

# LIVRE DES PERSONNAGES ET DES MÉTIERS

## AVATAR STRONGHOLD

Version 2.3 – 2019



## TABLE DES MATIÈRES

1. CHANGELOG	3
VERSION 2.0	3
VERSION 2.1	3
VERSION 2.2	3
2. CRÉATION ET ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	4
2.1 FIL DE VIE ET CARTE DE PERSONNAGE	4
FIL DE VIE	4
BRACELET D'INSCRIPTION	5
CARTE PERSONNAGE	6
2.2 LES RACES ET CRÉATURES SPÉCIALES	7
LES RACES	7
LES CRÉATURES SPÉCIALES	7
3. LES MÉTIERS	9
3.1 ALCHEMISTE (ALCH)	10
3.2 ARTIFICIER (ARTY)	11
FONCTIONNEMENT DES ARMES DE SIÈGE	12
3.3 ASSASSIN (ASS)	13
3.4 BARDE (BARD)	14
3.5 BOURREAU (EXEC)	15
3.6 CHAROIGNARD (SCAV)	16
3.7 DILETTANTE (DAND)	17
3.8 FANATIQUE (FAN)	18
3.9 FORGE-MAGE (ENCH)	19
3.10 GUERRIER (WA)	20
3.11 GUERRIER PRIMITIF (PRIM)	21
3.12 JUGE (JUDG)	22
3.13 MAGE ARCANIQUE (ARCAN)	24
3.14 MAGE ÉLÉMENTAIRE (ELEM)	25
3.15 MARCHAND (MERCH)	27
3.16 MOINE GUERRIER (MONK)	28
3.17 PRÊTRE (CULT)	29
3.18 ROUBLARD (ROUB)	31
2.19 SOIGNEUR (HEAL)	32
2.20 SORCIER (SORC)	33
4. LES COMPÉTENCES LIBRES	35

## 1. CHANGELOG

### VERSION 2.0

- Barde : Précision concernant l'hymne de protection.
- Druide : Suppression du métier.
- Explorateur :
  - La compétence "Pionnier" est retirée faute d'utilité.
  - Guide : On passe de 20 à 15 personnes.

### VERSION 2.1

- Ajout de la section « Création et évolution du Personnage ».
- Lady : Suppression du métier suite au trop grand nombre d'annonces dédiées.
- Prêtre :
  - Suppression de la compétence « Excommunication »
  - Ajout de la compétence « Officiant »

### VERSION 2.2

- Suppression du métier "Explorateur" suite à la trop grande limitation des Donjons.
- Réécriture du métier "Juge".
- Suppression de la compétence "récolteur".
- Renouvellement des symboles des éléments.

## 2. CRÉATION ET ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

*Les joueurs incarnant ou ayant incarné des personnages majeurs, ceux dont les noms sont entrés dans l'histoire d'Avatar vous le diront tous : ce qui fait réellement la valeur d'un personnage, ce ne sont pas ses métiers ou compétences. D'ailleurs souvent, ces joueurs-là en font peu usage !*

*En réalité, pour donner une vraie saveur à votre personnage, vous devez lui définir des traits de caractère, des goûts, des objectifs, des motivations, des accessoires de costume ou toutes autre chose qui vont le rendre unique et remarquable. Cela va vous permettre de vous distinguer, d'avoir plus d'interactions et donc de vous amuser davantage.*

*Une loyauté frisant la folie ? Un honneur sans tâche ? Une fourberie sans limites ? Négociateur hors pair ? Prêt à relever un défi impossible ? Une ambition dévorante ? Un stratège brillant ? Un cambrioleur de haut vol ? Un assassin implacable ? Un charme ravageur ? Un charisme aveuglant ? Un chapeau criard ? N'ayez pas peur de vous démarquer, osez la différence, soyez audacieux(se), mettez-vous en avant, ourdissez des plans, prenez des initiatives... Vous ne risquez rien, c'est un jeu!*

### 2.1 FIL DE VIE ET CARTE DE PERSONNAGE

Chaque participant en ordre d'inscription reçoit au Front Desk:

- Un fil de vie (nominatif ! Il faut y inscrire son ID (le même que sur la carte))
- Un bracelet validant l'inscription.
- Une carte en guise de feuille de personnage.
- 10 AVATAR en pièces de monnaie.

#### FIL DE VIE

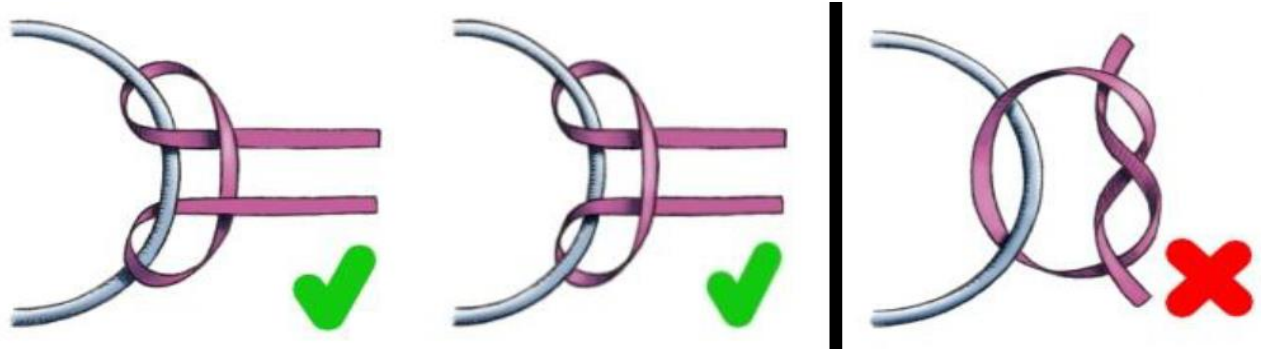
Le fil de vie symbolise l'appartenance durable du personnage au monde des vivants. Sa perte signifie la « mort » (temporaire) du personnage (qui devient une âme errante, voir section « Mort » du Livre des Règles).

Le fil de vie doit OBLIGATOIREMENT être attaché à l'extérieur du costume de manière à être visible directement et en toute circonstance par toute personne qui se trouve face à vous et à pouvoir être repéré et enlevé facilement (nœud de cabestan ou de tête d'alouette).

Tout joueur ne peut arborer qu'un et un seul fil de vie à son costume. Il est interdit d'être en possession d'autres fils de vie. Il est interdit de transporter des fils de vie chez un autre joueur par un autre moyen que ses mains. Mettre des fils de vie dans un conteneur, les cacher sur soi ou ailleurs, les attacher à une arme ou tout autre objet est considérée comme de la triche.

La règle du fil de vie unique souffre de quelques rares exceptions. À découvrir en jeu.

