

LES CHRONIQUES D'ALGAROTH
LIVRET DES METIERS





Sommaire



Les Métiers	4
Alchimiste.....	5
Archeologue.....	7
Banquier.....	8
Chasseur.....	9
Commercant.....	10
Dresseur.....	12
Forgeron.....	14
Ingenieur.....	15
Medecin.....	16
Rebouteur.....	18
Scribe.....	19
Soldat.....	20
Tanneur.....	21
Annexes.....	22
Voions	
Voisons	



Les Métiers



Chaque personnage peut se spécialiser en faisant un métier. Apprendre un métier permet de débloquent un arbre de compétences spécifiques. Par exemple, toute personne n'étant pas forgeron ne pourrait pas fabriquer, réparer ou améliorer des armes et boucliers. Pour apprendre un métier, la formation se doit d'être débloquée grâce à un certain nombre d'xp. Cet achat donne accès aux premières compétences du métier choisi, puis avec ces prochains points d'xp, l'apprenti pourra débloquent au fur et à mesure ses compétences dans son arbre professionnel. Le choix d'un métier est cependant exclusif et un personnage ne peut se spécialiser dans plusieurs branches de métiers. Il doit se spécialiser dans le métier qu'il a choisi et se tenir à son schéma de métier.

L'accès à tout arbre de métier coûte 50xp. Cette dépense comprend l'accès à l'arbre et la première compétence du niveau un, au choix du joueur.

Il existe trois niveaux de grades pour les métiers, dont seul les métiers de soldats et rebouteurs ont le titre modifié (le métier d'alchimiste n'a pas de système de grade). Un joueur peut passer au grade suivant après avoir survécu à un GN en usant de son métier, ou suite à 2 Role & Game après une utilisation régulière et importante de ses compétences professionnelles durant celles-ci. Les grades sont :

> **Apprenti**

> **Confirmé**

> **Maître**

Les compétences « Apprenti » coûtent 30 xp (celle offerte avec l'achat de l'arbre est donc gratuite). Les compétences de « Confirmés » coûtent 60 xp, et les compétences « Maître » coûtent 100 xp. Pour l'alchimie, se référer à la fiche métier spécifique pour le mode de fonctionnement. Chaque métier requiert un type de matériel ou des objets spécifiques avant de pouvoir acheter l'arbre concerné. Il est nécessaire d'avoir les objets sur soi lors de l'exercice de ses compétences.



Alchimiste

L'alchimie est, comme tout autre métier, un domaine qui nécessite 50 xp pour y avoir accès. Cependant les grades d'Apprenti, Confirmé et Maître n'existent pas. L'expérience d'un alchimiste se voit au panel de potion qu'il connaît et est capable de créer. L'accès au métier offre une recette de niv. 1 au choix du joueur, ainsi que la compétence « **Récolte** ».

Requiert: « Lire et Ecrire » + Herbarier, fioles, un bol et pilon.

	COMPÉTENCES
COMPÉTENCE OFFERTE	> Récolte
COMPÉTENCE NIV. 1	> Expertise (30 xp)

Il est possible d'étoffer son livre de recettes de trois manières pour un alchimiste:

- > En apprenant auprès d'un grimoire ou d'autres alchimistes
- > En expérimentant
- > En apprenant des recettes grâce aux XP (Niv.1 : 20xp ; Niv. 2: 50xp ; Niv. 3: 80xp)

Le niveau connu des potions et poisons est pour le moment plafonné au niveau 3. Les potions de plus haut niveau demanderont plus de manipulation et aussi plus de composant en général, mais posséderont des effets plus impactant.

L'alchimiste aime expérimenter. Il peut donc essayer de créer des potions en testant les effets de composants, à partir des herbes récoltées. C'est à eux de découvrir quel composant provoque tel effet, et sous quelle condition. Un composant (herbe) possède quatre effets actifs selon certaines conditions. Il est aussi possible d'inverser ses quatre effets avec différentes manipulations. Ce qui donne un total de huit effets actifs par élément alchimique.

Pour la recherche sur les composants, l'alchimiste aura à sa disposition plusieurs manipulations possibles (sans être obligé de rester pendant les manipulations, elles peuvent se faire sans lui une fois qu'il les a enclenchés, mais il doit être présent pour les arrêter !):

- > **Sécher** (1h)
- > **Calcination** (instant.)
- > **Piler** (1 sab.)
- > **Distillation** (30min)
- > **Congélation** (1h)
- > **Infusion** (1 sab.)
- > **Ebullition 1 à 4** (1 à 4+ sab.)



Après avoir fait ces manipulations, l'alchimiste doit la valider avec un des référents « Alchimie » avec la liste des manipulations et sa potion. Celui-ci lui rendra la potion avec une étiquette cachée scotchée sur la fiole indiquant les effets de la potion. Vous ne pouvez connaître les effets de la potion qu'après ingestion ou avec la compétence « **Expertise** ».

S'herbier vous sera donné en début de jeu dans votre enveloppe, ainsi que les recettes choisies. La liste des effets et descriptifs des potions se trouve à la fin du document. À chaque début de jeu, l'alchimiste aura le choix de commencer avec une de ses potions prête à l'utilisation, dans celles qu'il connaît. Il appartient cependant au joueur de le rappeler aux organes, et non le contraire.

Récolte

Permet de ramasser des plantes qui serviront à la confection de potion. Des pochettes contenant des éléments alchimiques seront réparties sur le terrain du Gn. Ces pochettes représentent des points de récoltes. Ceux-ci ne sont pas visibles par les personnes ne possédant pas la compétence Récolte. Vous pourrez prendre deux éléments alchimiques au hasard, sans regarder. Une récolte par point, une fois par heure.

