

LES CHRONIQUES D'ALGAROTH
LIVRET DES METIERS



Sommaire

Les Métiers	3
Arbre de soin	4
Médecins Rebouteux	
Arbre d'érudition	7
Scribes Archéologues	
Arbre d'économie	10
Banquiers Commerçants	
Arbre d'artisanat	13
Forgerons Tanneurs Ingénieurs	
Arbre martial	17
Soldats Espions Mercenaires	
Arbre de la nature	21
Alchimistes Chasseurs Dresseurs	
Annexes	25
Voions	
Voisons	



Les Métiers

Il est possible de spécialiser votre personnage en le dirigeant vers un domaine de métier. Chaque domaine (arbre de Métier) donne accès à plusieurs types de métiers (branches). Dépenser des points d'expérience (XP) dans ces branches donnera accès à des compétences uniques et spécialisées. Par exemple, les artisans qui ne sont pas spécialisés dans la branche « forgeron » ne pourront pas fabriquer, réparer ou améliorer des boucliers.

Contrairement aux règles précédentes, l'accès aux métiers n'est plus exclusif. On peut s'orienter sur différents métiers, à partir du moment où ils sont dans le même arbre. Ainsi, on ne peut pas dépenser d'XP pour prendre des Rangs dans des arbres différents. Les Rangs sont les niveaux atteints dans chaque branche.

L'accès à tout arbre de métier coûte 50xp. Cette dépense comprend l'accès à l'arbre et la première compétence de base de l'arbre correspondant.

Par la suite, vous pouvez dépenser des XP dans chaque branche, ce qui permet de débloquent de nouveaux niveaux de métiers : les Rangs. Chaque personnage ne peut avoir au total que 4 Rangs de métiers (toutes branches confondues) ! Il existe trois niveaux de Rangs : Apprenti, Confirmé et Maître (hormis pour l'Alchimiste). Chaque niveau à son coût en XP.

> **Apprenti** (30XP)

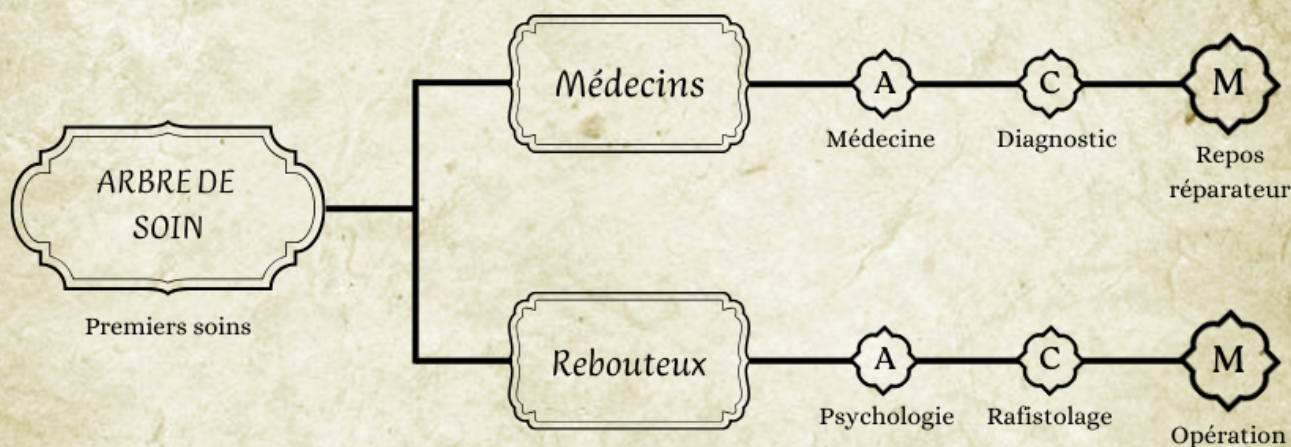
> **Confirmé** (60XP)

> **Maître** (90XP)

Selon ce système, on peut donc avoir plusieurs métiers du même arbre aux rangs apprenti ou confirmé (par exemple Médecins et Rebouteux), mais qu'un seul métier au Rang de Maître (car pas assez de Rangs pour avoir deux métiers de ce niveau). Une fois le Rang dépensé, il n'est pas possible de revenir en arrière. De même pour l'arbre de métier : une fois parti dans un domaine, il est impossible de demander de changer la fiche pour changer d'arbre.

Il est tout à fait possible de dépenser directement plusieurs points dès la création de personnages. Cependant, l'accès au rang « Maître » n'est pas autorisé pour le premier GN d'un personnage. Pour cela, il faut attendre au moins le second évènement, et avoir réussi un objectif en lien avec son métier ou un exploit de jeu/RP durant le GN précédent (noté lors du check-out).

Arbre de Soins



Premiers soins

Le soigneur sait dispenser les premiers soins pour soigner un personnage dans le coma. Concrètement, le joueur devra simuler les premiers secours sur un temps de jeu d'un sablier, **en usant d'un bandage de soin**. La compétence est utilisable seulement hors-combat. Suite aux soins, le personnage soigné récupère 1 PV et reprend conscience: il peut se mouvoir avec difficulté mais ne peut pas courir, combattre ou user de compétences physiques / magie. Il reste en état de convalescence jusqu'à recevoir des soins plus avancés.

Si le soigneur ne dispose plus de bandages, il ne pourra plus dispenser de soins tant qu'il ne les aura pas fait laver.



Medecins



La spécialisation « Médecins » est la branche portée sur le soin des plaies, blessures et maladies. Ils sont les spécialistes des soins physiques généraux et du diagnostic des pathologies et épidémies.