Pour avoir le droit d'ôter le fil de vie d'un personnage, celui-ci doit être achevé (voir section « Achever » du Livre des Règles). Par conséquent, il est impossible de s'enlever son propre fil de vie. Les fils de vie pris sur les adversaires vaincus doivent être rendus à un arbitre le plus rapidement possible.



### BRACELET D'INSCRIPTION

La couleur du bracelet dépend du type d'inscription :

- Gris : participant (PJ, PNJ, Artisan) de 16 ans et plus incarnant un personnage
- Rouge : participant (PJ) de moins de 16 ans incarnant un personnage :
  - Les mineurs de moins de 16 ans ne peuvent légalement consommer de boissons alcoolisées. Un mineur se reconnaît par son bracelet rouge. En cas de doute, un débiteur de boissons alcoolisées est tenu de vérifier.
  - Les mineurs de moins de 16 ans sont encadrés et orientés vers des activités adaptées. Ils ne peuvent participer à des combats de masse. Si vous le constatez, demandez à la personne de se retirer et prévenez immédiatement un arbitre.
- Mauve : participant sans personnage (Artiste, Aide de camp, bénévole arbitre, sécurité, logistique, etc.), avec inscription manuscrite du rôle exact

**CARTE PERSONNAGE**

- Tout choix inscrit sur la carte engage le personnage jusqu'à sa mort, ou jusqu'au prochain AVATAR Stronghold, où il recevra une nouvelle carte.
- La carte devrait résister les 4 jours. Si elle devenait illisible, on peut se rendre au Front Desk pour la changer.
- Une carte peut être portée de manière discrète, car elle est TO. Seuls certains pouvoirs permettent à autrui de la lire.

La carte porte les informations suivantes :

**ID du joueur :** L'ID du joueur sera donné au moment du passage au Front Desk.

**Race & Nom :** On peut incarner une série de races bien connues du médiéval fantastique. Sur demande d'un nombre consistant de joueurs, l'organisation peut même prendre en considération d'autres races. Les races sont à distinguer d'éventuels états affectant un personnage (mutant, mort-vivant, vampire, lycanthrope...). Si vous choisissez d'incarner une race, vous devrez porter un costume et/ou maquillage crédible. Soyez bien conscient des conséquences possibles sur votre confort ! Porter un maquillage toute la journée avec la chaleur peut s'avérer pénible. Les races et leurs particularités sont décrites plus loin.

**Nombre de XP et Compétences Libres choisies :** Chaque personnage reçoit 1 XP pour chaque survie du personnage à un épisode d'AVATAR Stronghold. Cet XP n'est donc gagné qu'une fois l'épisode d'AVATAR Stronghold terminé. Si le personnage du joueur meurt (DEATH), le joueur perdra 1 XP (avec un maximum de perte de 1XP par AVATAR Stronghold). La plus-value des participations aux AVATAR de l'Ancien Monde du rêve se concrétise autrement, les bonus qui en découlent sont cumulatifs : 1 XP supplémentaire, par tranche initiée de 5 AVATAR (ex. : 11 AVATAR devient 3 xp supplémentaires). Chaque XP peut être dépensé dans la liste des Compétences Libres. Attention : Les XP bonus sont ajoutés au front desk.

**Dévotions :** Une Dévotion représente 2 mois de travail qui vont être effectués par le personnage du joueur lors de l'hiver qui va arriver. Une année compte donc 6 Dévotions. Deux Dévotions sont obligatoirement consacrées à un métier. Deux Dévotions sont obligatoirement laissées libres pour être dépensées en jeu. L'utilisation des deux Dévotions restantes est laissée au choix du joueur. Soit les laisser libres afin de les dépenser en jeu, soit les consacrer à l'apprentissage d'un deuxième métier. Ce choix doit être fait lors de la création du personnage.

**Marques de mort :** Chaque joueur aura par défaut 5 Marques de Mort vide sur sa Carte de Personnage. Ces cercles vides représentent la force de l'âme d'un joueur. Si l'intégralité des marques de mort est noircie, le passage à l'Autel des Âmes risque d'être douloureux ...

**Stronghold :** Ici se trouve le nom de votre Stronghold où, à défaut, il est écrit « Errant ».

## 2.2 LES RACES ET CRÉATURES SPÉCIALES

### LES RACES

Par défaut, on incarne un personnage de type "Humanoïde" (Humain ou toute race non prévue ci-après). Quiconque opte pour une race listée dans le tableau de la page suivante s'engage à rendre son maquillage, costume et attitude cohérents, par rapport à l'image généralement admise des différentes races de fantasy connues.

Si vous incarnez un personnage de sang mêlé (Mi-Humain, mi-autre chose), vous êtes considéré comme Humanoïde en termes de caractéristiques. Si un groupe suffisamment consistant de joueurs contacte l'organisation, car ils sont intéressés par incarner une race non reprise ci-dessous, l'organisation pourra décider d'ajouter cette possibilité dans la liste.

Les capacités spéciales des races seront validées par l'organisation à la création du personnage au front desk à condition d'avoir un costume et un maquillage suffisant pour clairement identifier la race de votre personnage.

### LES CRÉATURES SPÉCIALES

Il existe des créatures qui dérogent aux règles. Il peut s'agir de monstres, de grandes créatures, de créatures invoquées... Ces exceptions sont validées et encadrées par l'organisation. Par exemple, une créature spéciale aura davantage de points de vie et des résistances particulières. Pour la reconnaître, elle aura plusieurs fils de vie.

Si, au sein de votre groupe, vous souhaitez faire entrer en guerre des créatures hors du commun (monstre géant, envoyé divin...) contactez l'organisation au préalable afin de discuter des modalités et conditions de mise en œuvre. Ces créatures doivent être au moins accompagnées d'un document de l'organisation, d'un arbitre ou d'un organisateur pour être considérées comme actives.

Il pourrait également y avoir des états particuliers, qui concerneraient même des joueurs. Par exemple, des morts-vivants, des lycanthropes, des vampires... Les joueurs qui seraient concernés seraient alors toujours porteurs d'une justification / explication de leurs caractéristiques particulières.