Il est interdit de prendre toutes les plantes du point de récolte d'un seul coup, ou de déplacer la pochette !


Expertise

Permet de connaître les effets actifs d'une potion. Si la potion a été créée par vous-même, vous n'avez besoin que de 1 sablier d'analyse joué pour connaître ses effets. Pour une potion dont vous n'êtes pas le créateur, il faudra 3 sabliers de jeu. Après le temps d'analyse, vous aurez le droit de secrètement regarder les effets marqués sur la fiole de la potion.

Requiert: Lamelles, pipettes et loupe



Archeologue

 archéologue est celui qui a la science d'analyser les structures et les objets anciens les liants ainsi aux histoires et cultures des différentes civilisations d'Algaroth.

Requiert: « Lire et Ecrire » + Loupe et un sac

	COMPÉTENCES	
APPRENTI	> Recherche	> Datation
CONFIRMÉ	> Connaisseur	> Architecture
MAÎTRE	> Identification	> Fouille

Recherche

L'archéologue a fait ses recherches personnelles auparavant pour se préparer au voyage. Cela permet donc d'avoir des connaissances préparatoires sur le terrain du GN, suite à la création de la fiche perso, et donc avant l'événement. (Les infos vous seront données dans votre enveloppe de début de jeu).

Datation

Permet de dater un objet, de savoir depuis combien de temps il est là ou de savoir quand est-ce qu'un document a été écrit.

Connaisseur

Permet de reconnaître et identifier un document officiel. Par déduction, il est donc capable de repérer un document falsifié.

Architecture

Permet de découvrir un endroit dissimulé, dater un lieu, déduire le genre de piège possible qu'il peut y avoir dans un endroit... Tout ceci grâce à sa connaissance des lieux et à son savoir en architecture (demander à un orga sur place !).

Identification


Ceci permet de déduire de quelle civilisation appartient un objet ou un artefact, et dans ce dernier cas de savoir quel pouvoir il possède sans pour autant savoir l'utiliser !

Fouille

Permet de fouiller un site par jour : il pourra y trouver des minerais, des objets antiques, de l'argent... tout comme des racines ou rien du tout. C'est pourquoi l'archéologue doit savoir bien choisir son site de fouille. **Requiert:** Pelle ou palette.



Banquier

 Le métier de banquier est assez récent et encore peu connue de la peuplade d'Algaroth. Depuis peu, une nouvelle devise vient d'apparaître sur le marché, la rendant de plus en plus en cherchant investisseurs et banquiers. C'est pourquoi les gestionnaires de l'ancienne monnaie commencent à recruter des nouveaux banquiers également pour contrecarrer le développement de cette devise concurrente. Pour le choix de ce métier, il vous faudra faire le choix de quelle devise vous défendez, et de quelle institution vous faites partie. Les détails sont à discuter avec les orgas référents banque.

Requiert: « Lire et Ecrire » + Sceau + Livret de compte

	COMPÉTENCES	
APPRENTI	> Grosse monnaie (c.f Regles)	> Acte bancaire
CONFIRMÉ	> Promulgation d'acte	> Richesse
MAÎTRE	> Coffret Inviolable	> Frappe de Monnaie

Acte Bancaire

Permet au notaire / banquier d'établir un contrat d'actionnaire à la banque, de faire un contrat de prêt d'argent, mais également de faire un change de monnaie ou d'attester du taux journalier en vigueur.

Promulgation d'acte

Permet d'écrire des textes officiels et de valider des documents officiels, tels que lettre de change (équivalent d'un chèque pour recevoir de l'argent tiré des caisses du seigneur), lettre de cachet (ordre d'arrestation), blanc-seing (sorte de laissez-passer).

Richesse

Grâce à ses affaires fructueuses, le commerçant gagne chaque jour 40 pièces en début de journée. Le joueur doit bien penser à aller voir un orga pour obtenir son gain quotidien.

Coffret Inviolable

Octroie à la personne la possession d'un coffret inviolable. Il ne peut être crocheté ou forcé: seul son propriétaire peut l'ouvrir librement. Si quelqu'un le déplace de sa position, autre que le propriétaire, l'effet «Alarme magique» s'active. Le coffre peut cependant être détruit magiquement, par un sort de niveau 4 ou plus, ou par un brise. **Requiert:** Petit Coffret

Frappe de monnaie

Permet de frapper 50 pièces d'argent par jour, mais en contrepartie le pallier du taux journalier baissera de 5 actionnaires permanents.



Chasseur



tant l'un des individus les plus doués à rapporter de la nourriture pour se nourrir, le chasseur est un génie de la traque et de la chasse. Il utilise armes à distances et pièges pour acculer sa proie et l'abattre.

	COMPÉTENCES	
APPRENTI	> Formation à l'art (c.f Regles)	> Pisteur
CONFIRMÉ	> Oeil de lynx	> Pièges
MAÎTRE	> Réparation armure en cuir (niv. 1)	> Attaque de familier

Pisteur

Permet de pister des cibles, d'avoir des informations supplémentaires sur les groupes recherchés, etc. Pour se faire le joueur doit poser des questions « Hors-jeu » aux PNJ, orgas, voir passants. Les questions peuvent porter sur la direction prise, sur leur nombre, leur distance, etc. Une fois les réponses Hors-jeu reçues, le joueur doit jouer cela en inspectant les lieux. Permet de détecter les individus camouflés également.