Annexe de métier fournie (enveloppe de jeu)

Médecine (30XP)

Permet de soigner les blessures même si le patient n'est pas dans le coma (soigne également les états spéciaux, en dehors de « Fracture »). Le soin **nécessite l'usage d'un bandage**, et permet de récupérer 2PV/ sablier de soin joué en RP. Bien que le patient récupère à l'issue des soins, les plaies restent toutefois fragiles durant 5 sabliers (convalescence). C'est au médecin de s'assurer de la bonne fin de la convalescence en retirant les bandages usagés.

Diagnostic (60XP)

Cette compétence permet au médecin d'identifier le mal physique qui ronge son patient. Seul lui a les compétences nécessaires pour pouvoir évaluer l'état de ses patients et leur dire si leur mal est contagieux ou pas. Il peut également avoir des pistes sur la façon de soigner le malade, ou endiguer une épidémie.

Repos réparateur (90XP)

Le médecin met un baume réparateur sur les blessures du patient, qu'il maintient avec **l'usage d'un bandage** (sceau doré). Le blessé n'aura alors qu'un sablier de convalescence (au lieu de 5) et retrouve tous ses PV à la fin de la période en question.

Utilisable sur 3 blessés/jour

Rebouteux

La spécialisation « Rebouteux » est une branche qui se porte principalement sur le traitement plus pratique que théorique du soin. Tant dans l'aspect psychologique que chirurgical, les rebouteux sont les maîtres de l'anatomie et des opérations sanglantes.

Annexe de métier fournie (enveloppe de jeu)

Psychologie (30XP)

Permet de soigner les traumatismes psychologiques tels que les séquelles post-meurtre sans la compétence « Sang-froid », les crises d'angoisses, phobies, etc. (ne concerne pas les possessions ou les malédictions). Présence orga nécessaire sur la première séance, pour obtenir le nombre de sessions que devra suivre le patient avant d'être soigné de son mal.

Cette compétence concerne bien évidemment les personnages. Si le joueur est en situation de bleed ou autre inconfort, merci de prévenir rapidement un orga.

Rafistolage (60XP)

Permet de soigner des blessures dans l'urgence (même en combat) à raison de maximum 2 PV (1 sablier), sans utiliser de bandage. De fait, il n'y a pas de temps de convalescence.

Maximum 4x/jour

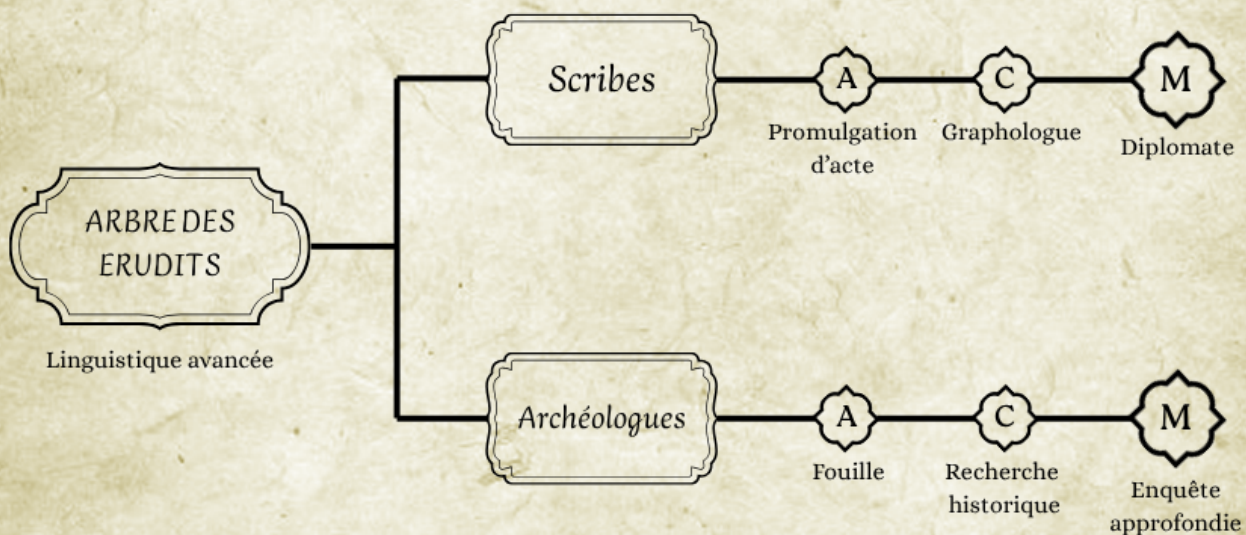
Opération (90XP)

Permet d'opérer un personnage blessé (3 PV ou moins) et aussi de soigner les états suivants : « Fracture », « Hémorragie ». L'opération demande au moins 2 sabliers de jeu RP et **l'usage d'un bandage**. Le patient retourne à 4 PV suite à la convalescence (peu importe le nombre de PV avant l'opération).

Toute opération complexe (prothèse, blessure ancienne, rattache de membre sectionné...) **demande une validation orga** pour décider de la réussite ou non de l'opération. Elle peut nécessiter une convalescence plus longue, selon l'opération.



Arbre d'Erudition



Linguistique avancée

Offre la compétence « Lire et Écrire » et permet d'apprendre une seconde langue pour moitié de son coût en XP (niveau exotique maximum, d'après l'origine du personnage).

Scribes



La spécialisation « Scribe » est la branche portée sur l'art des mots, de l'écriture et de l'éloquence. Ils sont les spécialistes de l'administratif, des comptes et savent gérer toutes sortes de papiers officiels. Ce sont des personnes très érudites et respectées pour leur savoir. Leurs compétences linguistiques sont également très reconnues.

Promulgation d'acte (30XP)

Permet d'écrire des textes officiels et de valider des documents, tels que des lettres de change, des contrats, des lettres de cachet (ordre d'arrestation), des blancs-seings... **Tout document officiel doit absolument comporter la signature des partis concernés, ainsi qu'un sceau officiel !** (sceau de cire ou tampon). Dans le cas contraire, il ne sera pas reconnu comme valide.