Nom	Exemple	PV	Compétence Spéciale
Humanoïdes	humains, Cymériens, Norn, etc.	3	.
Gobelinoïdes	Orcs, Trolls, Ogres, Hobgobelin, etc.	4	Peut regagner 1PV en poussant un cri lorsqu'il achève une personne dans le COMA.
Gobelinoïdes de petite taille	Gobelins, Kobolds, etc.	2	Peut, quand il tombe à 1PV, s'enfuir à toutes jambes et attendre une minute sans combattre afin de régénérer un seul PV et ainsi passer à 2PV. Il faudra attendre une période de repos ou l'intervention d'un soigneur pour récupérer le reste de ses PV.
Peuple Sylvestre	Elfes, Dryads, etc.	3	Résiste aux maladies mineures (puissance 1). Peut manier l'Arc gratuitement.
Petit peuple	Lutins, Fées, Hobbits, Gnomes, Leprechauns, etc.	2	Possède la compétence "Pickpocket". Voir métier Roublard page 55.
Nain	Nain, Duergar, etc.	3	Dispose de la compétence « Armure Partielle ». Voir dans les compétences libres.
Créature de la nuit	Elfes Noir, Ombre, etc.	3	5 PV la nuit (du coucher au lever du soleil), résiste à l'annonce VENUM
Hommes-bêtes	Rats (Skaven), Faune, Félidés, Primates, etc.	3	Les homme-bêtes peuvent stocker des maladies et les répandre. Porteur sain des maladies mineures, porteur infecté des maladies majeures. (Contamination validée par l'arbitrage) Peut utiliser les armes à deux mains.
Métamorphes	Lycan, doppelganger, Drakonien, etc...	3	Peut alterner, à volonté, entre sa forme humaine et une forme imposant un costume ou un maquillage élaboré. Possède la compétence Rage Furieuse. (voir métier « Fanatique »)
Êtres d'outre plan	Démons, Diables, Anges, infernaux, Succubes, , etc.	3	Résistance naturelle à l'élément de la couleur dominante de leur peau. La résistance doit aussi être notifiée sur le costume via la rune correspondante.

**D'autres races non décrites dans ce tableau peuvent exister et être découvertes.**



### 3. LES MÉTIERS

Prendre un métier signifie obtenir l'ensemble des compétences qui y sont associées. En contrepartie, l'apprentissage d'un métier demande d'y consacrer 2 ou 3 Dévotions. Les Dévotions non utilisées seront laissées à dépenser librement en jeu.

Les 3 combinaisons possibles sont donc :

- 1 métier à 2 Dévotions et 4 Dévotions libres.
- 1 métier à 3 Dévotions et 3 Dévotions libres.
- 2 métiers à 2 Dévotions et 2 Dévotions libres.

Petit conseil : Garder des dévotions supplémentaires peut être un choix malin en termes de compétences, car des Guildes peuvent vous en apprendre de nouvelles.

Pour rappel, tout le monde peut d'office sans prendre de métier, utiliser :

- Armes à 1 main (1m10 max), hors fléaux
- Arme de jet (cailloux, petits couteaux, etc.)
- En seconde main, une arme de 60cm maximum
- Un casque
- Des pièces d'armures (pour un gain total d'1PV maximum).
- Manier un écu de forme quelconque, mais qui s'inscrit dans un cercle de 70cm de diamètre
- Manier une targe de forme quelconque, mais qui s'inscrit dans un cercle de 30cm de diamètre.
- Manœuvre un navire

Quelques précisions concernant les métiers et compétences :

- Les compétences de même nom ne s'additionnent pas.
- Les PP présents dans les métiers ne s'additionnent pas. C'est la valeur la plus élevée qui est gardée.

### 3.1 ALCHEMISTE (ALCH)

Synonymes : hermétiste, herboriste, rebouteux, charlatan, empoisonneur, droguiste...

#### COÛT : 2 Dévotions

Manipulateur des essences, métaux rares, chimies, chercheur de produits explosifs, l'Alchimiste s'est fabriqué un Atelier de Création, éventuellement transportable, qui est l'endroit où il réalise ses mélanges.

Voir « Artisanat » dans le Livre des Règles pour une explication complète.

#### PRÉREQUIS :

1. **Grimoire** : Les Alchimistes doivent posséder un Grimoire dans lequel ils inscrivent les formules de leurs potions. C'est un objet TO non volable, mais consultable via la compétence Espion.
2. **Almanach** : Reçoit, lors de l'inscription au Front Desk, un document contenant un listing de la majorité des Ressources présentes en jeu et de leurs lieux de production. Contient également une liste des prix conseillés des RR les plus courantes et des décoctions les plus classiques.

#### COMPÉTENCES :

- a) **Maitre Alchimiste** : Peut réaliser toutes les recettes réservées aux Alchimistes.
- b) **Recette de base** : Reçoit, lors de l'inscription, une série de Recettes que l'Alchimiste connaît. Il s'agit de recette lui permettant de fabriquer des décoctions basiques. Des recettes permettant de fabriquer des décoctions plus complexes sont disponibles en jeu.
- c) **Raffineur** : Peut Raffiner une Ressource Brute en plusieurs Ressources Raffinées, voir « Ressource » dans le Livre des Règles. Cette opération s'effectue aux Consortium Guildes.

### 3.2 ARTIFICIER (ARTY)

Synonymes : arquebusier, canonnier, sapeur, démineur, saboteur...

#### COÛT : 2 Dévotions

Personne spécialisée dans tout ce qui explose et tire !

#### COMPÉTENCES :

- a) **Arquebusier** : Peut utiliser des arquebuses à deux mains ou peut utiliser des pistolets à une main (Projectiles « nerf » uniquement, recharger manuellement entre chaque tir, pas de chargeur garni. Le rechargement doit être joué et durer au moins 10 secondes).
- b) **Artilleur** : Peut utiliser des armes de siège, avec l'aide d'une seconde personne.
- c) **Saboteur** : Sait saboter un bateau, bélier, canon, porte, char : 1 minute de sabotage simulé est requise pour enlever 1 point de structure (lesquels sont représentés par des fils d'une autre couleur que les fils de vie).
- d) **Réparer** : peut rendre un point de structure à un bateau, un bélier, un canon, une arme de siège, une porte, un char : 1 minute de travail hors combat, 10 minutes en combat.
- e) **Armure Partielle** : Peut porter des pièces d'armures légères ou lourdes pour un bonus total maximum de 3PV.
- f) **Piéger** : Peut désamorcer, fabriquer et placer des pièges à ficelle. Le personnage prolonge les ficelles et noue le pétard entre deux structures fixes. Le piège au complet fera au maximum 1m50. Le pétard sera normalement déclenché quand on le pousse du tibia. À placer à maximum 30cm du sol (Effet COMA). Le joueur amène ses propres pétards. Si le pétard n'éclate pas, il n'y a pas d'effet.
- g) **Mécanicien** : peut utiliser et manœuvrer une machine complexe (Exemples connus : char, sous-marin...). Les machines complexes doivent être homologuées par l'organisation.

## FONCTIONNEMENT DES ARMES DE SIÈGE

Un équipage d'une arme de siège est composé d'au moins deux personnes, dont au moins un artilleur. Le second peut être un aidant n'ayant pas cette profession, donnant une aide au transport et au chargement.

