérité", ou **Question en Force**). Une même personne ne pourra soutirer des **Aveux** qu'*une seule fois par personne et par GN*.

Remarque importante : par souci de plaisir de jeu et par respect pour l'ensemble des joueurs, il est OBLIGATOIRE de demander le consentement de la personne interrogée pour simuler avec elle un interrogatoire brutal. Si cette dernière n'est pas intéressée par un tel jeu et ne souhaite pas l'interpréter, QUELLE QU'EN SOIT LA RAISON, alors l'interrogatoire se limitera à une discussion, peu importe le niveau de compétence de l'interrogateur.

Il est également OBLIGATOIRE de prévenir la personne qu'elle va participer à un jeu d'interrogatoire et, de lui dire qu'elle peut interrompre la séquence à tout moment si elle ne se sent pas à l'aise. Des exemples et des conseils seront donnés dans une fiche complémentaire destinée aux possesseurs de la compétence.

Littérature et Écriture

Niveau 0

Tous les personnages savent parler et lire leur langue natale et la langue ancestrale (langue commune de Maka Daragon), et compter jusqu'à 20. Si un document n'est pas rédigé dans la langue ancestrale, il faut indiquer en haut du document dans quelle langue il est rédigé. S'il n'y a aucune indication contraire, alors le document est rédigé en langue ancestrale. Si le personnage ne lit pas la langue indiquée, alors le joueur ne doit pas lire le document.

Chaque joueur devra également noter un code (donné avant le jeu) sur un document qu'il rédige ou signe (contrat, liste de course, ...). Ce code identifie d'une certaine façon l'écriture de l'auteur.

Niveau 1

Le personnage peut lire et écrire la langue commune de son continent d'origine. Seuls ceux dont le niveau de maîtrise en Littérature l'autorise sont autorisés à lire le document en question. Le personnage sait aussi compter et mener des opérations mathématiques.

De plus, ses connaissances en matière d'écrits, de loi et les nombreux documents qu'il a pu lire ou rédiger lui permettent d'exécuter ou de reconnaître des faux documents de mauvaise qualité.

Pour les créer il doit noter un code spécifique sur le document, à la place de son code habituel. Pour les reconnaître, il doit identifier le code du document comme étant celui d'un faux.

Enfin, le personnage est capable de reconnaître l'écriture de quelqu'un. S'il dispose de deux documents, il peut comparer les codes notés sur chacun d'eux et confirmer s'ils ont été rédigés ou non par la même personne.

Niveau 2

Le personnage peut lire et écrire une langue supplémentaire, à condition que ses actions lui donnent la possibilité de l'apprendre.

Les faux documents du personnage sont de qualité correcte: l'écriture est mieux faite, le style plus proche de l'original, etc. Il dispose donc de nouveaux codes à noter sur le document.

Niveau 3

Le personnage peut lire et écrire une langue supplémentaire, à condition que ses actions lui donnent la possibilité de l'apprendre.

Il est enfin possible que le personnage apprenne une langue supplémentaire auprès de quelqu'un maîtrisant ce niveau de compétence.

Les faux documents du personnage sont de meilleure qualité : les signatures sont plus fidèles, le style plus proche de l'original, etc. Un autre code permet de reconnaître le faux document de cette qualité.

Niveau 4

Le personnage peut lire et écrire deux langues supplémentaires. Les faux documents du personnage sont d'une qualité rare, il est presque impossible de les reconnaître.

Remarque : Les langues existantes sont présentées dans *TdNRègles01-RèglesGénérales*.

Remarque contrefaçon : La contrefaçon sera détaillé sur un feuillet spécifique à la compétence.

Médecine

Niveau 1

Le personnage est étudiant en médecine. Il est capable de prodiguer les premiers soins à quelqu'un blessé. Le soin prend 5 minutes et suspend éventuellement l'agonie du blessé.

Pour composer son paquet de cartes, le personnage dispose de 6 cartes échec et 4 cartes stabilisation.

L'étudiant connaît **3 Maladies et/ou Poisons** (tirés au hasard), mais il ne peut que les diagnostiquer, pas les traiter.

Niveau 2

Le personnage est un médecin de campagne. À ce niveau, le médecin est capable de soigner une blessure s'il dispose d'un emplâtre. Le soin dure 5 minutes pour une localisation, et 10 minutes pour deux ou plus. Le personnage reçoit **4 emplâtres par jour et 4 drogues par jour**.

Il dispose pour composer son paquet de cartes de 6 cartes échec, 4 cartes stabilisation 3 cartes réussite jaunes et 1 carte réussite.

Le médecin connaît **3 Maladies et/ou Poisons supplémentaires** qu'il peut diagnostiquer et traiter.

Le personnage peut également faire des analyses laboratoires ou une autopsie et connaître exactement les causes de la mort et l'heure du décès.

Niveau 3

Le personnage est un médecin digne d'une grande ville. Il dispose maintenant chaque jour de **6 emplâtres et 6 drogues**.