Oeil de lynx

Grâce à son sens de la vision affiné, le joueur pourra dénicher les personnes camouflées. Pour se faire il annoncera « Oeil de lynx ! » lorsque ces derniers auront annoncés « Camouflage ! ». Le joueur devra ensuite mimer sa recherche en fouillant entre les buissons, jusqu'à trouver les joueurs cachés.

Piège

Permet de poser des pièges au sol : ils enlèvent 1PV à leur déclenchement, et applique l'effet « Hémorragie ». **Requiert:** Piège type piège à loup

Attaque de familier


Le chasseur fait appel à son compagnon animal qui se jette sur l'adversaire pour lui infliger 2PV : le coup passe l'armure. Le joueur devra lancer un projectile et toucher son adversaire : utilisable une seule fois par GN. **Requiert:** Peluche d'animal (sert de projectile: pas d'élément rigide !!)

Réparation d'armure de cuir (apprenti)

Permet de réparer 4 PA d'une armure en cuir souple et cuir bouilli, lorsque celle-ci est endommagée ou détruite. Ça prendra 3 sabliers de travail. **Requiert:** Fil, aiguille et chute de cuir.



Commerçant

 Le commerçant est le seul qui puisse vendre ou acheter quelque chose à d'autres joueurs. Il est d'ailleurs considéré comme une personne érudite et ce sont habituellement les personnes les plus riches.

Requiert: « Lire et Ecrire » + Carnet d'estimation

	COMPÉTENCES	
APPRENTI	> Estimation (c.f Regles)	> Carnet d'Adresse
CONFIRMÉ	> Connaisseur (c.f Archéologue)	> Récolte (c.f Alchimiste)
MAÎTRE	> Promulgation d'Acte (c.f Banquier)	> Richesse (c.f Banquier)

Carnet d'adresse


Permet au commerçant d'ajouter un contact à ses partenaires commerciaux, pour bénéficier de ses services à distance. Cela impose un certains délais de plus ainsi qu'un coût, mais ne nécessite pas l'artisan sur place. Tous les artisans contacts seront de niveau apprentis.

CONTACT	XP	CONTACT	XP
FORGERON	10 XP	TRADUCTEUR	30XP
TANNEUR	10 XP	PARLE 3 LANGUES AU CHOIX DU PJ	
ALCHIMISTE	20 XP	SI VOUS AVEZ DES DEMANDES DE CONTACT, CONTACTEZ LES ORGAS !	

Connaisseur

Permet de reconnaître et identifier un document officiel. Par déduction, il est donc capable de repérer un document falsifié.

> Starter packs

 Le joueur commerçant a la possibilité d'acheter, lors de sa constitution de fiche personnage, un contingent de produits à vendre qui lui seront fournis par les orgas en début de jeu. Ces packs ne peuvent être achetés en cours de jeu ! Il est possible de s'endetter en début de jeu pour ça, et de se rattraper avec la marge de vente au cours du GN mais attention... il n'est pas bon d'être en dette en fin de jeu. Les packs comprennent souvent celui du dessous en plus grande quantité plus d'autres éléments exclusifs ou améliorés.






Les starters packs ne se régénère pas à chaque GN / soirée RP ! Il faut les racheter à chaque fois pour qu'ils soient renfloués, sachant qu'il est impossible d'acheter si le personnage est en situation de dette. Il appartient à chaque joueur de notifier aux orgas les objets qu'il leur reste en fin de jeu, pour les récupérer à la partie prochaine. Sinon, tout objet restant sera perdu.

PACK	COMPOSANTS APPROXIMATIFS	Coût
PETIT DÉBUT	QUELQUES HERBES (COMMUNES) BANDAGE, PINCES À LINGE (VOL)	30 ÉCUS
STAND AMATEUR	PACK « PETIT DÉBUT » + PARCHEMINS + FIOLE D'EAU	50 ÉCUS
ECHOPPE AMBULANTE	PACK « STAND AMATEUR » + HERBES (RARES) + 2 POTIONS DE NIV. 1	120 ÉCUS
STAND DU MARCHÉ	PACK « ECHOPPE AMBULANTE » + 2 POTIONS DE NIV. 2	175 ÉCUS
FOURNISSEUR RECONNU	PACK « STAND DU MARCHÉ » + 1 POTION DE NIV. 3 + 1 PARCHEMIN MAGIQUE + 1 OBJET MAGIQUE (EFFET INCONNU)	300 ÉCUS
GRAND COMMERCE	PACK « FOURNISSEUR » + HERBES (EXCLUSIVES) + POTIONS ET OBJETS PLUS NOMBREUX	500 ÉCUS




Dresseur

 Le dresseur de créature porte bien son nom : il recueille et éduque divers animaux et créatures fantastiques pour créer des liens avec eux, et les avoir en animal de compagnie, en user lors de la chasse, traque ou même en combat. Il faut cependant savoir qu'une créature dressée qui n'est pas utilisée par un éleveur ne peut pas activer ses compétences.