Le poids et l'encombrement de l'arme de siège doivent être simulés (Transport sur roue, vitesse lente, on ne court pas, etc.) Chaque arme de siège DOIT avoir un appui au sol pour tirer valablement (sur roues, trépied, etc.). Ces trois éléments : au moins deux personnes dont un artilleur, transport lent et encombrant, appui au sol pour tirer, seront appliquées STRICTEMENT, y compris aux armes de type Bazooka. Leur non-respect entraînera la saisie par un arbitre.

Il existe des armes de siège pour détruire les portes qui ne tirent aucun projectile : les béliers par exemple. Ils doivent être manipulés par minimum 4 personnes, qui ne peuvent rien faire d'autre que le manipuler, on ne sait pas courir avec un bélier. 30 secondes de frappes simulées sur une structure (porte, bateau, tank, etc.) enlèvent 2 points de structure (représentés par 2 fils de couleur).

Un artilleur ne peut tirer qu'une seule fois par minute. Et ce quel que soit le nombre d'armes de siège qu'il a à sa disposition.

Exemples :

- 1 canon et 2 artilleurs : le canon tire deux fois chaque minute, un coup toutes les trente secondes
- 5 canons et 5 artilleurs + 5 aidants : chaque canon tire une fois par minute, cinq coups toutes les minutes
- 10 canons et 1 artilleur + 1 aidant : un seul canon tire une fois par minute, un coup par minute
- 1 canon et 10 artilleurs + 1 aidant : le canon tire 10 fois par minute. Un coup toutes les 6 secondes

L'annonce "COMA" ne peut être répétée qu'une seule fois, par le tireur, uniquement si elle n'a pas été bien entendue par la victime touchée. Une arme de siège possède 1 point de structure, lequel est représenté par un fil d'une autre couleur que les fils de vie. Une touche COMA neutralise donc une arme de siège.

### 3.3 ASSASSIN (ASS)

Synonymes : assassin, homme de main, truand.

#### COÛT : 2 Dévotions

Spécialisé dans les attaques sournoises.

Pour réaliser une attaque sournoise, il faut :

- Posséder la Compétence nécessaire.
- Se placer derrière sa cible, les deux pieds au sol (ne pas courir).
- Réaliser la gestuelle d'une attaque diagonale dans le dos de la victime : de l'épaule à la hanche opposée, en gardant l'arme en contact avec le dos. Et ce, à l'aide d'une arme courte uniquement (-60cm) ; ne rien tenir dans l'autre main (elle servirait dans la « réalité » à immobiliser la victime, ce qui n'est pas fait dans le jeu pour des raisons de sécurité).
- Clamer l'Annonce réalisée à la fin du mouvement (uniquement s'il est réussi).

Si la gestuelle est effectuée correctement, l'attaque provoque l'effet de l'Annonce. Si l'Attaque Sournoise est ratée, si la gestuelle n'est pas respectée, par exemple parce que la cible a senti l'attaque arriver et s'est retournée (avant ou pendant la gestuelle), elle ne subit aucun dégât dû à cette attaque ratée. Un minimum de 5 secondes doit s'écouler entre deux Attaques Sournoises (quelles qu'elles soient). Le Rôdeur peut bien entendu réaliser d'autres touches durant cet intervalle.

#### COMPÉTENCES :

- a) **Ambidextrie** : Peut utiliser une arme d'1m10 ou moins dans chaque main.
- b) **Coup Précis** : Peu, en sacrifiant 1PV, frapper à STRIKE lors de la prochaine attaque une fois par période de repos.
- c) **Blessure Vicieuse** : Peut réaliser une Attaque Sournoise STRIKE avec une arme courte (-60cm) tranchante. Le Rôdeur choisit le membre touché.
- d) **Estropier** : Peut réaliser une Attaque Sournoise FREEZE avec une arme courte (-60 cm) contondante.
- e) **Piéger** : Peut désamorcer, fabriquer et placer des pièges à ficelle (inoffensifs, vendus par paquet dans des boîtes d'allumettes). Le personnage allonge les ficelles et noue le pétard entre deux structures. Le pétard est déclenché quand on le pousse du tibia. À placer à moins de 30cm du sol (Effet COMA). Le joueur fournit les pétards.
- f) **Assommer** : Peut réaliser une Attaque Sournoise KO avec une arme courte (-60cm) contondante, sur une personne non porteuse d'un casque et qui n'est pas engagée dans un combat de masse. (Un combat de masse est un combat de plus de 10 personnes)
- g) **Escamoter un corps** : STEALING CORPSE. Sur une seule victime en COMA ou KO (adopte une gestuelle de somnambule). Le Rôdeur peut courir, ramper... Dure maximum 1 minute puis le corps ne peut plus être déplacé de cette manière.
- h) **Chemin de Traverse** : Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).

### 3.4 BARDE (BARD)

Synonymes : aède, chanteur, griot, ménestrel, poète, rhapsode, rimeuse, troubadour, trouvère

#### COÛT : 2 Dévotions

Joueur d'instruments de musique, artiste, chanteur... pour divertir ou encourager son prochain. La prestation doit être évidente et clairement destinée à divertir le public. Elle doit occuper entièrement le Barde (pas de vague marmonnement, pas en train de se battre ou sur le point de l'être). Le barde doit renseigner les bénéficiaires que sa prestation a des effets de jeu, au besoin en annonçant régulièrement "BARDIC VOICE".

Le barde devra être en possession d'un objet symbolisant son art de barde.

#### COMPÉTENCES :

- a) **Hymne de Protection** : Le barde qui s'adonne entièrement et exclusivement à sa prestation dans le cadre d'une représentation, d'un spectacle (Ne se bat pas, ne communique pas, n'utilise pas de capacité), dans le but unique d'animer son prochain, et ce depuis au moins une minute, résiste à tous les dégâts et sauf aux annonces TERROR, KO, COMA. Et ce, aussi longtemps que sa prestation perdure. Si on l'interrompt pendant plus de 30 secondes, il doit à nouveau effectuer une nouvelle prestation au moins une minute avant de bénéficier de cet effet de protection. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour se déplacer sur un champ de bataille.
- b) **Animation des corps alliés** : Un barde qui effectue une prestation pour un maximum de 8 alliés qui sont en COMA ou transformés en âmes errantes, peut animer leurs corps (COMA, mains en avant tel un somnambule) ou détourner les âmes errantes de leur chemin, en une procession morbide. Ceux-là suivent le barde docilement. S'il y a au moins une âme, le Barde doit aller vers l'Autel des Âmes. Si le barde s'interrompt ou s'éloigne du temple, l'effet cesse aussitôt et la victime reprend sa route vers l'Autel des Âmes si c'est une âme ou s'effondre sur place.
- c) **Prestige** : Votre renommée vous offre une Garantie de Havre. Votre hivernage est donc toujours garanti au sein d'un des Havres. Vous devez néanmoins indiquer aux Docks, avant le dimanche midi, que vous passerez l'hiver dans un Havre. Le prestige du barde devient son laissez-passer pour le Havre, il n'aura donc besoin de rien d'autre pour y passer l'hiver.
- d) **Hymne de guerre** : Aussi longtemps qu'au moins un Barde joue de la musique dans une formation de bataille (Un groupe de combattants compact d'environ 24 personnes), cette formation et lui-même bénéficient une seule fois d'un bonus au choix du barde, et non cumulable parmi : +1 à son maximum de PV, résistance à TERROR, +1PV rendu par minute de soins réalisée sur autrui par un soigneur. L'effet cesse si l'hymne s'arrête plus de 10 secondes. On ne sait pas se battre et chanter en même temps.
- e) **Chemin de Traverse** : Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).