Le médecin dispose maintenant de 6 cartes échec, 4 cartes stabilisation, 3 cartes réussite jaunes, et 3 cartes réussite.

Le médecin connaît maintenant **3 Maladies et/ou Poisons supplémentaires** qu'il peut diagnostiquer et traiter. Il peut également pratiquer la **Chirurgie**.

Niveau 4

Le médecin est une célébrité locale. Il dispose chaque jour de **8 emplâtres et 8 drogues**.

Il dispose de 6 cartes échec, 4 cartes stabilisation, 3 cartes réussite jaunes, et 4 cartes réussite.

Le maître connaît **3 Maladies et/ou Poisons supplémentaires** tirés au hasard, il peut les diagnostiquer et les traiter.

Ses opérations chirurgicales se déroulent quasiment sans accroc (un jeu soigné est demandé au minimum, sinon l'opération risque de mal tourner).

Partage de connaissance : les médecins peuvent échanger leurs connaissances sur les maladies et poisons. Pour cela, le médecin qui connaît la maladie ou le poison doit traiter un cas en compagnie de son confrère, pour que ce dernier voie le développement de la pathologie et apprenne ainsi à la soigner.

Médecine des Flux Vitaux : propre aux guérisseurs de Maka'Daragon. Tous les détails sur cette compétence sont dans l'Appendice Médecine.

Remarque : Pour prodiguer un soin, il faut avoir en sa possession un emplâtre et un bandage. Les emplâtres sont des objets en jeu qu'il est tout à fait possible, par exemple, de vendre, de donner ou de voler. Les bandages doivent au contraire être apportés par les joueurs, ils sont là pour mimer l'action et ne peuvent donc être volés.

Commerce

Niveau 1

Le personnage est un débrouillard, touche à tout. Il a l'habitude de troquer, acheter, revendre, et connaît une fourchette des prix de ventes de nombreux articles.

À force de se retrouver régulièrement avec des objets nouveaux entre les mains, le personnage est également capable de lire l'étiquette des objets de son niveau, et saura l'utiliser, sauf contre-indication présente sur l'étiquette.

Niveau 2

Le personnage a développé un petit réseau, lui permettant de faire appel à un fournisseur pour passer des commandes dans des délais restreints et à des prix attractifs. À ce niveau, le receleur ne peut commander que des produits de bases et des denrées communes (liste fournie).

Pour passer commande, le personnage devra préparer une lettre de commande et la laisser dans la boîte aux lettres avant la levée du courrier avec un acompte d'un tiers de la somme. La livraison aura lieu un peu plus tard, à un horaire indiqué sur la boîte aux lettres. Le receleur devra donc faire attention à venir réceptionner la livraison, qui se fera en échange de la somme restante, de la présentation des papiers d'identité de l'acheteur et d'une signature.

Niveau 3

Le personnage a travaillé dur pour étendre son réseau de fournisseur et a maintenant accès à de nouveaux produits peu communs. Il doit choisir de spécialiser son réseau entre des produits d'ingénierie et produits manufacturés, ou bien des produits liés à l'alchimie et la médecine.

Étendre le réseau demande du travail et de l'investissement, le personnage doit donc choisir entre les deux options proposées.

Niveau 4

Le réseau du receleur est encore plus poussé. Il peut maintenant choisir d'étendre son réseau sur des produits rares. Ses fournisseurs peuvent lui proposer des potions, remèdes et même des drogues, ou bien à un réseau de contrebande d'objets magiques.

À nouveau, le personnage doit choisir entre les deux possibilités.

ARTS OCCULTES

Tu as été touché par la grâce divine. Tu es capable de prouesses qui dépassent le commun des mortels. Je sais. Je sais que les mages pensent avoir des pouvoirs proches des tiens, je sais que les ingénieurs de Gaellis pensent pouvoir fabriquer des machines pouvant égaler tes capacités.

Mais mon enfant, tu as été touché par notre dieu. Il t'a offert sa force et ses pouvoirs. Tu as accès à son esprit. Tes actions seront guidées par sa vertu. Aie confiance. Aie foi.

Tu es un Prêcheur.

Déclaration du Hiérophante de Tuonesca à un jeune reconnu étant un Prêcheur.

Prêche

Niveau 1

Le personnage est un être rare : il a été touché par son dieu qui lui offre des pouvoirs. On nomme ces individus rares des prêcheurs. Le prêcheur n'est pas nécessairement un prêtre au sein d'un ordre religieux, mais il est un fervent croyant et les prêtres officiels lui reconnaissent une autorité naturelle.

Il peut lancer **4 sorts de "Soin local" par jour**, et peut utiliser en plus **1 Sort Mineur** que son dieu lui accorde. La liste des sorts mineurs est présente dans le livret **TdNRèglesApp01-Magie-Prêche-Rituels**. Vous devez choisir un sort mineur qui correspond à la vision qu'à votre personnage de son dieu, avec l'aval des organisateurs.