Requiert: Peluches d'animaux (sans éléments rigides, car serviront de projectile)

Classification des créatures:

- > **Commun:** créatures connues dans la civilisation du personnage - **4 sabliers**
- > **Exotique:** créatures peu connues dans la civilisation du personnage - **8 sabliers**
- > **Mythique:** créatures éteinte ou légendaire - **15 sabliers**

 Pour les créatures mythiques, il est possible de procéder à l'appivoisement en plusieurs fois, à condition de retrouver la créature si celle-ci a bougée entre temps. Les créatures apprivoisées se verront accorder une fiche de caractéristique qui déterminera leurs capacités, niveau, et autres informations. Voici une fiche type d'une créature niveau 1 :

NOM	
ESPÈCE	
ÂGE	
ORIGINE	
CAPACITÉ DE BASE PROPRE À LA CRÉATURE	
CAPACITÉ DE DRESSAGE	
CAPACITÉ DE COMBAT	
CAPACITÉ UTILITAIRE	



	COMPÉTENCES	
APPRENTI	> Dresser	> Apprivoiser
CONFIRMÉ	> Entraînement au combat	> Dressage d'aide à la personne
MAÎTRE	> Autonomie	> Lien animal

Dresser

Permet d'éduquer, prendre connaissance et entraîner le familier. Ce temps se répartit sur le Gn en 30 sabliers.

Apprivoiser

Permet de capturer une créature, qui vous suivra par la suite, selon le tableau de classification.

Entraînement au combat

Permet de débloquer la capacité de combat de la créature. Pour cela, il faut que la créature ait passé au moins un GN au côté du dresseur.

Dressage d'aide à la personne

Permet de débloquer la capacité utilitaire de la créature. Pour cela, il faut que la créature ait passé au moins un GN au côté du dresseur.

Autonomie

Permet à un dresseur de prêter son familier à un groupe ou personne sans connaissance dans le métier. Ceux-ci peuvent ainsi utiliser les capacités de la créature. Pour une créature à la fois.

Lien animal

Grâce à ce lien fort entre la créature et son maître, le réconfort et le soutien animal permet au dresseur de regagner 1 PV au bout de 5 sabliers.



Forgeron



Cet artisan est maître de l'art du métal et de son façonnage. Il est capable de réparer tous les éléments qui sont constitués à partir de cette matière, c'est à dire les cottes de mailles, armures de plates, armes d'acier ou encore les boucliers. Etendant son art, il peut également réparer certains éléments en bois comme des targes, batons ou gourdins.

Requiert: Marteau et enclume

	COMPÉTENCES
APPRENTI	> Réparation débutante: 2 sablier d'attente par PA réparé
CONFIRMÉ	> Réparation classique: 1 sablier d'attente par PA réparé
MAÎTRE	> Réparation de qualité: 1 sablier d'attente pour 2 PA réparés > Amélioration du métal

Réparation de forge

Permet de réparer une armure métallique ou une arme endommagée, voir brisée, ainsi que les boucliers. On peut réparer un certain nombre de point d'armure selon le niveau de métier. Pour chaque réparation, le forgeron devra jouer 1 sablier (ou plus s'il le désire) dans son atelier, à réparer les armures et ceci quel que soit le nombre de PA à réparer. Après ce sablier de jeu, les joueurs devront attendre un certain temps avant de récupérer leur armure, selon le grade de métier du forgeron. Pendant le temps d'attente imposé aux PJs, le forgeron peut très bien faire autre chose et même quitter son atelier.

Ex : Pour un forgeron apprenti, qui a une armure de 6 PA à réparer pour un joueur. Il devra jouer 1 sablier à frapper l'armure pour la réparer, et le joueur pourra revenir après 12 sabliers pour la récupérer, donc en tout le joueur attendra 13 sabliers (39 minutes) avant de récupérer son armure.


Le même forgeron, niveau maître cette fois, doit réparer l'armure du PJ n°1 à 6PA, et l'armure du PJ n°2 à 12 PA. Il jouera une fois encore 1 sablier de jeu à réparer les deux armures. Le PJ n°1 devra revenir dans 4 sabliers (1 sab. de jeu + 3 sab. d'attente), et le PJ n°2 devra revenir dans 7 sabliers (1 sab de jeu + 6 sab. d'attente).

Amélioration du métal

Cette compétence permet au forgeron d'appliquer une amélioration sur l'arme, bouclier ou armure métallique du joueur. Cette amélioration permettra au joueur bénéficiaire de résister à une annonce « Brise » si l'objet visé est celui qui a l'amélioration. Nécessite 3 sablier de travail, utilisable qu'une fois par joueur cible.



Ingenieur

 Ce métier est la science de l'invention et du progrès technologique. Bien qu'encore très précaire dans le monde d'Algaroth, certaines civilisations spécialisées sont très douées dans le domaine. Les ingénieurs sont capables de créer et réparer des armes et objet à base de mécanismes complexes. Mais attention : certaines inventions sont encore loin d'être au point...

Requiert: Outils et rouages.

	COMPÉTENCES	
APPRENTI	> Coup de feu (c.f Regles)	> Estimation (c.f Regles)
CONFIRMÉ	> Identification (c.f Archéologie)	> Piège (c.f Chasseur)
MAÎTRE	> Recharge	> Ingénierie

Recharge

L'ingénieur sait créer des munitions diverses et variées pour les armes mécaniques ou armes à feu. Il peut donc vendre à autrui des cartouches de poudres, des billes en plomb, des sillex bruns, charges de mana, etc.


Requiert: Flacon poudre noire + balles de recharge (demande auprès d'orga)

Ingénierie

La science de l'ingénieur et de la technologie permet de réparer toute sorte d'objet endommagés ou cassés, dont les artefacts. Si la magie de l'artefact est très puissante, il se peut que l'ingénieur doive recevoir l'aide d'un mage s'il ne l'est pas lui-même.