### 3.5 BOURREAU (EXEC)

Synonymes : inquisiteur, tortionnaire, tourmenteur.

#### COÛT : 2 Dévotions

Note : Selon l'humeur et la sensibilité de chaque joueur, torturer ou exécuter en jeu son personnage peut être très drôle, ou pas du tout ! Le joueur qui incarne un bourreau est tenu de s'inquiéter de ce que la "victime" s'amuse aussi à jouer le supplicié. Si ce n'est pas le cas, le cérémonial en sera réduit à sa plus simple expression.

#### COMPÉTENCES :

- a) **Entraver** : Attache jusqu'à 5 personnes inconscientes ou consentantes au moyen de liens simulés (pas d'entrave réelle). Les personnes prisonnières (et conscientes) doivent suivre docilement. L'emprisonnement ne doit pas dépasser 1h.
- b) **Torture** : Tortures simulées d'une durée de 5 minutes qui force la victime à répondre durant une minute honnêtement à des questions par oui ou par non. La victime tombe par après à COMA. Ne peut plus être torturé dans l'heure.
- c) **Maintenir en vie** : Peut sortir quelqu'un du COMA pour une durée de 15 minutes après une minute de « soins grossiers ». La personne obtient 1 PV temporaire. Au terme de ces 15 minutes, la victime devient d'office une âme Errante.
- d) **Exécution** : Cela consiste à transformer une à cinq victimes sous son contrôle en âmes errantes de manière protocolaire via une cérémonie de 15 minutes (décapitation, rouet ...). Le bourreau accompagne les victimes à l'Autel des Âmes avec leur fils de vie nominatif. Le bourreau remet les fils de vie nominatifs au bénévole du Temple des Âmes. Si le bourreau n'a exécuté qu'une victime, celle-ci reçoit immédiatement 5 marques de mort. Si le bourreau exécute au moins 2 victimes et les accompagne à l'Autel des Âmes, le bourreau répartit 5 marques de mort entre ses victimes. Si le bourreau n'est pas présent avec le fil de vie nominatif, l'âme errante effectue son passage à l'Autel des Âmes comme à l'ordinaire. Le Bourreau doit laisser passer une période de repos avant de pouvoir exécuter à nouveau. Avant la cérémonie, le Bourreau peut proposer aux futures victimes d'acter un testament, et/ou les dernières volontés. Le document sera remis à l'Autel des Âmes.
- e) **Imposer le silence** : le supplicié n'aura pas la force de s'exprimer ni de répondre à toute question au sujet de ce qu'il s'est passé alors qu'il était entre les mains du Bourreau. Un silence et une mine basse seront tout ce qu'il pourra afficher.
- f) **Rendre fou** : Annonce MADNESS. Le Bourreau malmène la victime pendant 3 minutes jusqu'à la rendre momentanément folle pour une heure.
- g) **Écorcher** : La victime sera tellement affaiblie par les tourments ou la torture qu'elle ne pourra plus résister (annonce « RESIST ») à rien le reste de la journée (de minuit à minuit) sauf si elle résiste aux tortures physiques.

### 3.6 CHAROIGNARD (SCAV)

Synonymes : scavenger, prêtre occulte, etc.

#### COÛT : 2 Dévotions

Se spécialise dans la manipulation des âmes. Vu son usage particulier des Fils de Vie (voir Puits Vital), le Charoignard est le seul métier à pouvoir conserver des Fils de Vie obtenus en achevant ses victimes. Attention ! Il ne peut en recevoir d'autres personnes !

#### COMPÉTENCES :

- a) **Examen de l'âme** : Permet de parler avec une âme errante. Le charoignard marchera aux côtés de l'âme Errante. Celle-ci continuera d'avancer, mais le charoignard pourra poser 5 questions à l'âme qui devra répondre la vérité par oui ou non.
- b) **Détournement** : Un charoignard peut détourner le chemin d'une âme Errante pour la destination de son choix, pendant une dizaine de minutes. Si à cette occasion l'âme ne récupère pas de Fil de Vie, elle reprend ensuite sa route vers l'Autel des Âmes sans plus pouvoir être arrêtée par quiconque. On ne peut pas détourner une âme qui suit un Prêtre ou un Barde.
- c) **Plaidoyer** : Une fois par période de repos, le charoignard peut s'imposer à une âme Errante pour réaliser un plaidoyer en sa défaveur à l'Autel des Âmes, en lieu et place d'un prêtre ou de la personne ayant achevé la victime. Un plaidoyer augmente de 1 le nombre de marques de mort attribuées par le Bénévole de l'Autel des Âmes qui a jugé l'âme Errante.
- d) **Pillage astral** : Permet à un charoignard de fouiller une âme errante comme si elle était encore matérielle. L'âme lui présente tous les objets qu'elle possède et le charoignard en choisit un seul.
- e) **Transfert vital** : Peut, en achevant une personne, soit sortir du COMA (à 1PV) une autre personne allongée à ses côtés (cette personne subit alors l'effet STUN), soit rendre un maximum de 3PV à une personne consciente.
- f) **Transfert spirituel** : Peut, en achevant une personne, rendre un maximum de 2PP ou PA à une personne consciente. (Pour chaque achèvement on peut déclencher au choix Transfert vital ou Transfert Spirituel).
- g) **Âme fracassante** : Quand on achève le charoignard, il peut annoncer STRIKE sur la personne qui lui retire le fil de vie.
- h) **Puits vital** : Au prix de 10 fils de Vie le charoignard peut imposer une marque de mort supplémentaire à un personnage lors du passage de celui-ci à l'Autel des Âmes. Il ne peut pas imposer plus qu'une marque par personnage par passage à l'Autel des Âmes via cette compétence.



