

Titres de Prestige

COMMENT ACQUIERT-ON UN TITRE DE PRESTIGE ?

1. Avoir les prérequis de la classe de Prestige souhaitée ;
2. Avoir fait la réalisation requise pour l'obtention du titre ;
3. Faire l'achat avec les points d'expérience (20 XP) ;
4. Informer l'organisation de Brumelance en remplissant le questionnaire de classe Prestige.
5. La date limite est la même que pour les actions géopolitiques et les expérimentations : une semaine après l'événement (Un personnage peut posséder seulement un titre de prestige).

Quelle est l'intention de l'organisation ?

Devenir un personnage prestigieux requiert certaines compétences en plus d'avoir accompli des réalisations d'exception. Est-ce l'apogée de votre concept ? Non, loin de là ! C'est plutôt que votre personnage s'affirme dans son rôle, se définit et prend position. Ce seront donc les actions prises avec son titre qui forgeront la réelle prestance de son existence. Un tel honneur ne se récompense pas uniquement par l'obtention d'une statistique rare, elle place le joueur en position de modèle ou même de cible pour ceux qui l'entourent. Ces personnages devront devenir des vecteurs de jeu et des guides dans leurs domaines. Celui qui souhaite acquérir un titre de Prestige devra se positionner face à ses allégeances et manœuvrer avec ses prises de positions dans l'univers géopolitique au risque d'être pris en tenaille dans une lutte de pouvoir. La réalisation et l'obtention d'une compétence unique n'est alors que le début de plusieurs actions qui créeront davantage de jeu et de scènes au plus grand plaisir de tous.



Qu'est-ce qu'un titre de Prestige pour vous ?

- ❖ Avoir un titre de Prestige implique que le personnage connaît les rouages de la région de Rivesong, sait y manœuvrer et y prendre position. Des choix déchirants devront parfois être fait ;
- ❖ Vos actions ont forgé de puissantes alliances et rivalités ;
- ❖ Vous êtes une personne qui entraîne et délègue du jeu à des apprentis/suivants/complices ;
- ❖ Vous êtes à l'aise de partager votre façon de jouer avec d'autres participant.e.s en dehors de vos cercles habituels.

L'objectif derrière les titres de Prestige :

- ❖ Encourager et récompenser l'initiative des joueurs qui deviennent des vecteurs de jeu ;
- ❖ Préparer le personnage à la conclusion de l'axe narratif de celui-ci soit par une mort en défendant ses convictions, soit par un retrait de celui-ci dans l'univers étendu.

CE QUE C'EST :

- ❖ Une étape qui vise à créer du jeu, le partager avec d'autres joueurs et l'étoffer ;
- ❖ Une perche pour approfondir la compréhension sur le monde du jeu ;
- ❖ L'occasion d'être conseillé et soutenu dans les performances de jeu collaboratif par l'organisation.

CE N'EST PAS :

- ❖ Un titre qui rend le personnage intouchable ;
- ❖ L'ultime accomplissement d'un personnage : pour gravir des échelons plus grandioses, le chemin du personnage le mènera certainement ailleurs sur le continent. C'est-à-dire qu'il est en voie de devenir un personnage géopolitique qui ne sera plus jouable sur le terrain ;
- ❖ Une manière de définir son personnage par des statistiques et des compétences ;
- ❖ Un processus qui implique que le candidat agisse dans le plus grand secret.

TITRES DE PRESTIGE

ANTIQUAIRE

Un artisan familiarisé avec la brume qui possède une influence sur la puissance des objets enchantés. Il possède la faculté d'identifier ainsi que de raffiner les objets magiques.

PRÉREQUIS : ÉCOLE DE MAGIE I OU PRÊTRISE III ET MAÎTRE FORGERON OU TISSERAND

RÉALISATIONS : Forger un catalyseur avec deux ressources rares différentes au choix qui lui permettra de raffiner des objets magiques. Le catalyseur doit avoir la forme d'un outil et être correctement identifié afin de permettre son vol.

COMPÉTENCES : En utilisant son catalyseur, le personnage gagne les 2 bonus suivants :

- ❖ Il peut identifier un objet magique en 30 min. À volonté, cette identification prestigieuse doit être mentionnée à l'organisation lors de l'identification d'un objet.
- ❖ Le personnage peut, grâce à son catalyseur, lancer une prière ou un sort et garder son focus sur cet effet afin de modifier la durée. Le personnage est en mesure de maintenir seulement ce focus sur un effet. Le sort ou la prière doit être un bonus de (Protection, Enchantement ou Impact) qui touche un allié consentant du personnage. L'antiquaire peut augmenter sa durée au maximum jusqu'à la fin de l'évènement. Pour retrouver l'utilisation de ce pouvoir, le personnage doit être en mesure d'annoncer ou de valider à sa cible que l'effet prend fin ou a bel et bien été utilisé. L'antiquaire peut très bien annoncer une durée pour être certain de réutiliser cette capacité s'il ne pense pas revoir le personnage d'ici à ce temps-là. Exemple : je lance sur une cible Puissance divine augmentée d'une durée de 6 heures. Si l'Antiquaire ne revoit pas sa cible pour lui annoncer la fin prématurée de cette capacité, elle sera de nouveau disponible 6 heures après le début de l'effet.