Graphologue (60XP)

Permet d'identifier ou falsifier des documents officiels. Par déduction, le personnage est également capable de repérer un document falsifié. La falsification se fait par un passage au comptoir orga.

Diplomate (90XP)

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 !). Nécessite un laissez-passer officiel qui doit être présenté pour activer ladite compétence.



Archeologues

La spécialisation « Archéologue » est une branche qui se porte principalement sur la science de l'analyse des structures et les objets anciens, les liants ainsi aux histoires et cultures des différentes civilisations d'Algaroth. Experts en fouille et découverte d'artefacts anciens, ils sont les seuls à pouvoir identifier les objets anciens et de valeurs.

Annexe de métier fournie (enveloppe de jeu)

Fouille (30XP)

Permet d'obtenir des infos historiques pré-jeu sur le lieu du GN (enveloppe de jeu) et d'accéder aux boîtes de fouille. Les fouilles effectuées doivent être amenées au comptoir orga pour validation. Permet également de reconnaître un artefact ancien (gommette) sans pour autant pouvoir en faire la datation ou l'évaluation ethnique.

5 fouilles par jour/archéologue

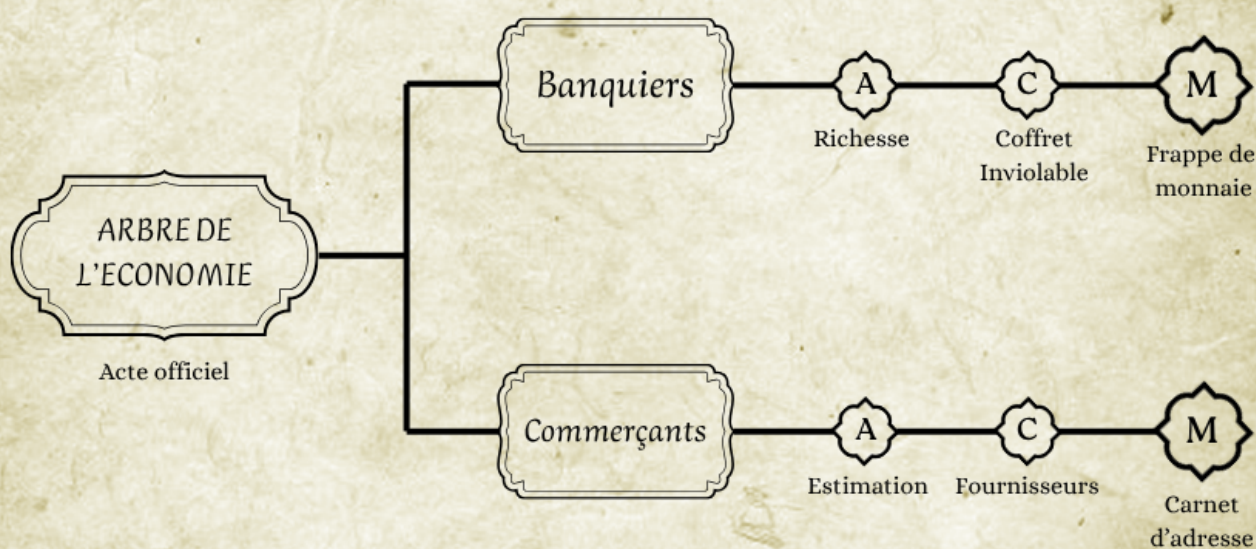
Recherche historique (60XP)

Permet d'identifier des artefacts de valeur ou des objets historiques, et de déduire à quelle civilisation ils appartiennent, ainsi que leur époque. Attention : cela ne permet pas d'identifier un quelconque pouvoir magique. Ce domaine est celui des mages.

Enquête approfondie (90XP)

Permet de faire appel à des contacts extérieurs pour obtenir des informations supplémentaires sur un objet ancien, pour en connaître l'histoire ou obtenir plus de détails. Cette compétence permet également d'estimer le prix de l'artefact.

Arbre de l'Economie



Acte officiel

Permet au personnage d'établir un contrat (commercial ou bancaire) sous le nom de son institution. Le contrat doit être au nom de la guilde/banque/étal marchand : ce n'est aucunement un document officiel tel qu'un laissez-passer, un contrat d'alliance ou autre. Ceci est de la compétence du scribe.

Tout document officiel doit absolument comporter la signature des partis concernés, ainsi qu'un sceau officiel ! (sceau de cire ou tampon). Dans le cas contraire, il ne sera pas reconnu comme valide.

Accès à l'arbre : nécessite « Lire et Ecrire »



Banquiers

La spécialisation « Banquiers » est assez récente et encore peu connue du commun d'Algaroth. Depuis peu, une nouvelle devise vient d'apparaître sur le marché, et se répand petit à petit à travers les différents pays en quête d'investisseurs et de banquiers partenaires. C'est pourquoi les gestionnaires de l'ancienne monnaie d'Ivoire commencent à recruter de nouveaux banquiers également, pour contrecarrer le développement de cette monnaie concurrente.

Pour le choix de ce métier, il vous faudra faire le choix de quelle devise vous défendez et à quelle institution vous appartenez. Les détails sont à discuter avec les orgas référents banque, car il existe un quota de banquiers par institution. Les revenus du banquier représentent un pourcentage des investissements qu'il rapporte à sa banque sur l'ensemble de l'évènement.

Annexe de métier fournie (enveloppe de jeu)

Richesse (30XP)

Grâce à ses affaires fructueuses, le banquier gagne chaque jour 30 pièces en début de journée. Le joueur doit bien penser à aller au comptoir pour récupérer son argent.

Coffret inviolable (60XP)

Octroie à la personne la possession d'un coffret inviolable. Il ne peut être ni crocheté ni 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. Le coffret est à la charge du joueur (non fournis par les orgas) et doit être de petite taille.