### 3.7 DILETTANTE (DAND)

#### COÛT : 2 Dévotions

Métier faisant référence à un style de vie : dandy oisif ou nanti, épicurien, pseudo-philosophe fréquentant les bars, cercles de jeux ou culturels... Certains sont raffinés dans leurs costumes et manières, d'autres sont plus rustres jusqu'à s'apparenter à des piliers de comptoirs.

#### COMPÉTENCES :

- a) **Paris d'Acier** : Par période de repos, peut forcer autrui à effectuer un pari. L'enjeu doit toutefois être négocié et accepté par les deux parties. Le résultat doit être honoré obligatoirement, même s'il entraîne des conséquences graves ou mortelles.
- b) **Paris répétés** : Après un premier Pari d'Acier le Dilettante peut en proposer un deuxième que la cible peut refuser. Si elle accepte, le Dilettante peut forcer celle-ci à effectuer 4 paris supplémentaires (le deuxième pari + 4 autres). Au terme de ces 5 paris le Dilettante peut à nouveau proposer un nouveau pari que la cible peut à nouveau refuser. Si elle accepte le Dilettante peut la forcer à en effectuer 4 supplémentaire. Et ainsi de suite. Les enjeux de tous les paris doivent toutefois être négocié et accepté par les deux parties. Les résultats doivent être honorés obligatoirement, même s'ils entraînent des conséquences graves ou mortelles.
- c) **Confidences du comptoir** : s'il offre un verre (de n'importe quoi) et que ce verre est accepté, peut forcer le convive à livrer une confidence véridique sur un sujet (TI) du choix du dilettante. Annonce « VERITY ».
- d) **Aux abris !** : Si une bagarre éclate dans un lieu tel qu'une taverne ou les petites rixes sont permises, se cache sous une table, ne peut plus être blessé par des attaques physiques tant qu'il reste passif. Peut par contre, être capturé et trainé dehors, à moins qu'il ne décide de se battre.
- e) **Je suis ici chez moi !** : Les dilettantes connaissent par cœur chaque taverne ou lieu couverts de la cité. A l'intérieur de ces lieux, ils ont un bonus de 2PV et 2PP (sans dépasser les maximums de 12PV et 12PP). Cela concerne les lieux clos et que l'on peut considérer comme des « intérieurs » (tentes, forts... mais pas tout le camp).
- f) **Chemin de Traverse** : Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).

### 3.8 FANATIQUE (FAN)

Synonymes : fou divin, cultiste, dévot, enragé, exalté, ardent, zélote, furieux, mordu, illuminé, séide...

#### COÛT : 2 Dévotions

Aventurier particulièrement motivé par les causes qu'il défend.

Cercle du fanatique : Sauf précisé autrement, un fanatique ne peut officier que pour les membres véritables de son Stronghold/Culte/Gilde. Le fanatique doit donc être lui-même un membre véritable de son Stronghold/Culte/Gilde (et donc donner dévotion à son propre Stronghold/culte/gilde).

#### COMPÉTENCES :

- a) **Martyr** : peut transférer sur lui une maladie ou une malédiction qui affecterait un membre de son cercle. Il doit pour cela se trouver à proximité du bénéficiaire lorsque celui-ci reçoit l'effet, pour rapidement se substituer à lui (et se faire accrocher le Bracelet). Cela ne fonctionne que s'il n'est pas encore affecté par une Maladie ou une Malédiction. Un Martyr se sacrifie sincèrement : il doit réellement endurer et souffrir de la maladie ou de la malédiction. Il ne peut donc pas être résistant aux Maladies ou aux Malédictions (par Compétence Libre, résistance naturelle de race, d'objet...).
- b) **Goûteur** : peut prendre sur lui tout poison éventuel des boissons ou repas qu'il a goûtés en premier (faire semblant de goûter suffit). L'effet du poison éventuel devient alors : le goûteur se sent très mal et doit laisser passer une période de Repos avant de pouvoir goûter à nouveau.
- c) **Ferveur de bataille** : tant qu'il se bat à portée d'arme de mêlée environ d'une personne de son cercle, le fanatique et le membre de son cercle sont insensibles à l'annonce TERROR.
- d) **Scarifications rituelles** : De larges et impressionnantes scarifications, runes ou tatouages couvrant une majorité de la peau, et visibles sur les parties du corps peuvent remplacer des pièces d'armure légère pour apporter un bonus de maximum 2PV.
- e) **Rage furieuse** : En poussant des cris de rage épouvantables et des suppliques ferventes à proximité d'un membre de son cercle (portée d'arme de mêlée), ou en se flagellant pendant une minute, ou autre rituel tout aussi démonstratif, il récupère 1PV ainsi que le membre de son cercle à portée. Il ne peut combattre pendant ce moment, tout occupé dans sa transe.
- f) **Bouclier Mental** : Sa présence à proximité (portée d'arme de mêlée) d'un membre de son cercle l'immunise ainsi que le membre de son cercle contre toute forme d'affection de l'esprit (toute forme de VERITY, détection du mensonge, attaques mentales, etc.). Annonce RESIST.
- g) **Amok** : Tant qu'un chef de l'un de ses cercles est inconscient ou coma et dans les environs direct (50 m) ; tous les effets de ses maladies, ses malédictions, son état de faiblesse, ses poisons, ses éventuels membres neutralisés ou paralysés ne l'affectent pas.

### 3.9 FORGE-MAGE (ENCH)

Synonymes : enchanteur, forgeron, ferronnier ...

#### COÛT : 2 Dévotions

Ce Métier combine la fabrication d'objets exceptionnels et leur enchantement. L'existence de l'objet est attestée par un parchemin (volable en principe) et d'un bandeau qui l'accompagnent toujours. Un objet ne peut recevoir qu'un seul enchantement.

Le Forge-Mage reçoit 5 parchemins au début du jeu.

Voir "Artisanat" dans le Livre des Règles pour une explication complète.

#### PRÉREQUIS :

1. **Grimoire** : Les Forge-Mages doivent posséder un Grimoire dans lequel ils inscrivent les formules de leurs potions. C'est un objet TO non volable, mais consultable via la compétence Espion.
2. **Almanach** : Reçoit, lors de l'inscription au Front Desk, un document contenant un listing de la majorité des Ressources présentes en jeu et de leurs lieux de production. Contient également une liste des prix conseillés des RR les plus courantes et des décoctions les plus classiques.

#### COMPETENCES :

- a) **Maitre Forge-Mage** : Peut réaliser toutes les recettes réservées aux Forge-Mage.
- b) **Recette de base** : Reçoit, lors de l'inscription, une série de Recettes que le Forge-Mage connaît. Il s'agit de recette lui permettant de fabriquer des objets basiques. Des recettes permettant de fabriquer des objets plus complexes sont disponibles en jeux.
- c) **Raffineur** : Peut Raffiner une Ressource Brute en plusieurs Ressources Raffinées. Cette opération s'effectue aux Docks.