ASSASSIN

Coupe-gorge et chasseur de tête inégalé, l'assassin répond aux ordres de ses contractants et s'acquitte de ses tâches.

PRÉREQUIS : ÉGORGEMENT, MEURTRE ET HÉMORRAGIE

RÉALISATIONS : Réclamer une prime publique d'au moins 1 pièce d'or pour un assassinat (la personne ne doit pas être réanimée).

COMPÉTENCES : Donne les 3 bonus suivants :

- ❖ L'égorgement de l'assassin met directement sa cible dans le coma, s'il la prends par surprise, dire : Égorgement - Coma
- ❖ Le personnage gagne gratuitement un niveau de la compétence TALENT. Ce bonus n'empêche pas le personnage d'acheter deux fois la compétence « Talent ».
- ❖ Grâce à la compétence HÉMORRAGIE, le personnage peut effectuer l'attaque de 5 « Hémorragiques » pour 2 points d'énergie au lieu de 3.

AUGURE

Physicien maîtrisant les connaissances des infections liées aux songes, les marques de l'occulte, et ses affections n'ont plus de secret pour lui.

PRÉREQUIS : MAÎTRISE DE LA FOI (DÉVOTION OU UNIQUE - PURIFICATION) ET DIAGNOSTIC II

RÉALISATIONS : Célébrer une messe de Bannissement divin sur une engeance de la Brume. (l'engeance doit être présente, à moins de 5 mètres, durant l'exécution complète de la messe).

COMPÉTENCES : Donne les 2 bonus suivants :

- ❖ Permet au personnage de détecter les marques quand il effectue un DIAGNOSTIC II sur un personnage.
- ❖ Octroie la possibilité de bonifier la messe 'Exorcisme' pour permettre de retirer les marques. Le coût sera alors augmenté d'une Pierre de Brume. La carte ressource : Pierre de Brume est munie de 3 cases, chaque marque retirée obligera l'Augure à cocher l'une d'entre elles. Une fois les 3 cases cochées, la carte doit être déchirée.

BRANCARDIER

Spécialiste de la médecine de guerre, le Brancardier saura secourir ses alliés là où personne ne le pourra.

PRÉREQUIS : RESCOUSSE, CHIRURGIEN ET COMBATIVITÉ I

RÉALISATIONS : Secourir (**rescousse**) et soigner (**Premiers soins** et/ou **stabilisation**) 15 personnes au cours d'un siège ou d'un combat de masse. 5 témoins devront être nommés à l'organisation.

COMPÉTENCES : Donne les 3 bonus suivants :

- ❖ Tant qu'il utilise la compétence RESCOUSSE sur un personnage, le Brancardier bénéficie d'une réduction d'un point de dégâts (minimum 1) sur toutes les attaques qui le touche.
- ❖ Le Brancardier peut activer la compétence COMBATIVITÉ quand il voit un allié tomber « Agonisant ».
- ❖ Tant que le personnage utilise la compétence RESCOUSSE sur un personnage, celui-ci peut, s'il le mentionne à sa cible, arrêter le décompte des états « Coma » et « Agonie » tant qu'il le transporte.

BRUMELAME

Rares sont les mystiques qui transcendent l'usage du simple catalyste pour parvenir à infuser directement leurs armes de l'arcane. Ceux qui y parviennent portent le nom de Brumelame.

PRÉREQUIS : CATALYSEUR DE COMBAT II, MAGIE DE COMBAT III ET SPÉCIALISATION ARMURE II OU PARADE II

RÉALISATIONS : Réussir une expérimentation d'une école avancée (sort ou rituel) ciblant son arme qui doit être un équipement supérieur (voir la liste du maître forgeron).

COMPÉTENCES : Lorsque le Brumelame utilise une arme d'équipement supérieur (qui n'est pas une arme d'hast), il peut s'en servir comme catalyseur et avoir 2 effets à impact sur celle-ci. Ces deux effets ne peuvent pas être utilisés en même temps mais le Brumelame peut choisir celui qu'il souhaite utiliser pour chaque coup.

CHAMPION DE GUERRE

Guerrier sans égal, le Champion de guerre a su développer son corps pour être un combattant d'une grande versatilité.

PRÉREQUIS : COUP HÉROÏQUE ET COUP SOURNOIS II OU HÉMORRAGIE ET COMBATIVITÉ II

RÉALISATIONS : Tuer un adversaire durant un duel à mort (la personne ne doit pas être réanimée). Le nom du personnage vaincu doit être rapporté à l'organisation pour justifier la réalisation.

COMPÉTENCES : Permet au personnage d'effectuer n'importe quelle **compétence de combat** (Tiers I, II et III) de n'importe quelle classe même s'il ne l'a pas achetée.

CONSPIRATEUR

Travaillant à la barbe de tous, le conspirateur prépare une révolution dans l'ombre.

PRÉREQUIS : TROMPERIE ET UN CUMULATIF DE 200 POINTS D'EXPÉRIENCE DE COMPÉTENCE SUR LE PERSONNAGE

RÉALISATIONS : Se créer un réseau de contact de 5 autres personnages de 3 provenances différentes. Ils doivent se rassembler dans un endroit public 3 fois durant 30 minutes durant 3 événements différents.