Frappe de monnaie (90XP)

Permet de frapper 50 pièces de sa propre monnaie, mais en contrepartie l'investissement total de la banque perdra le montant donné par le dernier investisseur (déduit également des apports du banquier sur l'évènement).

Maximum 1x/jour

Commerçants

La spécialisation « Commerçant » est la seule branche qui puisse vendre ou acheter officiellement des biens à d'autres personnages. Éloquents et habiles de leurs mots, ils savent mettre en avant leurs marchandises et en tirer le plus grand profit.

Estimation (30XP)

Le joueur a en sa possession un carnet avec les coûts des ressources et services en Algaroth. Il peut ainsi mettre un prix sur chaque objet grâce aux références de son livre. Ces références sont bien évidemment transmises par les organisateurs avant l'évènement (enveloppe de jeu).

Fournisseurs (60XP)

Le personnage a désormais accès à un catalogue de fournitures pour garnir son échoppe. Ce catalogue n'est accessible qu'en pré-GN et doit être payé sur l'argent ACTUEL du personnage (pas d'endettement possible). Les produits à vendre lui seront fournis par les orgas en début de jeu.

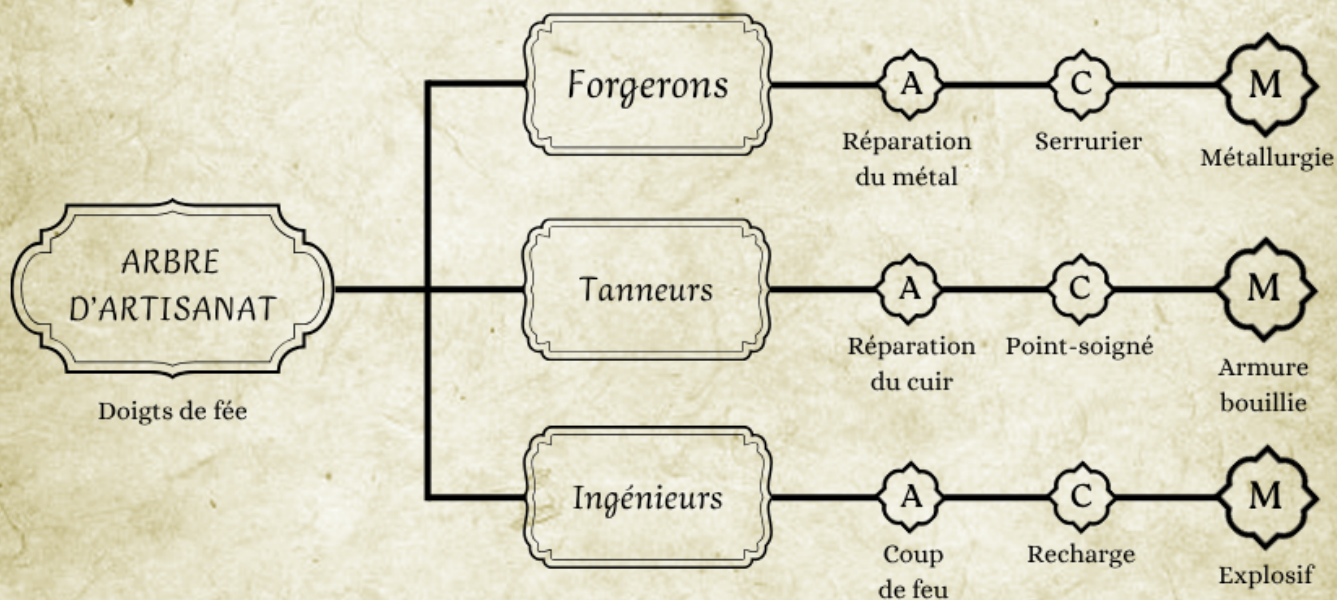
	PRIX (MONNAIE D'IVOIRE)	TYPE DE FOURNITURES
PETITE ÉCHOPPE	50 écus	BANDAGES, HERBES ALCHIMIQUES, POTIONS NIV. 1
ÉTAL DU MARCHÉ	80 écus	BANDAGES, HERBES ALCHIMIQUES, POTIONS NIV. 1 ET 2, BALLE DE PISTOLET
FOURNISSEUR RECONNU	150 écus	BANDAGES, HERBES ALCHIMIQUES, POTIONS NIV. 1 À 3, BALLE DE PISTOLET, PARCHEMIN MAGIQUE
GRAND COMMERCE	200 écus	IDEM PACK PRÉCÉDENT, MAIS PLUS GRANDE QUANTITÉ

Carnet d'adresse (90XP)

Permet au commerçant de passer commande chez ses partenaires commerciaux pour bénéficier de services à distance (forgeron, tanneur, alchimiste...). Le coût sera égal au tableau d'estimation + le coût du transport (entre 5 et 15 écus selon les services Postès locaux), avec un délai de livraison (minimum 30 min).



Arbre d'Artisanat



Doigts de fée

Le dur labeur de l'artisan et sa finesse dans le travail manuel lui octroient 2 points de bagarre supplémentaires, et réduisent de moitié le temps pour un crochetage bourrin.

Forgerons

La spécialisation « Forgeron » est la branche maîtresse de l'art du métal et de son façonnage. Cela permet de réparer tous les éléments qui sont constitués à partir de cette matière, c'est-à-dire les cottes de mailles, les armures de plates, les armes d'acier ou encore les boucliers.

Requiert: marteau et enclume

Annexe de métier fournie (enveloppe de jeu)

Réparation du métal (30XP)

Permet de réparer les armes, armures et boucliers en métal. L'artisan devra jouer au minimum 1 sablier dans sa forge, sur le temps de réparation demandé. Pour le reste, il peut discuter ou faire du jeu, à partir du moment où il reste aux alentours de sa forge (simulation du temps de chauffe, refroidissement, etc.). Tous les éléments en bois (targe, pavois en bois, bâtons) sont réparables par les tanneurs.