Niveau 2

Le prêcheur a étudié et s'est entraîné. Il est capable de mieux percevoir son dieu et bénéficie de pouvoirs plus grands. Il est capable d'effectuer une messe ou un rituel religieux dont l'objectif est de soigner une personne. Sa messe nécessite deux sorts de soin et n'a pas besoin d'être très longue. Ce rituel effectue une **Restauration Mineure** sur la cible, la **guérissant de tous les symptômes et poisons** l'affligeant.

Il dispose également de **5 sorts de "Soin local", 1 Sort Mineur et un Sort Majeur par jour**, preuve que son dieu l'apprécie.

Niveau 3

À ce stade, un prêcheur touche du doigt la lumière divine. Il connaît mieux les préceptes de son dieu et semble presque l'entendre lui parler par moment.

Il dispose de **6 sorts de soin par jour, 2 Sorts Mineurs et 2 Sorts Majeurs**. Il est également capable en condensant l'énergie divine de 5 sorts de soin d'officier un rituel de **Restauration Majeure**. Cette manifestation divine permet de rendre à un personnage tous ses points de vie en annulant les effets de poisons et maladies qui l'affectaient. Ce pouvoir peut également ressouder ou faire repousser des membres coupés.

Niveau 4

Certains Prêcheurs sont capables d'entrer en communion avec leur divinité, ils peuvent l'entendre et lui parler et bénéficient de grands pouvoirs et d'un prestige conséquent.

Le prêcheur dispose chaque jour de **7 sorts de soin, 3 Sorts Mineurs et 3 Sorts Majeurs par jour**.

De plus, son lien avec le divin lui permet parfois un petit miracle : en accomplissant une cérémonie (détails fournis par les orgas) et en sacrifiant au moins 10 sorts de soin, il est capable de **ramener à la Vie** une personne décédée depuis moins de 2 heures, et le corps doit être viable pour ce rappel d'outre-tombe (voir avec les orgas la faisabilité avant de pratiquer).

Remarque

> Dans tout ce qui précède “ par jour ”, signifie entre deux levers de soleil. Lorsqu'un prêcheur incante un soin, un sortilège divin, celui-ci doit tout en chantant déchirer une carte de sort correspondante à l'action entreprise.

> Les sorts et la pratique des rituels seront décrits dans *TdNRèglesApp01-Magie-Prêche-Rituels*

Arts Magiques

Niveau 1

À ce niveau, le magicien nodien est un Apprenti de l'art concerné. Il est capable d'incanter **4 sorts par jour de Niveau 1** de l'art considéré.

Le mage, pour pouvoir utiliser ses pouvoirs, doit porter sur lui un catalyseur qui est un objet en jeu, donc volable. Ce peut être n'importe quel objet (ou presque), mais ce ne peut être une arme. Privilégiez un bijou. Le mage recevra une étiquette identifiant l'objet comme un catalyseur de rang IV de l'Art considéré. S'il n'a pas son catalyseur, il ne peut pas lancer de sort, sauf si une Source se trouve proche.

Par ailleurs, l'apprenti fait obligatoirement partie d'une caste de mage de Nod (Caste du Sang ou Caste du Totem ou Caste des Rêves). Et il connaît le **Rituel d'Apprenti** de sa caste.

Niveau 2

À ce niveau, le magicien mérite le titre de Mage de l'art concerné. Le magicien peut incanter **6 sorts par jour de Niveau 1 et 2 sorts par jour de Niveau 2** de l'art considéré.

Il connaît également le **Rituel Mineur** de sa caste.

Niveau 3

À ce niveau, le magicien mérite le titre de Grand Mage de l'art concerné. Le magicien peut incanter **8 sorts par jour de niveau Niveau 1, 4 sorts par jour de Niveau 2, et 2 sorts par jour de Niveau 3** de l'art considéré.

Il connaît également le **Rituel Majeur** de sa caste.

Niveau 4

À ce niveau, le magicien mérite le titre d'Archimage de l'art concerné. Le magicien peut incanter **10 sorts par jour de niveau Niveau 1, 6 sorts par jour de Niveau 2, 3 sorts par jour de Niveau 3, et 1 sort par jour de Niveau 4** de l'art considéré.

Il connaît également le **Rituel Maître** de sa caste.

Remarques :

- > Dans tout ce qui est précédé par "par jour", signifie entre deux levers de soleil. Chaque Art est soumis au même système de rang. Lorsqu'un lanceur de sort lance un sortilège, celui-ci doit déchirer la carte de sortilège correspondante au cours de l'incantation (durant la phase vocale).
- > Les sorts et les rituels seront décrits dans **TdNRèglesApp01-Magie-Prêche-Rituels**
- > Les mages ont tous les cheveux blancs (mais peuvent éventuellement les teindre d'un point de vue RP, si vous n'avez pas envie de porter une perruque ou une peinture pour cheveux). Ils portent couramment un maquillage ou un masque. Il arrive que les mages aient des excroissances qui poussent sur leur visage, discutez-en avec les organisateurs.
- > Les personnages originaires de Gaellis peuvent prendre cette compétence