Endroit permis : À l'extérieur des bâtiments dans le village, une auberge officielle et la plaine

COMPÉTENCES : Donne les 4 bonus suivants :

- ❖ Une fois par saison permet au personnage de diminuer de moitié le nombre de main d'œuvre envoyé dans une attaque/défense/expédition dont il est au courant.
- ❖ Une fois par saison, le Conspirateur peut utiliser l'effet d'un « Espionnage » sur un groupe ciblé.
- ❖ Une fois par saison, le Conspirateur peut utiliser l'effet d'un « Informateur » sur un groupe ciblé.
- ❖ Permet une fois par événement d'envoyer une lettre à un groupe en utilisant une fausse identité. Le personnage ne recevra pas de réponse à cette missive.

ÉLU

Le nom officiel des Élus diffère selon la religion, mais leur faculté à être des dévots au delà du possible les définit comme élus de leur religion.

PRÉREQUIS : CHAMPION, PRÊTRISE V ET THÉOLOGIE AVANCÉE

RÉALISATIONS : Effectuer une messe d'ascension de 30 min. incluant la participation de 10 croyants intermédiaires (Prêtrise III minimum) de la même religion que lui. Ces croyants doivent le reconnaître comme étant le plus grand croyant du territoire où ils se trouvent. Les 10 croyants ne pourront participer à aucune autre messe d'ascension ni devenir Élu divin tant que le personnage possède son titre ou demeure en jeu. *Advenant qu'en jeu il n'y ait pas 10 personnages joueurs de la même religion que lui, le joueur pourra soumettre une demande à l'organisation pour réussir cette réalisation avec moins de croyants. Les noms des 10 participants doivent être donnés à l'organisation.

COMPÉTENCES : Donne les 3 bonus suivants :

- ❖ Une fois par événement, l'Élu peut réaliser une messe sans avoir à dépenser les éléments de foi (les autres composantes doivent être tout de même dépensées).
- ❖ Permet d'enseigner ou de comprendre une messe disponible à sa religion de n'importe quel niveau (un par événement). L'enseignement ou la compréhension est d'une durée de 30 minutes. Si le personnage décide de comprendre une messe plutôt que de l'enseigner, celui-ci devra trouver un joueur avec cette connaissance qui acceptera de le former à cette concoction. Dans cette situation, c'est l'Élu qui est assez expérimenté pour comprendre comment exécuter la messe, même si le personnage possédant cette connaissance n'utilise pas ou ne possède pas les compétences pour l'enseigner.
- ❖ Octroie deux messes supplémentaires du niveau de son choix.

GARDIEN

Maîtres de l'arme et des runes, les Gardiens sont les rares mortels à pouvoir posséder des défenses quasi-impénétrables.

PRÉREQUIS : SPÉCIALISATION D'ARMURE II ET SPÉCIALISATION MYSTIQUE

RÉALISATIONS : Réussir 1 expérimentation de mysticisme ciblant son armure faite en matériaux rares.

COMPÉTENCES : Permet au personnage de choisir un sort spécifique de type *protection* qui sera canalisé dans une armure faite en matériaux rares. Ce bonus peut se cumuler à un autre bonus de type protection. Cependant, les deux effets ne peuvent pas être similaires.

Exemple : Le bonus du Gardien choisi par le personnage est un sort qui donne des points d'armure temporaires. Le personnage ne peut donc pas choisir son second bonus qui a pour effet des points d'armure temporaires ou des points d'armure temporaires contre les engeances.

GRAND ARGENTIER

Le Grand argentier est le marchand par excellence. Spécialisé dans l'art des négociations, il a réussi à monter un réseau de contacts capables de lui obtenir des cargaisons de marchandises à un prix dérisoire par rapport aux marchands de bas étages.

PRÉREQUIS : COMMERCE ET CONTACT EXTERNE

RÉALISATIONS : Commander, via la compétence **COMMERCE**, une cargaison de matériel coutant 10 pièces d'or ou plus.

COMPÉTENCES : Réduit de 10 % le prix des produits importés par la compétence *Commerce* (arrondi à l'unité supérieure). Le Grand argentier peut acheter l'ensemble des ressources rares peu importe la provenance (au prix du contact externe).



GRAND MAÎTRE

Un mystique spécialisé dans l'art de la haute magie. Sa connaissance sur la Brume lui permet de créer des parchemins de très haute puissance.

PRÉREQUIS : SPÉCIALISATION MYSTIQUE, RITUALISME AVANCÉ ET TRANSCRIPTION DE PARCHEMIN II

RÉALISATIONS : Créer un rituel de haute magie et 1 sort de niveau 3-4 OU un rituel de haute magie et un rituel avancé. Les 2 sort/rituel doivent être mentionnés quand le personnage soumet sa candidature à ce titre de prestige. Un sort/rituel existant, banal ou peu ambitieux pourrait ne pas compter pour cette réalisation. Doit avoir au moins un apprenti qui devra être nommé à l'organisation.