Armures : 1 sab/ PA réparé

Armes et boucliers : 3 sab / élément réparé

Serrurier (60XP) 1x/jour

Permet de créer un verrou spécial qui résiste au crochetage non magique sur une porte ou un coffre. Demande 1h pour la création (annonce à faire à un orga, obtention au comptoir pour le sigle non crochetable).

Métallurgie (90XP)

Permet de renforcer un élément (arme, armure, bouclier de fer) pour résister à une annonce de brise ou perce-armur. Le « Résiste » est unique : après utilisation il faudra ramener l'armure au forgeron pour réparation. Temps d'application du bonus : 2 sabliers supplémentaires lors de la réparation.

Cette compétence peut nécessiter des matériaux plus nombreux ou spécifique, limitant donc son utilisation (c.f Annexe de métier, fournie en début de GN).



Tanneurs

La spécialisation « Tanneurs » correspond à l'art de la récolte des peaux et du travail du cuir, mais aussi du bois. C'est donc le métier qui permettra de réparer tous les boucliers et armures faits de ces matériaux. Qu'il s'agisse de chaussures, d'un bouclier en cuir, d'une armure de cuir souple, de peau, ou même de cuir bouilli... Ces artisans seront ceux qui pourront vous aider !

Requiert: chute de cuir, aiguille, fil

Annexe de métier fournie (enveloppe de jeu)

Réparation du cuir (30XP)

Permet de réparer les armures et boucliers en bois ou cuir. Le temps de réparation est égal à 1sab/PA réparé. L'artisan devra jouer au minimum 1 sablier dans son atelier. Pour le reste, il peut discuter ou faire du jeu, à partir du moment où il reste aux alentours de son atelier (séchage, moulage, tannage...).

Tous les éléments en métal (écu, masse, armure) sont réparables par les forgerons uniquement.

Armures : 1 sab/ PA réparé

Boucliers : 3 sab / élément réparé

Point – soigné (60XP) 2 soins par jour

Permet de recoudre une personne en urgence pour lui rendre 2 PV le temps d'aller faire des soins médicaux, (peut soigner l'état « hémorragie ») **avec l'usage d'un bandage de soin**. Le blessé passe en convalescence, mais l'artisan ne peut lui retirer lui-même le bandage sans risque d'aggraver les blessures. Il doit être retiré par un médecin. Comme le soin est réalisé dans l'urgence, il y a des risques éventuels d'infection !

Bandages fournis dans l'enveloppe de jeu, à faire nettoyer chez les lavandières.

Armure bouillie (90XP)

Permet de renforcer un élément (arme, armure, targe en peau) pour résister à une annonce de brise ou perce-armure. Le « Résiste » est unique : après utilisation, il faudra ramener l'armure au tanneur pour réparation. Temps d'application du bonus : 2 sabliers supplémentaires lors de la réparation.

Cette compétence peut nécessiter des matériaux plus nombreux ou spécifique, limitant donc son utilisation (c.f Annexe de métier, fournie en début de GN).

Ingenieurs

La spécialisation « Ingénieur » est une branche qui se porte principalement sur la science de l'invention et du progrès technologique. Bien qu'encore très récente dans le monde d'Algaroth, certaines civilisations sont spécialisées dans ce domaine. Les ingénieurs sont capables de créer et réparer des armes avancées et des objets à base de mécanismes complexes. Mais attention : certaines inventions sont encore loin d'être au point...

Annexe de métier fournie (enveloppe de jeu)

Coup de feu (30XP)

Permet d'utiliser une arme à feu et de tirer sur ses ennemis. Pour tirer, vous devez annoncer « Tir ! » en pointant votre cible juste avant de mimer le recul. Chaque tir compte pour 1 PV perce-armure et renverse votre adversaire. La recharge et le recul de l'arme doivent être joués en jeu ! (3 balles en début de jeu, enveloppe de jeu)

Requiert: Réplique d'arme à silex + moyen de recharge (clac-doigts)

Recharge (60XP)

Permet de créer des munitions pour les armes à feu. Les personnes possédant des balles doivent rapporter leurs munitions utilisées à l'ingénieur. Celui-ci peut en recréer autant. Il y aura donc un nombre fixe de balles sur le GN. Le temps de réparation est de 2 sab/balle. L'ingénieur doit rester à l'atelier sur le temps de la création.