Medecin

 Le médecin est l'unité soignante de base dans une troupe. Il permet de soigner mais, contrairement au rebouteur, il est initié à la théorie poussée, la réflexion et le conseil. C'est pourquoi il est le seul à être capable d'établir un diagnostic et aider lors de problèmes psychologiques.

Requiert: « Lire et Ecrire » + bandages + fioles d'eau

	COMPÉTENCES	
APPRENTI	> Premier soin	> Anesthésie
CONFIRMÉ	> Médecine	> Psychiatre
MAÎTRE	> Diagnostique	> Repos réparateur

Premier soins

Le soignant sait dispenser les premiers soins pour soigner un joueur de mourir seulement si celui-ci est dans le coma ! Concrètement, le joueur soignant devra simuler les premiers secours en purifiant les plaies, bandant les blessures de l'agonisant... et ce hors-combat et pendant au moins 1 sablier. Après ça, le joueur soigné reprend 1 PV et peut se mouvoir avec difficulté pour se trainer hors du champ de bataille. Dans cet état de faiblesse, le joueur ne peut ni combattre, courir, ou utiliser ses compétences.

Anesthésie

Si la douleur est trop forte ou que son collègue Chirurgien s'apprête à opérer, le médecin a moyen de donner du lait de pavot au blessé pour atténuer grandement la douleur, et donc la remise du choc suite à cela. **Requiert:** Fiole avec liquide blanc

Médecin

Le personnage est capable de soigner les blessures même si le patient n'est pas dans le coma. Concrètement le joueur devra simuler des soins médicaux sur le blessé, permettant de récupérer 2 PV par sablier simulé. Il devra par exemple nettoyer les blessures, les recoudre ainsi qu'apposer des bandages, etc. Bien que le patient récupère à l'issue des soins, les plaies restent toutefois fragiles durant 5 sabliers. Lors de cette convalescence le patient ne pourra aucunement tirer profit de ses compétences, se battre ou courir. Dans le cas contraire les blessures se rouvrent et les PV récupérés sont perdus à nouveau. Si le joueur ne dispose plus de bandages ou d'eau il ne pourra plus dispenser de soins.



Psychiatrie

Un joueur peut être choqué ou sous l'emprise d'une crise de panique/paranoïa à cause de son premier meurtre, d'un sort ou d'un événement traumatisant... Pour résoudre le problème il a possibilité d'aller voir un médecin pour que celui-ci l'aide à se remettre de ses émotions en l'écoutant et en l'aidant de certains remèdes. Cette compétence permet de soigner la peur chronique, les séquelles post-meurtre sans la compétence « Sang-froid », les crises d'angoisses... mais il faut bien jouer la séance entre le médecin et son patient, et c'est à un orga de dire si une seule séance suffira ou si il en faudra plus.

Diagnostique

Cette compétence permet au médecin d'identifier le mal physique qui ronge son patient : gangrène ? Infection ? Hémorragie ? Ou bien la peste peut être... ? Seul lui a les compétences nécessaires pour pouvoir affirmer l'état de ses patients et leur dire si leur mal est contagieux ou pas. Même le chirurgien n'en a pas les moyens : s'il n'a pas le diagnostic d'un médecin au préalable, il opérera à l'aveugle ce qui augmente considérablement le risque de mort du patient.


Repos réparateur

Le médecin met un baume réparateur sur les blessures du patient (application pendant 1 sablier) qui peut alors avoir une vie de camp normale sans effort physique pendant 1 heure. Il recouvrera tous ses PV durant cette période tant qu'il ne court pas, ne combat pas et n'utilise pas ses compétences.

Requiert: un baume



Rebouteur

 Les membres de cette caste de métier sont les soigneurs de terrains. Contrairement aux médecins qui étudient les maladies et la théorie, eux s'occupent des opérations d'urgence, des fractures ou des blessures sanglantes. Ils n'hésitent pas à se salir les mains pour sauver des vies. On peut dire que les diagnostics médicaux ne seraient rien sans les doigts de fée des rebouteux.se.

Requiert: Bandage + Fiole d'eau + Outils médicaux

	COMPÉTENCES	
APPRENTI: BARBIER	> Premier soin (c.f Médecine)	> Rasage
CONFIRMÉ : DENTISTE	> Prothèse	> Odontologie
MAÎTRE : CHIRURGIEN	> Amputation	> Opération

Rasage

Au grade de barbier, le rebouteur a la possibilité de raser cheveux et barbe du joueur pour le débarrasser de ces petites vermines grouillantes appelées poux. **Requiert:** un rasoir.

Prothèse

L'arracheur de dent est capable de fixer ou réparer une prothèse pour un joueur. Que ce soit le crochet, l'oeil de verre ou la jambe de bois, il sera capable de la remplacer ou d'en créer une pour éviter que son patient ne se retrouve trop handicapé...

Odontologie

Lorsque le rebouteur devient arracheur de dent, ses connaissances et son expérience lui permettent d'arracher les dents d'un joueur, notamment quand celui-ci est sujet à une rage de dents. Il le soulage donc de son mal... après une brève douleur. **Requiert:** Pince

Amputation


Suite à une gangrène, le rebouteur ayant atteint le niveau de chirurgien de camp est capable d'amputer. Il devra prendre le temps de le faire (2 sab), mimant la difficulté de la tâche et son patient devra jouer la douleur de l'opération lui procure (daauf anesthésie du médecin)... Suite au soin, le patient sera en convalescence pour 5 sabliers. **Requiert:** Scie

Opération

Le chirurgien peut sauver une personne d'une maladie ou d'un coup grave sous le diagnostic d'un médecin en faisant une opération d'urgence. Le patient devra jouer sa douleur intense si il est conscient, et le rebouteur la difficulté extrême de la tâche. Cela se fait bien entendu hors combat et prend au moins 3 sabliers de jeu continu !