COMPÉTENCES : Donne les 4 bonus suivants :

- ❖ Permet d'enseigner ou de comprendre un rituel de n'importe quel calibre: débutant, avancé ou haute magie (un par évènement). L'enseignement ou la compréhension est d'une durée de 30 minutes. Si le personnage décide de comprendre un rituel plutôt que de l'enseigner, celui-ci devra trouver un joueur avec cette connaissance qui acceptera de le former à ce rituel. Dans cette situation, c'est le Grand maître qui est assez expérimenté pour comprendre comment exécuter le rituel, même si le personnage possédant cette connaissance n'utilise pas ou ne possède pas les compétences pour l'enseigner.
- ❖ Permet de créer des parchemins de sort niveau V avec un coût supplémentaire au sort de 2 parchemins et de 2 joyaux. Par le même fait, le personnage peut expérimenter des sorts de 5^e niveau.
- ❖ Permet de faire une deuxième expérimentation de haute magie (dans la même école que sa Spécialisation mystique).
- ❖ Permet d'apprendre les rituels de haute magie des autres écoles dont il possède le 3^e niveau (Évocation III, Magie Écarlate III, Abjuration III, Runisme III ou Magie des Songes III).

GRAND RITUALISTE

Mystique, plus souvent considéré comme un support qu'une personne d'action. La force du ritualiste se manifeste dans l'économie de ressources grâce à une capacité de convergence hors du commun.

PRÉREQUIS : DEUX ÉCOLES DE MAGIE DE 3 NIVEAU ET SPÉCIALISATION MYSTIQUE

RÉALISATIONS : avoir un minimum de 30 rituels connus dans son livre de sort et lancé plus de 20 rituels dans un même évènement. La liste des rituels lancés devra être rapportée à l'Organisation.

COMPÉTENCES : Donne les 3 bonus suivants :

- ❖ Le personnage double le nombre d'utilisations de la compétence CONVERGENCE qu'il peut faire durant un évènement.
- ❖ Le personnage peut utiliser deux charges de la compétence CONVERGENCE sur un rituel tant qu'il respecte les restrictions de la compétence.
- ❖ Modifie la compétence SPÉCIALISATION MYSTIQUE. Le personnage peut choisir une deuxième école comme spécialisation, mais les deux bonus de spécialisation s'appliquent uniquement aux rituels et non aux sorts de ces écoles.

HÉRAUT DE LA FOI

Propageant la voix divine sur les champs de bataille, le Héraut mène par son charisme les troupes vers la victoire.

PRÉREQUIS : TACTICIEN ET PRIÈRE IV

RÉALISATIONS : Avoir et arborer une bannière de sa religion approuvée par l'organisation. Faire un discours de motivation imprégné de sa religion au début d'un siège et gagner l'affrontement. Seulement la première personne de chaque camp (1 attaquant, 1 défenseur) à faire un discours sera éligible à l'obtention du titre de Prestige. Au moins 5 témoins devront être nommés à l'organisation.

COMPÉTENCES : Tant qu'il brandit sa bannière religieuse, le Héraut de la foi gagne les 2 bonus suivants :

- ❖ Résister à un effet mental de son choix une fois par heure ;
- ❖ Capacité à lancer une dissipation des effets mentaux sur une cible avec une très courte prière de 5 mots sur un allié de même religion que lui. Cette action peut être faite une fois par heure.

INVOCATEUR

Plusieurs rumeurs circulent en Élude que certains mystiques auraient maîtrisé l'une des voies les plus pures rattachant le monde matériel aux songes... Ces individus, présents en très faible nombre, auraient façonné notre histoire et le monde moderne.

PRÉREQUIS : PRÊTRISE V ET RITUALISME AVANCÉ

RÉALISATIONS : Réussir l'expérimentation d'un rituel avancée d'invocation.

COMPÉTENCES : Permet à l'invocateur de faire les actions suivantes :

- ❖ Utiliser des éléments de foi au lieu d'éléments de sort simple ;
- ❖ Utiliser des éléments de sort simple au lieu d'éléments de foi ; Plus besoin de préparer les éléments de sort simple lorsqu'il lance un sort de mysticisme ;
- ❖ Gagner les compétences de combat de la classe Mystique OU Croyant d'un niveau équivalent et inférieur à la compétence de combat la plus haute qu'il possède dans ces 2 classes ;
- ❖ Improviser ses sorts de mysticisme en prières en mentionnant sa religion et selon le nombre de mots suivants :
 - 6 mots au niveau I
 - 10 mots au niveau II
 - 15 mots au niveau III
 - 20 mots au niveau IV



MAÎTRE AUBERGISTE

Le maître aubergiste excelle dans l'art de recevoir et de servir à boire et à manger à ses convives. Il sait organiser de grandes fêtes fastes et somptueuses.

PRÉREQUIS : ALCHEMIE IV ET AUBERGISTE

RÉALISATIONS : Avoir organisé deux fêtes de grande envergure lors de deux événements différents. Un événement festif de grande envergure inclut 30 personnes d'au moins 3 groupes différents qui se réunissent durant minimum 30 min.