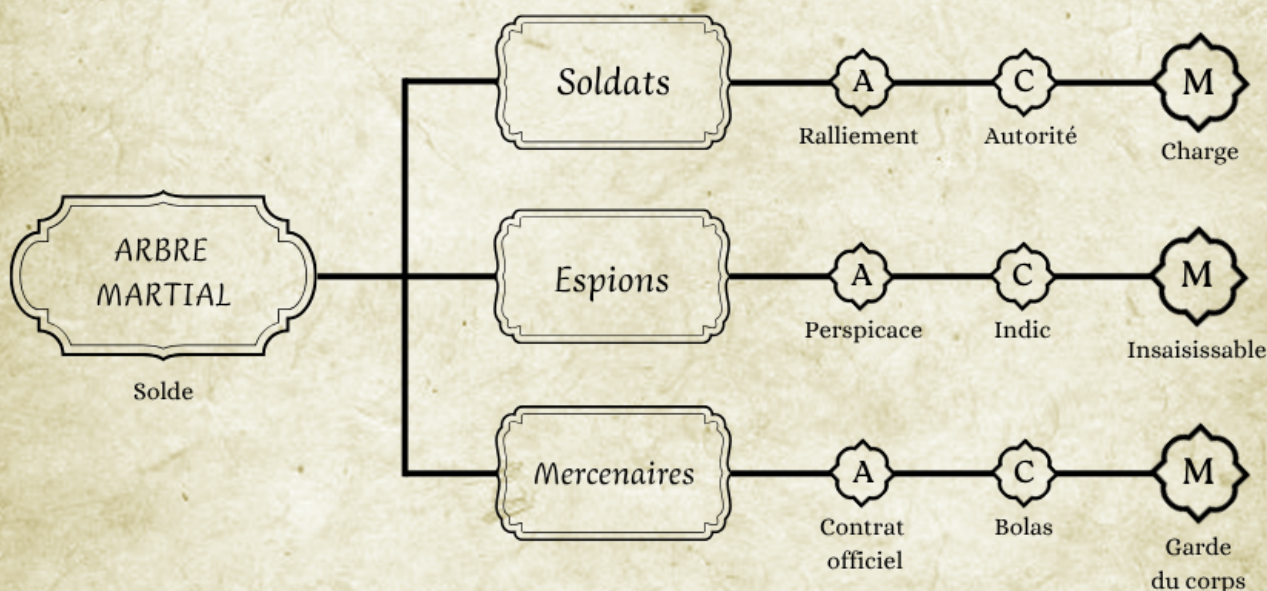
Explosif (90XP) 1x/jour

Permet de créer des systèmes explosifs et doit être signalé aux orgas. Seul l'ingénieur peut manipuler la bombe en question sans prendre le risque d'exploser. Celle-ci peut être utilisée comme un piège, un engin de destruction ou une arme antipersonnel.

Demande 2h pour la création (annonce à faire au comptoir orga, obtention de l'engin au même endroit 2h après l'annonce de la création).



Arbre Martial



Solde 🏰

Chaque personnage reçoit une solde quotidienne à partir du moment où il a rejoint une branche spécialisée. Celle-ci dépendra de son grade le plus haut dans l'arbre (et non pas du nombre de rang total). Les soldes sont soit confiées au responsable hiérarchique militaire (à qui il appartiendra de les répartir), soit à venir chercher au comptoir orga. Exception sera faite des mercenaires, qui ne perçoivent une solde que lorsqu'ils sont sous contrat.

Apprentis : 10 écus/jour

Confirmé : 20 écus/jour

Maître : 30 écus/jour

Soldats

La spécialisation « Soldat » rassemble des personnes engagées et entraînées dans l'armée d'un pays. Le soldat se bat pour sa patrie ou sa faction, et se doit de respecter un ordre hiérarchique clair. En entrant dans cette branche, le joueur doit s'attendre à des jeux d'autorité, de discipline et de groupe.

Ralliement (30XP)

Permet au personnage de brandir l'étendard de sa faction : tous les joueurs portant ces mêmes couleurs obtiennent un « Résiste » unique à la compétence « Peur » durant cette bataille.

Requiert: Etendard aux couleurs de la faction

Autorité (60XP)

Fort de son expérience sur le terrain, l'officier sait se faire obéir de ses subordonnés ! Pour tout personnage d'un rang militaire inférieur à lui, il peut une fois par jour forcer un subordonné à faire une chose que ce dernier se refuse d'accomplir ! Il doit cependant être un allié et porter les mêmes couleurs que lui.

Précaution: calibrer avec le joueur, ne pas pousser à l'action non consentie. En cas de soucis, vous adresser aux orgas

Charge (90XP) 1x/combat (max. 3x/jour)

Le soldat charge de front en poussant un cri de guerre puissant et déclenche « Peur » sur les trois ennemis les plus proches.



Espions

La spécialisation « Espion » regroupe les experts du renseignement, de la discrétion et des tâches ingrates réalisées dans l'ombre. Ils peuvent être à la solde d'un pays ou d'une institution, comme une guilde, une famille ou des privés particulièrement influents (dans le cas d'une guilde ou d'un espion indépendant, le système de solde ne sera pas appliqué tant que l'espion ne sera pas sous contrat : même cas que le Mercenaire).

Perspicace (30XP)

Permet de détecter le mensonge chez une personne avec l'annonce « Il se trouve que je suis particulièrement perspicace ». Le joueur cible est obligé de dire s'il ment, sans que le personnage sache qu'il est grillé. Si la cible répond « Vous me traitez de menteur ? C'est honteux ! » car il possède la compétence « Menteur », vous ne pouvez pas savoir si c'est la vérité ou non. Cette compétence permet également de voir au travers de « Incognito » et « Déguisement ».

Indic (60XP) 2x/jour

Permet de demander des informations extérieures sur une institution ou des personnes, sans passer par le réseau officiel de la Postès. Pour cela, il faut se rendre au comptoir orga pour faire passer le mot à son réseau. Les informations s'échangent bien souvent contre de l'argent ! (minimum 20 pièces, plus selon l'info). De plus, l'espion commencera le jeu avec quelques informations supplémentaires, allant de la rumeur au fait prouvé.

Insaisissable (90XP)

Permet de ne pas avoir à porter les preuves suite à l'acte « Assassinat ». De plus, l'espion peut user d'une « Fuite insaisissable » une fois par GN (RP : bombe de fumée ou disparition soudaine par détournement de l'attention). Cette fuite ne peut pas être contrée.

Mercenaires

La spécialisation « Mercenaire » est une branche qui se porte principalement sur les personnes qui prennent des contrats de mission contre rémunération. Mages, guerriers ou gens plus discrets, ils mettent en avant leurs talents pour les vendre aux plus offrants. Ils se réunissent souvent en compagnie ou guilde pour mieux attirer les clients, mais peuvent tout aussi bien agir en indépendants.

Contrat officiel (30XP)

Permet d'établir un document officiel qui couvre le mercenaire durant son travail. Elle doit comporter l'objet de la mission, l'identité de la cible s'il y en a une et les signatures des deux partis (client et mercenaire). Couvert par le contrat, le mercenaire ne peut pas être mis aux arrêts s'il agresse sa cible. C'est le client qui devra justifier l'agression et non la personne missionnée.