Scribe

 Le scribe est une personne capable de lire et écrire, de contrôler des papiers et des comptes, ainsi que de gérer des papiers officiels. Ce sont des personnes très érudites et respectées pour leur savoir. Leurs compétences linguistiques sont également très reconnues

Requiert: «Lire et Ecrire » + Plume et parchemin / livre

	COMPÉTENCES	
APPRENTI	> Connaisseur (c.f Archéologue)	> Linguistique avancée
CONFIRMÉ	> Promulgation d'acte (c.f Banquier)	> Falsification
MAÎTRE	> Interprète	> Diplomatie

Linguistique avancée

Cette faculté permet d'apprendre une langue autre que sa langue maternelle pour moitié du prix en xp qu'elle coûte à la base. Compétence non cumulative.

Falsification

Le scribe est capable de falsifier un document officiel de manière à en détourner le sens. Personne à part ceux possédant la compétence « Connaisseur » ne peut remarquer la modification à cause du travail minutieux. **Requiert:** Sceau + cire à cacheter

Interprète

Par ses nombreuses connaissances littéraires et ses travaux, le scribe apprend 3 nouvelles langues au choix, gratuitement : il n'a donc pas à dépenser de points d'xp supplémentaires. Il peut choisir les langues qu'il souhaite, qu'importe leur difficulté, et saura les parler, lire et écrire.

Diplomatie




Par son travail, le scribe est reconnu comme le messager officiel de son seigneur ou royaume : il est inattaquable lorsque celui-ci est désarmé (un catalyseur compte comme une arme !). Les joueurs attaquants malgré tout le scribe écoperont de malus immédiat ! **Requiert:** Laisser-passé officiel



Soldat

Le soldat est une personne engagée et entraînée dans l'armée, fière et endurcie. Il se bat pour sa patrie ou sa faction, et n'hésitera pas à mourir pour elle. Il récupère une solde en chaque fin de journée, dépendant de son grade. De plus, chaque rang apporte un point de bagarre supplémentaire.

Requiert: Tabard aux couleurs du pays / faction.

		COMPÉTENCES	SOLDE
APPRENTI: RECRUE		> Formation aux armes (c.f Regles) > Endurci (c.f Regles)	10 ÉCUS
CONFIRMÉ : SOLDAT DE MÉTIER		> Ralliement > Donner la chasse	15 ÉCUS
MAÎTRE : VÉTÉRAN		> Autorité > Charge	20 ÉCUS

Ralliement

Permet de résister à l'annonce « Peur ! » pour lui et son groupe. Pour cela, le soldat doit brandir son étendard ou crier le nom de sa faction. **Requiert:** fanion aux couleurs de l'étendard

Donner la chasse

Permet de contrer l'annonce « Fuite » avec l'annonce « Poursuite ! ». Au son du cor il est possible de se lancer à la poursuite du fuyard avec le reste du groupe. **Requiert:** Cor ou corne de brume

Autorité

De par son expérience sur le terrain et tout ce qu'il a vécu, le vétérane sait se faire obéir de ses subordonnés ! Pour tout joueur d'un rang militaire inférieur à lui, il peut en forcer un par jour à faire une chose que ce dernier se refuse de faire ! Il doit cependant être un allié et porter le même tabard/couleur que lui !


Charge

Le vétérane charge un groupe de 5 personnes au maximum et les fait fuir de la zone de combat en les intimidant de son cri de guerre puissant. Utilisable que 3 fois par jour, dans des combats différents.!

+1 score de bagarre



Tanneur

 Le tannage est l'art de la récolte des peaux et du travail du cuir. C'est donc le métier qui permettra de réparer toutes les armures faites de ce matériaux. Que ce soit chaussures, bouclier en cuir, armure de cuir souple, de peau, ou même de cuir bouilli... Ces artisans seront ceux qui pourront vous aider!

Requiert: Fil, aiguille, chute de cuir

	COMPÉTENCES
APPRENTI	> Réparation débutante: 2 sablier d'attente par PA réparé
CONFIRMÉ	> Réparation classique: 1 sablier d'attente par PA réparé
MAÎTRE	> Réparation de qualité: 1 sablier d'attente pour 2 PA réparés > Cuir endurci

Réparation de forge

Permet de réparer une armure de cuir souple ou rigide, voir brisée, ainsi que les boucliers de cuir ou des chaussures. On peut réparer un certain nombre de point d'armure selon le niveau de métier. Pour chaque réparation, le tanneur devra jouer 1 sablier (ou plus s'il le désire) dans son atelier, à réparer les armures et ceci quel que soit le nombre de PA à réparer. Après ce sablier de jeu, les joueurs devront attendre un certain temps avant de récupérer leur armure, selon le grade de métier du tanneur. Pendant le temps d'attente imposé aux PJs, le tanneur peut très bien faire autre chose et même quitter son atelier.

Ex : Pour un tanneur apprenti, qui a une armure de 6 PA à réparer pour un joueur. Il devra jouer 1 sablier à frapper l'armure pour la réparer, et le joueur pourra revenir après 12 sabliers pour la récupérer, donc en tout le joueur attendra 13 sabliers (39 minutes) avant de récupérer son armure.