COMPÉTENCES : Lorsque le Maître aubergiste se retrouve dans un bâtiment/palissade et qu'il est en sécurité (aucune situation de combat près ou dans le bâtiment/palissade), celui-ci bénéficie des 3 bonus suivants :

- ❖ En 2 minutes, grâce au RAFFINEMENT – CUISINIER, le Maître Aubergiste peut, en mélangeant une dose de potion qui doit être ingérée de niveau 4 et moins afin de la diluer dans 2 verres/portions de nourriture afin que la concoction alchimique touche 2 personnages. Le personnage doit attendre une heure avant de pouvoir utiliser ce bonus à nouveau.
- ❖ La compétence REPOS FORCÉ I prend 20 minutes au lieu de 30 et la compétence REPOS FORCÉ II prend 10 minutes au lieu de 15
- ❖ Affecter 15 personnages au lieu de 10 grâce à la dernière option de la compétence aubergiste (+1 PV, +1 PE durant 2 heures)

MAÎTRE APOTHICAIRE

Un alchimiste aux multiples ressources possédant un très large réseau de connaissances pour qui la création de concoctions n'a plus de secret.

PRÉREQUIS : GRAND APOTHICAIRE, ALCHEMIE V ET CHIMIE AVANCÉE

RÉALISATIONS : Réussir 2 expérimentations de potion de niveau V. Les 2 potions doivent être mentionnés quand le personnage soumet sa candidature à ce titre de prestige et une potion existante, banale ou peu ambitieuse pourrait ne pas compter pour cette réalisation. Doit avoir au moins un apprenti qui devra être nommé à l'organisation.

COMPÉTENCES : Donne les 3 bonus suivants :

- ❖ Permet, 3 fois par événement, de produire une dose supplémentaire de n'importe quel niveau de potion de n'importe quel type (une utilisation maximum à chaque potion créée ne peut pas être cumulée en même temps que le bonus des compétences APOTHICAIRE et GRAND APOTHICAIRE). Cette compétence peut être utilisée une seule fois par événement sur une potion de niveau V.
- ❖ Permet d'enseigner ou de comprendre une recette alchimique de n'importe quel niveau (un par événement). L'enseignement ou la compréhension est d'une durée de 30 minutes. Si le personnage décide de comprendre une recette plutôt que de l'enseigner, celui-ci devra trouver un joueur avec cette connaissance qui acceptera de le former à cette concoction. Dans cette

situation, c'est le Maître apothicaire qui est assez expérimenté pour comprendre comment exécuter la potion, même si le personnage possédant cette connaissance n'utilise pas ou ne possède pas les compétences pour l'enseigner.

- ❖ Permet au personnage d'expérimenter une troisième potion de niveau 5.

MAÎTRE CHIRURGIEN

Expert en physiologie, le Maître chirurgien pratique depuis multiples années afin de perfectionner sa technique pour être en mesure de défier la mort et recoudre les blessures les plus graves.

PRÉREQUIS : CHIRURGIEN, REPOS FORCÉ II, SECOURS AVANCÉ ET ÉLIXIR

RÉALISATIONS : Créer une trousse de chirurgie unique qui pourra donner vie à des scènes épiques plutôt que la simple utilisation de la compétence. Avoir ramené 5 personnages du statut *mort* au statut *coma* grâce à la compétence **Chirurgien**. Doit avoir au moins un apprenti. La trousse de chirurgie devra être approuvée par l'organisation et l'apprenti devra leur être nommé.

COMPÉTENCES : Donne les 2 bonus suivants :

- ❖ Permet, une fois par événement, d'utiliser une chirurgie spéciale qui permettra au personnage de ramener une cible morte depuis 2 heures ou moins.
- ❖ Permet au Maître Chirurgien de doubler le nombre d'utilisations de la compétence SECOURS AVANCÉS.

MAÎTRE D'ARME

Expert au maniement martial quel qu'il soit, le Maître d'arme est l'ultime professeur d'instruction militaire. Son expertise s'étend même dans plusieurs des récits de guerre de notre époque.

PRÉREQUIS : COUP HÉROÏQUE,

PERFECTION DE L'ARME ET ENTRAÎNEMENT

RÉALISATIONS : Gagner un combat de touche avec trois styles d'armes différents (3 de 5 entre: bouclier + arme, deux armes, une seule arme, arme à deux mains, arme à distance au choix) contre 2 adversaires reconnus pour être les champions de leur groupe respectif. Doit avoir au moins un apprenti. Les noms des 2 adversaires ainsi que celui de l'apprenti devront être donnés à l'organisation.

COMPÉTENCES : Le Maître d'armes bénéficie des 4 bonus suivants :

- ❖ Le Maître d'arme gagne 1 point d'énergie supplémentaire.
- ❖ Modifie la compétence SPÉCIALISATION MARTIALE, la compétence permet 2 coups augmentés d'un point de dégâts au lieu d'un seul. De plus, la compétence peut être sélectionnée plusieurs fois pour un même type d'arme. Chaque sélection d'arme différente peut provoquer un nombre de coups bonus en fonction du niveau. Exemple : Le Maître d'arme Paul possède trois achats pour la section armes longues et un achat pour l'arme d'hast, il peut donc faire six coups augmentés d'un dégât avec une de ses épées longues et deux coups également augmentés d'un dégât avec une arme d'hast s'il en brandit une durant le combat.