Tout document officiel doit absolument comporter la signature des partis concernés, ainsi qu'un sceau officiel ! (sceau de cire ou tampon). Dans le cas contraire, il ne sera pas reconnu comme valide.

Bolas (60XP)

Outil qui permet d'entraver instantanément une cible à distance. Pour faire effet, elle doit être lancée et toucher la cible. Le bola contre la compétence « Fuite ». Une fois entravée, la cible ne peut pas se libérer seule.

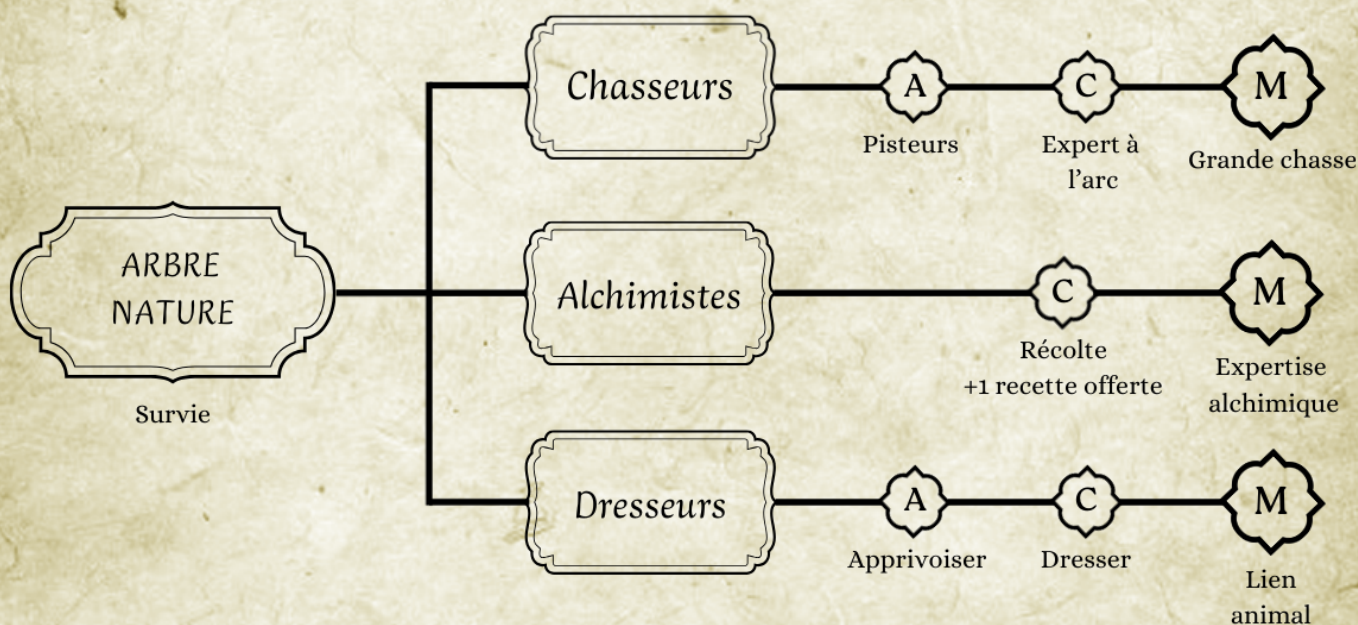
Requiert: Bolas (balle de jet mousse, relié à une corde souple), 1 exemplaire max.

Garde du corps (90XP) 1x/jour

Si le mercenaire est à moins de 2 m, il est capable de parer toute agression (attaque, coup fourbe, assassinat, sorts offensifs...) qui devait toucher la personne. Cela ne concerne qu'une cible unique.



Arbre de la Nature



Survie

De par ses connaissances de la survie en pleine nature et des plantes médicinales, le temps de coma est rallongé : il passe à 4 sabliers. De plus, le délai avant que le poison ne fasse effet est doublé (2 sabliers), bien qu'il en subisse malgré tout les effets nauséux d'incubation.

Alchimistes

La spécialisation « Alchimistes » est une branche qui se porte principalement sur la connaissance des plantes et l'amour de l'expérimentation. Ces savants sont les experts en potions et poisons, qu'ils développent en testant les effets des composants, à partir des plantes récoltées. Cette branche n'ayant pas de restriction de niveau pour accéder à toutes les recettes, elle coûte 60 XP (au lieu de 30) pour être débloquée (l'accès à l'Alchimie compte bien pour 2 rangs de métiers).

Annexe de métier fournie (enveloppe de jeu)

Récolte (60XP)

Permet de ramasser des plantes qui serviront à la confection de potion. Pour cela, le cueilleur devra être muni de son témoin de récolte (bon à poinçonner). Les plantes sont facilement reconnaissables et possèdent un poinçon, qui permet de marquer la récolte sur le témoin. Ce dernier sera ensuite ramené au comptoir pour être échangé contre les éléments alchimiques.

Expertise alchimique (90XP)

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 (ou demander à un orga si pas d'informations fournies).



Chasseurs

La spécialisation « Chasseurs » regroupe les individus les plus doués à la traque, la chasse et pour rapporter de la nourriture. Doués dans les armes à distance et le pistage, ils peuvent retrouver une proie en toute circonstance.

Annexe de métier fournie (enveloppe de jeu)

Visteur (30XP)

Permet de pister un groupe, une cible ou une proie selon les traces laissées sur le passage.

Pour se faire, le joueur doit mimer le pistage et peut poser une question à un orga ou PNJ pour avoir des informations RP sur ce qu'il traque. Cette compétence permet de contrer la compétence « Camouflage ».

Cette compétence donne accès au système de chasse (animaux en peluche, avec étiquette). L'annexe sera donnée dans votre enveloppe de jeu.

Expert à l'arc (60XP)

Offre la compétence perce-armure (3 projectiles max./combat) et autorise le port maximum de 8 munitions au carquois, au lieu de 6.