### 3.10 GUERRIER (WA)

Synonymes : mercenaire, combattant, homme de main, recrue, soldat, soudard, troupiér ...

#### COÛT : 2 Dévotions

Il s'entraîne dur au maniement des armes et au port de protections. Il peut être mercenaire ou soldat au service d'un Stronghold, d'une guilde, d'un culte ...

#### COMPÉTENCES :

- a) **Archer et Arbalétrier** : Peut utiliser des arcs et arbalètes.
- b) **Ambidextrie** : Peut utiliser une arme d'1m10 ou moins dans chaque main.
- c) **Frappe précise** : Peut, en sacrifiant 1PV, frapper à STRIKE lors de la prochaine attaque une fois par période de repos.
- d) **Armure Complète** : Peut porter des pièces armures lourdes et légères pour total de 6PV supplémentaires (non compris le bonus de 2PV pour une armure lourde complète).
- e) **Maître d'Armes** : Peut utiliser toutes les armes de mêlée.
- f) **Pavois** : Peut utiliser un pavois : 90cm de diamètre ou un rectangle de 60x120cm max.

Remarque : Les armes à poudre (arquebuses, pistolets, canons, explosifs) sont un métier à part. Voir le métier d'Artificier.

### 3.11 GUERRIER PRIMITIF (PRIM)

Ce Métier fait référence aux barbares et autres combattants des civilisations proches de la nature, qui ne connaissent pas, craignent ou rejettent la technologie, ou encore les raffinements.

#### COÛT : 3 Dévotions

#### RESTRICTIONS :

1. **Primitif** : Ne peut utiliser d'armes à poudre ou de siège.

#### COMPÉTENCES :

- a) **Armure Partielle** : Peut porter des pièces d'armures légères ou lourdes pour un bonus total maximum de 3PV.
- b) **Peintures de Guerre** : Peut remplacer des pièces d'armure légère par des peintures guerrières criardes.
- c) **Maître d'Armes** : Peut utiliser toutes les armes de mêlée. Attention, elles doivent être d'aspect grossier ou rudimentaire.
- d) **Archer** : Peut utiliser des arcs (pas d'arbalètes).
- e) **Entraver** : Peut attacher une personne inconsciente ou consentante au moyen de liens simulés (Pas d'entrave réelle). La personne prisonnière doit suivre docilement. L'emprisonnement ne doit pas dépasser 1h. Peut également se détacher d'entraves après 1 minute une fois par heure.
- f) **Nager** : Permet de se déplacer sur un plan d'eau en mimant des mouvements de brasse avec les bras. Ne peut pas porter d'armure lourde ni d'armes de plus de 60cm en main.
- g) **Chemin de Traverse** : Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).
- h) **Berserk** : Une fois entre chaque période de repos, peut lancer une « charge » furieuse suicidaire. Attention, les contacts physiques sont interdits ! Il doit donc manifester cette furie par des cris, gestuelles, et une « course respectueuse des autres et de l'environnement ». Au moment où il entre en furie, les PV du guerrier remontent à 8, et il se bat jusqu'à tomber à COMA, en enchaînant rapidement des attaques sans plus se soucier de parer, esquiver, et sans reculer. Au final, soit tous les adversaires finissent en COMA, soit c'est lui qui mord la poussière. Dans cet état, il ne peut être soigné.

### 3.12 JUGE (JUDG)

Synonymie : Inquisiteur,

#### COÛT : 2 Dévotions

Il s'agit d'une personne qui entend rendre la justice. Elle est mandatée par une autorité légitime pour le faire, tel qu'un Stronghold ou un Culte. Les lois à respecter sont celles définies par la Constitution du Stronghold ou le Livre du Culte dont est membre le Juge et les sanctions sont celles définies par les règles. (par exemple, la justice chez les orcs devrait être sensiblement différente que celle rendue au sein d'une société raffinée).

Les procès doivent avoir lieu contre des personnes nominalement identifiées et non contre des personnes désignées comme faisant partie d'un groupe, et au travers de procès où les accusés doivent être présents.

Le juge acte donc des plaintes, mène son enquête, éventuellement réunit preuves, témoins, etc. Quand les personnes concernées sont en présence, il y a débat et puis jugement. La procédure est libre : elle peut être lourde ou expéditive, avec ou sans avocats, accusation (le juge peut être l'accusateur) ... morale ou pas mais doit reposer sur un texte de lois.

#### COMPÉTENCE :

- a) **Investigation** : une fois par heure tout au plus, le juge peut envoyer un Messenger (voir les règles relatives aux Messagers) sur une personne afin d'être informée du nom TI, ID, race, culte et Stronghold de cette personne. Il n'y a pas de tromperie possible.
- b) **Convocation** : une fois par heure tout au plus, le juge peut envoyer un Messenger (voir les règles relatives aux Messagers) vers une personne, et lui remettre un parchemin TI qui l'informe qu'elle fait l'objet d'une instruction et qu'un jugement doit être prononcé par tel juge, de telle faction. Le parchemin peut, ou pas, détailler le pourquoi et les circonstances, et contenir les modalités pratique (lieu, heure, modalités du jugement)... De plus, le Messenger dessine sur le front de cette personne une "Marque d'instruction". Aussi longtemps que le jugement n'a pas été rendu, et au plus tard à la fin de l'événement, cette marque demeure. Chaque juge peut avoir sa propre marque.
- c) **Procès** : Pour pouvoir rendre un jugement, le juge doit tenir un Procès. Celui-ci peut être expéditif ou au contraire durer un certain temps. Il est suggéré que le juge crée son style : sa procédure, son seau, prépare ses parchemins officiels, et s'entoure des personnes aidantes (Bourreau, gardes, greffiers, espions, investigateurs, messagers...). Un Procès est divisé en phases appelées Audiences. Il doit y en avoir minimum une Audience par procès. Une Audience débute lorsque le Juge déclare que l'Audience a débuté et se termine lorsque le Juge déclare que l'Audience est levée. Une Audience doit obligatoirement avoir lieu hors combat. L'accusé doit obligatoirement être présent à toutes les Audiences. Quand il rend un jugement, le juge complète le document public affiché sur les valves dédiées aux Ministerium, avec un résumé de l'affaire et son issue. Et ce, de sorte que tous puissent savoir ce qu'il s'est (selon la justice) passé. Ces documents peuvent être consultés par tous et ne peuvent être dégradés (enlevés...). Ce document informe aussi si la sanction éventuelle a été exécutée. Dans la négative, et si le condamné est à rechercher, une prime peut être proposée pour sa capture.