❖ Il peut appliquer sa compétence PERFECTION DE L'ARME à toutes les armes de mêlée qu'il manie.

❖ Toutes les 2 heures, le Maître d'armes peut entraîner 2 personnages qui ne possèdent pas la compétence Entraînement. Ces personnages recevront un point d'énergie temporaire pouvant être utilisé durant les 2 prochaines heures. Ce bonus ne peut pas être cumulé plusieurs fois. L'entraînement martial avec le Maître d'armes doit durer au moins 30 min.

MARÉCHAL

Artisan devenu spécialiste dans l'art de la guerre, il est maître dans l'entretien de son matériel pour qu'il soit toujours au summum de son efficacité.

PRÉREQUIS : ENTRETIEN PERSONNEL, RENFORT ET SPÉCIALISATION DE L'ARMURE II

RÉALISATIONS : Réparer au minimum 100 points d'armure/de résistance de porte, 5 armes/boucliers et effectuer 5 renforts ou 10 aiguisages pour un combat.

COMPÉTENCES : Donne les 3 bonus suivants :

- ❖ Deux fois par événement, le Maréchal peut réactiver gratuitement tous ces bonus d'entretien personnel en seulement 10 minutes.
- ❖ Le personnage peut réparer 6 points d'armure au lieu de 5 avec une composante minérale ou animale. Ce point bonus s'ajoute au total si le Maréchal possède ou

bénéficie d'un autre effet visant à améliorer l'efficacité de ses réparations.

- ❖ Le personnage peut utiliser gratuitement 5 ressources raffinées de type Acier ou Matériaux de construction dans le but d'effectuer la compétence RENFORT ou la compétence AIGUISAGE.

MIRE

Le Mire est le maître incontesté de la fabrication et de l'utilisation des poisons. Le dosage et l'application de ceux-ci n'ont plus de secret pour cet alchimiste.

PRÉREQUIS : APPLICATION DE POISON, COUP SOUTOIS II, ALCHEMIE III ET TOLÉRANCE AUX POISONS OU GRAND APOTHECAIRE (POISON)

RÉALISATIONS : Empoisonner 5 personnes dans un même combat avec au moins 3 poisons différents de sa connaissance dont un de sa création (expérimentation).

COMPÉTENCES : Le personnage devient expert dans l'art d'appliquer du poison. Chaque fois qu'il applique un poison sur l'une de ses lames, il peut gratuitement appliquer le même poison sur une seconde arme. Ces deux doses diluées ne pourront cependant pas être récupérées dans le cas où elles ne sont pas utilisées. Permet aussi d'appliquer un poison sur ses mains grâce à la compétence **Application de poison** pour qu'il affecte la première personne touchée. S'il n'est pas utilisé après 5 min., le Mire doit en subir les effets.

OUVRIER CHEVRONNÉ

L'Ouvrier chevronné est un artisan maître dans l'art de prendre soin des plantes et des champs. Son expérience, gagnée au fil du temps ou venant d'un talent inné, lui permet de faire proliférer les terres de son groupe à une vitesse fulgurante. Sa capacité de raffinement venant d'une pratique approfondie lui permet également de raffiner du matériel à une efficacité peu commune.

PRÉREQUIS : 2 FOIS UNE COMPÉTENCE DE RAFFINEMENT TIERS 1, 2 NIVEAUX DE LA COMPÉTENCE PRODUCTION ET MAÎTRE FORGERON OU AUBERGISTE OU TISSERAND. Le personnage doit également faire partie d'un groupe aillant une terre géopolitique au moment où ce titre de prestige est validé.

RÉALISATIONS : Raffiner 100 ressources raffinées durant le même évènement.

COMPÉTENCES : Donne les 2 bonus suivants :

- ❖ Une terre géopolitique au choix du personnage reçoit l'équivalent du rituel « Clémence du climat majeur ». Que le groupe doit signaler sur leur questionnaire géopolitique à chaque évènement. Cette effet améliorera aléatoirement les gains de ressources de base de la terre comme si l'Ouvrier chevronné était un agriculteur hors pair.
- ❖ Le personnage peut raffiner avec un ratio d'un pour un 15 ressources raffinées au lieu de 10 grâce aux compétences MAÎTRE FORGERONS, AUBERGISTE et TISSERAND

PRATICIEN

Spécialiste des soins sur le champ de bataille, le Praticien est un adepte de l'usage de drogues ou d'encens augmentant la performance des soldats et les siennes.

PRÉREQUIS : GRAND APOTHICAIRE (DROGUE OU ENCENS) ET DUR À CUIRE II

RÉALISATIONS : Connaître 20 recettes reliées au choix de la compétence APOTHICAIRE, donner 10 enchantements à des alliés durant un même combat.

COMPÉTENCES : Donne les 3 bonus suivants :

- ❖ Permet de doubler la durée de toute potion de type « Stimulant » administrée directement à une cible par le Praticien. Pour permettre ce bonus, le personnage doit lui donner la dose 15 secondes maximum avant son ingestion et doit être présent durant la consommation du produit. À ce moment, le Praticien active

son bonus et mentionne la période de temps étendue.