Grande chasse (90XP) 1x/jour

Permet de ramener 1 ressource de nourriture par jour (si utilisée, le joueur doit aller l'annoncer au PC orga : la ressource arrive après 2h).

Dresseurs

La spécialisation « Dresseur » rassemble les gens à l'aise avec les créatures et le fait de les dompter. Portant bien leurs noms, les dresseurs recueillent et éduquent divers animaux et créatures fantastiques pour créer des liens avec eux. Ils peuvent alors en user lors de la chasse, traque, au combat... ou simplement apprécier leur compagnie. Un dresseur ne peut avoir que trois animaux sur lui, au maximum.

Annexe de métier fournie (enveloppe de jeu)

Apprivoiser (30XP)

Permet d'apprivoiser un animal en jeu (signalé par une étiquette). Cette compétence donne également accès aux compétences naturelles des animaux (utilisation 1x/jour, quel que soit le nombre de familiers) ! Pour connaître les compétences d'un nouvel animal apprivoisé, vous devez vous rendre au comptoir orga. Le personnage dresseur avec cette compétence commence le GN avec un animal déjà dressé (validation orga lors de la création de fiche). Le dresseur doit garder son animal en main pour utiliser sa compétence (si le dresseur prend un coup pendant l'utilisation, c'est l'animal qui prend le dégât à la place).

Dresser (60XP)

Permet d'utiliser les compétences secondaires des animaux dressés. Permet aussi d'utiliser les compétences naturelles et secondaires des animaux jusqu'à 3 fois par jour à la place d'une seule.

Lien animal (90XP)

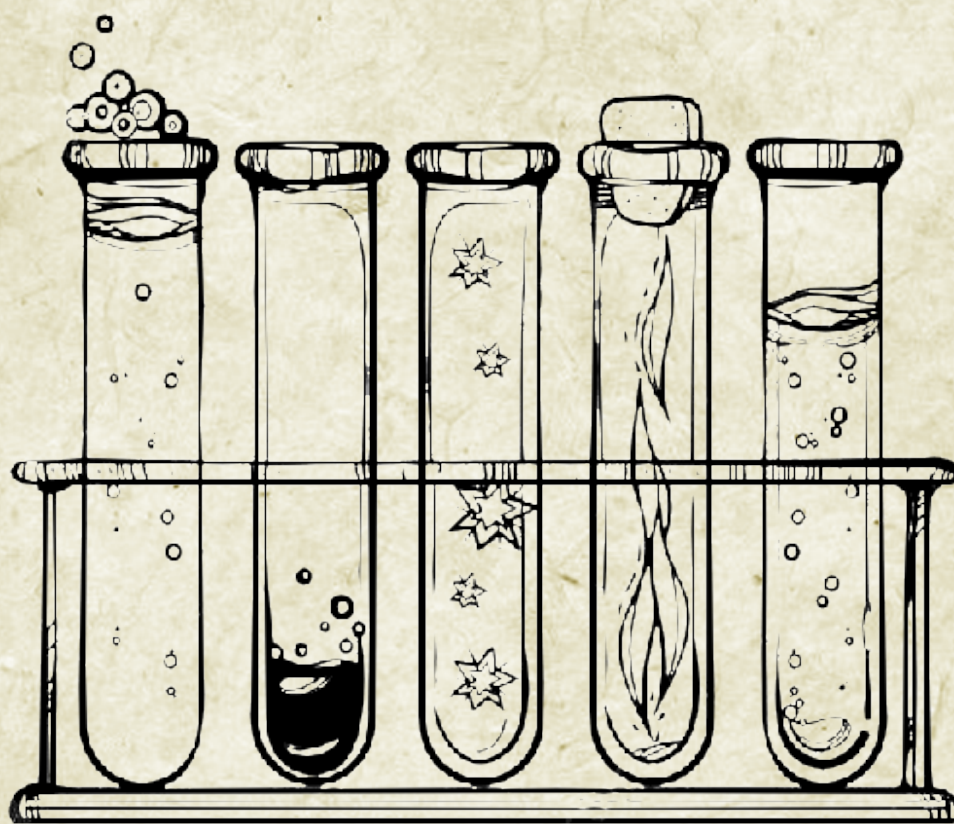
A la suite d'un temps de convalescence (5 sab.), la compétence permet de redonner tous les PV au dresseur et son familier si les deux sont ensemble (hors état de « coma »). Cependant, le lien est si fort que si l'animal meurt, le dresseur subit un traumatisme psychologique.

Permet aussi d'utiliser les compétences naturelles et secondaires des animaux jusqu'à 5 fois à la place de trois.



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 anti-poux (Niv. 1)

Une personne buvant cette potion, si elle possède des poux ou tout autres parasites du genre (puces, morpions...) sera débarrassée de ce problème dérangeant.

Potion d'humeur (Niv. 2)

Cette potion inverse l'état d'esprit actuelle de la cible pendant 3 sabliers.

Potion d'amour (Niv. 1)

La cible de cette potion est irrésistiblement attirée par la première personne vue, pendant 9 sabliers.

Potion anti-psychotique (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 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 sabliers. La cible ne peut être réveillée de force en étant secouée ou mouillée. Seul un antidote peut la réveiller, ou une agression physique (perte de point de vie). 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 prise 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.

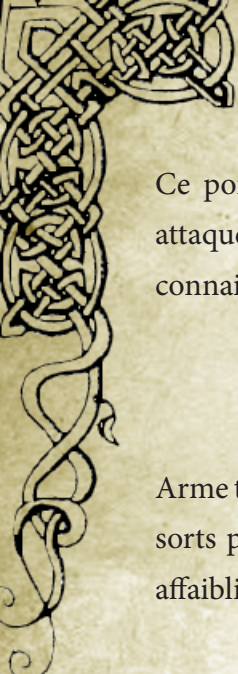
Poisons

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 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.).