Le même tanneur, niveau maître cette fois, doit réparer l'armure du PJ n°1 à 6PA, et l'armure du PJ n°2 à 12 PA. Il jouera une fois encore 1 sablier de jeu à réparer les deux armures. Le PJ n°1 devra revenir dans 4 sabliers (1 sab. de jeu + 3 sab. d'attente), et le PJ n°2 devra revenir dans 7 sabliers (1 sab de jeu + 6 sab. d'attente).

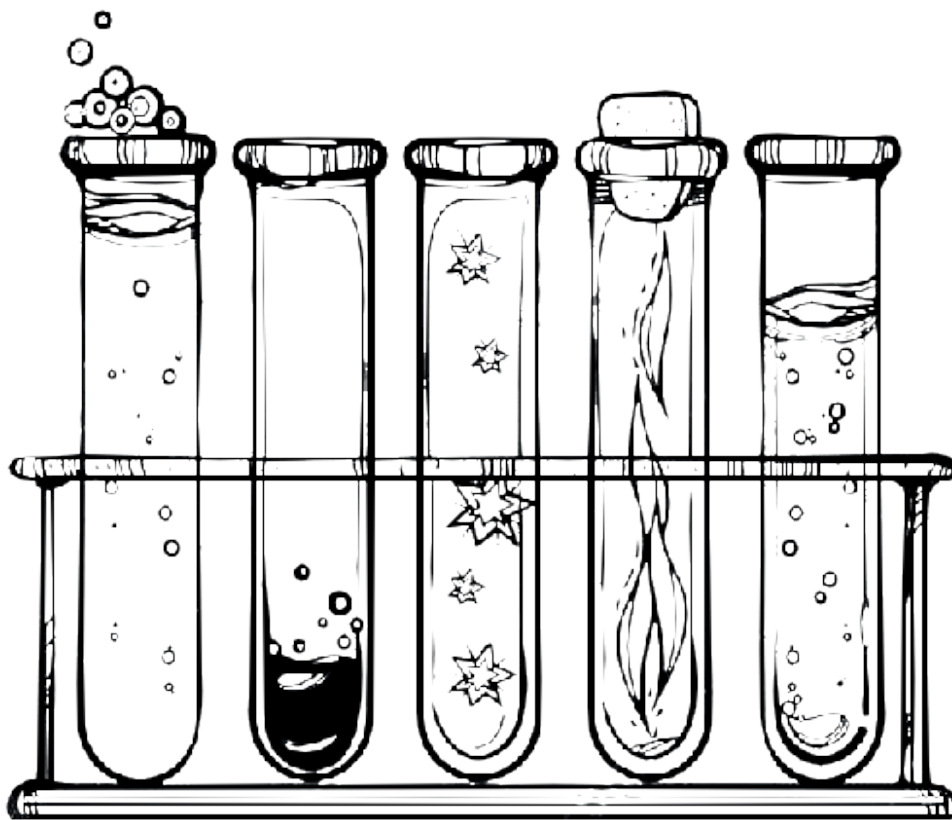
Cuir endurci

Cette compétence permet au tanneur d'appliquer une amélioration sur une armure de cuir (souple ou durci) du joueur. Cette amélioration permettra au joueur bénéficiaire de résister à une annonce « Brise-armure ». Nécessite 3 sablier de travail, utilisable qu'une fois par joueur cible.



Annexes

Liste des potions alchimiques



Potions

Antidote (Niv. 2)

Cette potion permet d'annuler tout effet de potion instantanément, mais ne permet pas de revenir sur les effets déjà déroulés (ne rend pas de PV perdus, ne retire pas les sorts par jour rechargés etc.).

Potion d'alignement (Niv. 2)

Cette potion inverse l'alignement de la cible pendant 3 sabliers. S'il était d'engagement bon, il passera mauvais et vice-versa. Si une personne qui passe en alignement « mauvais » vient à tuer quelqu'un sans avoir sang-froid, les effets de la potion disparaissent et laisse place au choc traumatique du premier meurtre. Pour les neutre, les effets seront au choix de l'orga suivant les agissements du personnage cible.

Potion d'amour (Niv. 1)

La cible de cette potion est irrésistiblement attirée par la première personne vue, pendant 1 sablier.

Potion d'anti-brûlure (Niv. 1)

La préparation permet de soigner l'état brûlure instantanément, sans période de convalescence ni séquelle. Permet également de résister aux annonces brûlures pendant 3 sabliers.

Potion d'antidouleur (Niv. 1)

Le breuvage a le même effet qu'une anesthésie de médecin. La cible ne ressent plus la douleur pendant 3 sabliers (la mise en garde est de mise pendant les combats, malgré tout). Elle ne protège pas des pertes de dégâts.

Potion d'anti-gelure (Niv. 1)

Celle-ci permet de soigner le gel qui rend un membre ou une partie du corps inutilisable. Permet également de résister aux annonces de gel pendant 3 sabliers.

Potion d'anti-infectieuse (Niv. 2)

Permet de résister aux maladies épidémiques en cas de contact, mais ne permet de la soigner. Le breuvage doit être absorbé une fois par jour pour maintenir les effets.



Potion d'antipsychotique (Niv. 2)

La potion de cette recette permet de mettre fin à tout état psychologique instable, tel que la démence, les hallucinations, les délires paranoïaque ou le choc. Dans le cas d'un traumatisme de premier meurtre, il permet au personnage de se ressaisir pour la journée, mais des soins auprès d'un professionnel sont nécessaires pour s'en débarrasser définitivement..