- ❖ Permet au Praticien de bénéficier de deux enchantements venant de l'alchimie.
- ❖ Permet au Praticien d'appliquer son bonus de la compétence APOTHICAIRE et MAÎTRE APOTHICAIRE sur les drogues et les encens. Ce bonus n'augmente pas le nombre de charges totales qu'un personnage peut utiliser pour ces compétences.

PROTECTEUR

Le protecteur est un guerrier solide, souvent à la solde d'un noble ou d'une nation. Utilisé comme garde d'élite, garde du corps ou protecteur d'un objet spécial. Le Protecteur est toujours combattant prêt à donner sa vie pour accomplir la mission qui lui a été donnée.

PRÉREQUIS : TÉNACITÉ, SPÉCIALISATION DE L'ARMURE II, PIED FERME ET RÉSISTANCE DE GUERRE.

RÉALISATIONS : Le personnage doit protéger durant 3 parties un objectif important, un personnage, un objet de quête ou un lieu. Aucun autre « Protecteur » ou « Protecteur en devenir » ne peut choisir le même objectif que le personnage qui tente cette réalisation. Un protecteur en devenir ne peut d'ailleurs pas choisir un autre prétendant à ce titre de prestige dans le but de réaliser cet accomplissement. L'objectif, si c'est un objet, doit être approuvé par l'organisation et doit demeurer en possession du protecteur ou à sa vue durant toute la durée du protectorat. Si l'objectif est un personnage, celui-ci ne doit jamais tomber en état « Coma » ou tomber entre les mains d'un groupe ennemi. Si l'objectif est un lieu, celui-ci ne doit jamais être occupé par plus d'ennemi en santé que d'allié en santé. De plus, les occupants ne doivent jamais perdre un siège.

COMPÉTENCES : 2 fois par évènement, le personnage peut choisir un lieu, un objet important ou un personnage important afin d'activer ces bonus. Il ne peut pas avoir deux objectifs en même temps, mais aucune durée ne restreint ce choix. Lorsque le protecteur reçoit ou désigne un objectif clair comme : protégé un personnage important, protégé un objet important ou protégé un bâtiment, celui-ci active les bonus suivants :

- ❖ Le personnage double son bonus accordé par SPÉCIALISATION DE L'ARMURE II.
- ❖ Tant que le personnage a un objectif à protéger, il bénéficie du point d'énergie bonus donné par la compétence Entraînement, et ce, même s'il n'a pas eu le

temps de faire le nécessaire pour activer son bonus.

- ❖ Le personnage gagne une « Résistance à un effet mental » de plus, même si cette résistance est utilisée le personnage peu mentionner une résistance si le résultat d'un contrôle mental va directement à nuire à son choix (attaqué la cible a protégé, donné ou détruire l'objet important, aider un assaut contre l'endroit a protégé). Cette résistance s'applique uniquement contre l'ordre ou l'action donnée et non contre l'entière de l'effet qui cause le contrôle mental.

RECELEUR

Artiste du vol, de l'acquisition et de la disparition de l'information, le Receleur est un atout pour toute guilde souhaitant étendre son réseau d'influence.

PRÉREQUIS : COMMERCE, TRANSPORTEUR ET ESPIONNAGE (2 ACHATS)

RÉALISATIONS : Doit utiliser la compétence ESPIONNAGE sur deux groupes différents durant un même évènement. Ces deux cartes Espionnage ne peuvent pas être mises dans des coffres de groupe durant une seule prise de fort.

*La carte Espionnage étant sur une carte pillage répond à certaines restrictions : Un maximum de 5 cartes pillage peut être placé dans un coffre de groupe durant un siège et une heure suivant la fin du siège.

COMPÉTENCES : Permet au Transporteur de circuler dans la totalité d'Élode. Permet également d'obtenir des cartes Pillage via le commerce contre 10 points de commerce, sans coût, et d'échanger un maximum de 5 cartes Pillage pour 10 points de commerce supplémentaires (au prix du commerce normal).

SICAIRE

Le Sicaire est un assassin guidé par sa foi. Sa capacité à cibler des adversaires nuisibles et à mettre un terme rapidement à leur présence en combat est un atout pour n'importe quelle armée.

PRÉREQUIS : PRÊTRISE IV ET ÉGORGEMENT

RÉALISATIONS : Vaincre 2 cibles sur la même messe d'inquisition (les cibles doivent être choisies durant la messe d'inquisition). Les noms de 2 témoins à la messe ainsi que les noms des 2 cibles doivent être donnés à l'organisation.

COMPÉTENCES : Le Sicaire gagne les 2 bonus suivants :

- ❖ Occasionner les dégâts maximum des armes qu'il brandit lorsqu'il attaque les cibles de sa messe d'inquisition ;
- ❖ Effectuer une prière d'inquisition par combat gratuitement.

SORCIER

Mage de sang ayant élucidé les secrets de la mort. Le sorcier est en mesure de ramener les défunts à la vie le temps d'une dernière volonté.

PRÉREQUIS : SPÉCIALISATION MYSTIQUE (MAGIE ÉCARLATE) ET SECOURS AVANCÉS

RÉALISATIONS : Effectuer une cérémonie d'une heure durant laquelle le personnage s'enlève la vie et est ensuite ciblé par une compétence Chirurgien. Un personnage ayant reçu une chirurgie durant sa vie peut tout de même en recevoir une autre durant l'accomplissement de cette réalisation.

COMPÉTENCES : Donne les 4 bonus suivants :

- ❖ Donne un rituel au Sorcier qui permet à un personnage mort durant l'évènement de revenir à la vie jusqu'à la fin de l'évènement (rituel ne coutant presque rien)

- ❖ Le personnage apprend le rituel : Joyaux de sang s'il ne l'avait pas déjà. Le personnage peut réaliser gratuitement un joyau de sang et l'entreposer dans sa chair afin que celui-ci s'active automatiquement une heure après sa mort. Ce « Joyau de sang » n'est pas volable. Ce bonus compte comme une résurrection magique si le personnage est ramené à la vie par ce joyau.
- ❖ Toutes les Afflictions lancées par le personnage deviennent des Malédictions. Une fois par évènement. La malédiction doit viser un groupe différent à chaque fois qu'elle est utilisée dans une année.
- ❖ Le personnage est immunisé aux afflictions et aux malédictions.

SPADASSIN

Combattant astucieux usant d'agilité bien plus que de la force brute, le spadassin est un combattant d'élite en armure légère qui use facilement de retraite lorsqu'il est en désavantage. Souvent utilisés comme tireur, éclaireur ou flaqueur ils sont versatiles et rapides.

PRÉREQUIS : PARADE II, TIRAILLEUR II, GUÉRILLA II et deux tiers 3 aux choix dans la classe Brigand (HÉMORRAGIE, ÉGORGEMENT, ESPIONNAGE ou TOLÉRANCE AUX POISONS)

RÉALISATIONS : Le personnage doit être en mesure de guider la déportation d'un personnage important dans Rivesonge. Cette réalisation doit être mentionnée au membre de l'organisation avant que le trajet soit mentionné par celui-ci. La déportation doit être un succès pour que cette réalisation soit valide. Un seul personnage peut tenter cette réalisation durant une déportation. Le nom du personnage déporté, le nom de la personne ayant émis le trajet doivent être mentionnés dans le cadre de cette réalisation.

COMPÉTENCES : Donne les 3 bonus suivants :

- ❖ Le Spadassin utilise sa mobilité comme avantage principal durant les combats. Cette capacité lui permet de résister 2 fois par heure à un des effets suivants : « Impulsion », « Engourdissement » et « Paralysie ». Dire : Résiste pour mentionner à son adversaire que l'effet échoue.
- ❖ Modifie la compétence PARADE II pour qu'elle procure 5 points d'armure au lieu de 3.
- ❖ Permet d'utiliser 2 fois les compétences GUÉRILLA II et TIRAILLEUR II

STRATÈGE

Expert en élaboration de plans militaires, le stratège est la pierre angulaire de nombreuses manœuvres défensives et offensives sur les champs de bataille. Son expertise au niveau architectural lui permet de bien cibler les forces et les faiblesses des infrastructures lors des combats.

PRÉREQUIS : CONTREMAÎTRE ET EXPERTISE DE SIÈGE II

RÉALISATIONS : Diriger une attaque géopolitique (l'attaque devra être clairement identifiée comme étant menée par le stratège) et réussir ensuite une prise de fort en jeu sur le groupe préalablement vaincu en géopolitique.

COMPÉTENCES : Donne les 2 bonus suivants :

- ❖ Double le nombre des cartes Main d'œuvre produites par le personnage (compétence : MAIN D'ŒUVRE et main d'œuvre de base).
- ❖ Donne au personnage 1 niveau de la compétence TACTICIEN tiers 3 de la classe militaire

SURDOUÉ

Le surdoué est un personnage brillant et astucieux, particulièrement futé quand vient le temps de comprendre une technique à laquelle il est habitué. En peu de temps, ces personnes se classent en haut du placement de la connaissance de leur champ d'expertise..

PRÉREQUIS : ALCHIMIE V, CHIMIE ET CHIMIE AVANCÉE OU SPÉCIALISATION MYSTIQUE, RITUALISME ET RITUALISME AVANCÉ OU PRÊTRISE V, THÉOLOGIE ET THÉOLOGIE AVANCÉE.

RÉALISATIONS : Avoir Enseigné et appris un total de 40 rituels et/ou messe et/ou recettes alchimiques

COMPÉTENCES : Donne les 2 bonus suivants :

- ❖ Permet au personnage d'apprendre plutôt que d'enseigner (les rituels, les messes et les recettes alchimiques) par une compétence qui devrait normalement permettre d'enseigner. Le personnage doit tout de même trouver un autre personnage possédant le rituel, la messe ou la recette alchimique. L'apprentissage se fait comme l'enseignement, à l'exception que le Surdoué "Comprend, même si l'enseignant manque de faculté pour lui enseigner adéquatement.
- ❖ Donne au personnage 4 nouveaux apprentissages au choix (Alchimie et Prêtrise) ou aléatoires (Mysticisme) dans un domaine connu dont il possède les compétences pour les utiliser.