Potion de cicatrisation (Niv. 2)

Cette potion permet de soigner immédiatement l'état « Hémorragie », sans aucune séquelle. Permet également de résister à cette annonce pendant 3 sabliers.

Potion de dissipation d'ivresse (Niv. 1)

La personne ingérant cette potion n'est plus affectée par les effets d'alcool. Elle permet également de sortir quelqu'un d'un coma éthylique, et lui redonne 1PV.

Potion de mana (Niv. 1 à 3)

Les potions de mana permettent de redonner des sorts par jour à des mages, le nombre dépendant des niveaux de la potion. Si un non mage absorbe cette potion, elle n'aura pour seul effet qu'une légère gêne à l'estomac, non handicapante :

- > **Apprenti:** rend tous les sorts de niv. I
- > **Confirmé :** rend tous les sorts de niv. II et 2 sorts de niv. I
- > **Maître:** : rend tous les sorts de niv. III et 2 sorts de niv. I et II

Potion de réanimation (Niv. 3)

Cette potion extrêmement rare permet de sortir quelqu'un du coma et de lui rendre 3 PV. Si la personne est décédée depuis moins de 3 sabliers, la potion la ramène à la vie sans défaut, avec 1 PV. La cible a malgré tout un trou de mémoire sur les 5 dernières minutes précédant sa mort.

Potion de soin (Niv. 1 à 3)

Ces potions permettent de récupérer des PV instantanément, sans période de convalescence. Elles ne permettent pas de sortir du coma et le nombre de PV dépend du type de potion :

- > **Apprenti:** rend 2 PV
- > **Confirmé :** rend 4 PV
- > **Maître:** : rend tous les PV



Potion de sommeil (Niv. 1)

Endort une personne après ingestion du liquide contenant la potion, pour 3 sablier. La cible ne peut être réveillée de force en étant secoué ou mouillé. Seul un antidote peut le réveiller. Peut être appliquée sur une dague.

Potion de vérité (Niv. 1)

La cible de la potion ne peut mentir d'aucune manière pendant 3 sabliers. Elle est pris d'un élan d'honnêteté incontrôlable. Et ne se rend pas compte qu'elle est forcée de dire la vérité, elle ne peut donc pas détourner le sens des mots.

Poisons

Pour rappel, tous les poisons (à l'instar des potions), sont applicables sur une dague !

Le premier coup appliqué par la dague (que ce soit sur une cible alliée ou ennemie, ou sur soi-même par inadvertance) inocule le poison (pas de perte de PV, effet perce-armure).

Poison aveugle (Niv. 3)

La potion de cette recette rend sa cible aveugle pendant 3 sabliers. Pour des raisons de sécurité, il est interdit au joueur de prendre part à un combat sous cet état. Il peut évoquer des sorts mais ne peut user d'armes ou de projectiles.

Poison de brûlure (Niv. 2)

La potion applique l'effet « Brûlure » sur la cible, jusqu'à ce que des soins soient appliqués. Elle peut appliquer l'effet par ingestion ou contact direct (dague ou liquide). Elle inflige 1PV dès l'ingestion.

Poison de coma (Niv. 3)

Ce poison des plus violents fait tomber sa victime dans le coma de manière instantanée. Il faut des soins magiques ou un antidote pour la soigner : des premiers soins ne suffiront pas.

Poison de démence (Niv. 2)

Ce poison provoque chez sa victime une démence instantanée, proche de l'état de berserker. Elle attaquera tout le monde à vue, de manière paranoïaque et brutale, et ce pendant 3 sabliers. La perte de connaissance ou le coma met un terme aux effets de la potion.



Poison foudroyant (Niv. 3)

Arme tout à fait ravageuse, ce poison inflige 1 PV à l'ingestion, puis 1PV/sab. Seul un antidote ou certains sorts permettent de soigner cet état, qui continue jusqu'au coma. La victime se sent immédiatement affaiblie et ne peut plus combattre.

Poison hallucinatoire (Niv. 2)

Lorsque la cible ingère ce breuvage, elle sera victime d'hallucinations angoissantes pendant 3 sabliers. Elle confondra alliés et ennemis, ne se sentira jamais en sûreté, verra des gens qui sont morts... Bref, c'est l'angoisse.

Poison à long terme (Niv. 2)

Ce poison inflige 1PV à l'ingestion ou contact, ainsi que 1PV/ 30 min. Seul un antidote ou certains sorts permettent de soigner cet état, qui continue jusqu'au coma. La victime s'affaiblie de plus en plus.

Poison nauséux (Niv. 1)

La cible est soudain saisie de violentes crampes d'estomac pendant 3 sabliers. Elle peut être saisie de vomissements intempestifs et ne peut combattre ou user de ses compétences dans ces conditions.

Poison de paralysie (Niv. 2)

Lorsque cette substance est ingérée, la cible se retrouve totalement paralysée pendant 3 sabliers. Si elle prend des dégâts, la douleur affaiblit les effets de la potion et elle peut se mouvoir à nouveau bien qu'avec gêne. La cible reste constamment consciente de ce qui se passe autour mais ne peut pas parler. On peut assassiner une personne paralysée, à condition de bien marquer l'action.

Poison de souffrance (Niv. 2)

Ce poison des plus cruels infligera à sa victime une douleur immense à se recroqueviller au sol. L'effet dure 3 sabliers, et il est impossible d'endormir la cible tant la douleur est forte. A la fin du temps imparti, si aucune solution n'a été trouvée, la victime perd 1PV et aura besoin d'un temps de convalescence pour se remettre de ses émotions (5 sab.).