- d) **Jugement** : Il existe 3 peines officielles, reconnue par les institutions d'Avatar Stronghold, que le juge peut imposer :
- La peine de mort : Le bourreau effectuant l'exécution ne perd aucune marque de mort. Le Juge doit accompagner le bourreau et l'âme errante jusqu'à l'Autel des Âmes.
  - Le bannissement : Le condamné est exclu du Stronghold ou du Culte.
  - La révocation : Le condamné perd son titre de Stronghold ou de Culte (Chef de Stronghold, grand prêtre ... ).
- En plus de ces 3 peines officielles le juge peut inventer les condamnations qu'il souhaite dans les limites des règles et des valeurs d'avatar mais il ne pourra compte que sur lui et son influence TI pour les faire appliquer. Dans tous les cas, le condamné peut essayer d'échapper à sa peine.
- e) **Immunité Judiciaire** : Durant une Audience le Juge est immunisé à toute attaque à distance ainsi qu'aux affections de l'esprit.
- f) **Orrrderrr !** : Durant une Audience le Juge peut faire l'annonce SILENCE sur une personne considérée "fauteur de troubles".

Explication complémentaire : chaque Juge peut avoir au maximum 5 Convocations actives en même temps, et donc 5 marques d'instruction actives. Il peut (éventuellement par Messenger) lever une marque sur quelqu'un (celle-ci sera effacée). Le Juge va alors tâcher de réunir les personnes, soit de leur plein gré, soit en affichant publiquement en ville, sur des valves dédiées, que telle personne est recherchée par tel juge dans le cadre de telle affaire (avec éventuelle récompense pour la capture). Cet affichage public sert à ce que tous puissent voir les aventuriers recherchés (Chasseur de têtes devient une activité...). Dès que jugement a été rendu en présence de l'accusé (et peu importe que la personne soit acquittée ou condamnée), la marque est effacée de son front. Bien entendu, des jugements peuvent avoir lieu sans qu'il y ait eu usage de ce pouvoir de Convocation : ce dernier entraîne juste une pression supplémentaire sur quelqu'un qui ne voudrait pas faire face au jugement, par le biais de la marque...

*Rappel : Si un Stronghold est indépendant ses lois sont en vigueur et un Juge membre du Stronghold peut les utiliser. Si un Stronghold est vassal d'un autre, ses lois ne sont plus en vigueur et ce sont les lois du Stronghold Suzerain qui les remplacent.*

### 3.13 MAGE ARCANIQUE (ARCAN)

Maîtrise pure de la magie, de l'énergie...

Synonymes : adepte, élémentien, magicien...

#### COÛT : 2 Dévotions

Un Mage Arcanique débute le jeu avec un potentiel de 9 points de pouvoir (PP). Il pourra en cumuler d'autres, trouvés en jeu, jusqu'à un maximum absolu de 12. Tous les points de pouvoir sont récupérés par le biais d'une période de repos.

#### COMPÉTENCES :

- a) **Lumière Arcanique** : (Coût 1PP) peut créer une lumière magique pour mieux voir dans la nuit. TO : peut utiliser en déplacement une lampe de poche customisée pour éclairer une zone avec une lumière douce (pas de rayon aveuglant). À distinguer du port d'une Lampe de poche en TO pour des raisons de sécurité.
- b) **Message Arcanique** : (Coût 2PP) peut envoyer un Messenger délivrer un Message verbal (rien de matériel).
- c) **Détection Arcanique** : (Coût 3PP) peut, en se concentrant, détecter la magie sur une personne, y compris les objets cachés, ou dans un lieu (s'il est scénarisé avec un PNJ/bénévole présent).
- d) **Bouclier Arcanique** : (Coût 2PP) peut annoncer RESIST pour contrer immédiatement une attaque de type élémentaire de tout élément, au bénéfice de soi-même uniquement. Pas besoin de préparer à l'avance sa résistance : ce peut être un choix réflexe.
- e) **Serviteur Arcanique** : (Coût: 5PP) peut réaliser, pour la durée d'une bataille, la transformation d'une et une seule personne vivante, volontaire et non COMA en serviteur arcanique. Le joueur doit confectionner un costume adéquat et trouver le joueur qui voudra bien incarner cette créature. Un Serviteur arcanique est insensible à toutes les Annonces, sauf COMA ; il a 10PV. Il ne porte pas d'armure et pas de bouclier. Le Serviteur arcanique invoqué ne parle pas et obéit aveuglément au Mage qui l'a créé. Il doit sacrifier 1PV pour résister à toute annonce ciblant son Maître ou tenter de protéger des Annonces les personnes désignées par celui-ci. Il ne peut entrer dans une structure (ne peut participer qu'à un combat de plein air). Il ne peut pas être soigné. Arrivé à COMA, le joueur volontaire qui incarne le Serviteur arcanique attend la fin du combat, puis retourne se changer dans son camp. Il remet son fil de rêve et reprend un jeu normal. Si le combat s'achève et que le Serviteur arcanique est toujours conscient, sa transformation va s'achever naturellement dans la minute qui suit. Le Serviteur arcanique étant la créature de défense élémentaire universelle par excellence, cela se manifeste par un costume chamarré des couleurs élémentaires.
- f) **Missile de l'élément de son choix** : (Coût 2PP) il s'agit d'une balle en mousse avec une traîne, le tout de la couleur de l'élément du Métier employé. La traîne peut faire au maximum 60cm de long. le tout peut toucher plusieurs cibles avant de tomber au sol (voir le tutoriel de création).



### 3.14 MAGE ÉLÉMENTAIRE (ELEM)

Synonymes : adepte, élémentien, magicien, inventeur...

#### COÛT : 2 Dévotions

Ils maîtrisent les différents éléments fondamentaux, que ce soit par des moyens magiques ou scientifiques. Il en existe 6 sortes, et chacune constitue un métier à part entière :

- Mage du Feu (BURN, couleur ROUGE)
- Mage de Glace (FREEZE, couleur BLEUE)
- Mage de Terre (BLAST, couleur MARRON)
- Mage d'Air (STRIKE, couleur GRIS CLAIR)
- Mage de la Nature (VENUM, couleur VERTE)
- Mage Obscur (TERROR, couleur NOIRE)

Un Mage Élémentaire débute le jeu avec un potentiel de 9 points de pouvoir (PP). Il pourra en cumuler d'autres, trouvé en jeu, jusqu'à un maximum absolu de 12. Tous les points de pouvoir sont récupérés par le biais d'une période de repos.

Il est possible de prendre deux fois le métier de Mage Élémentaire avec des éléments différents.

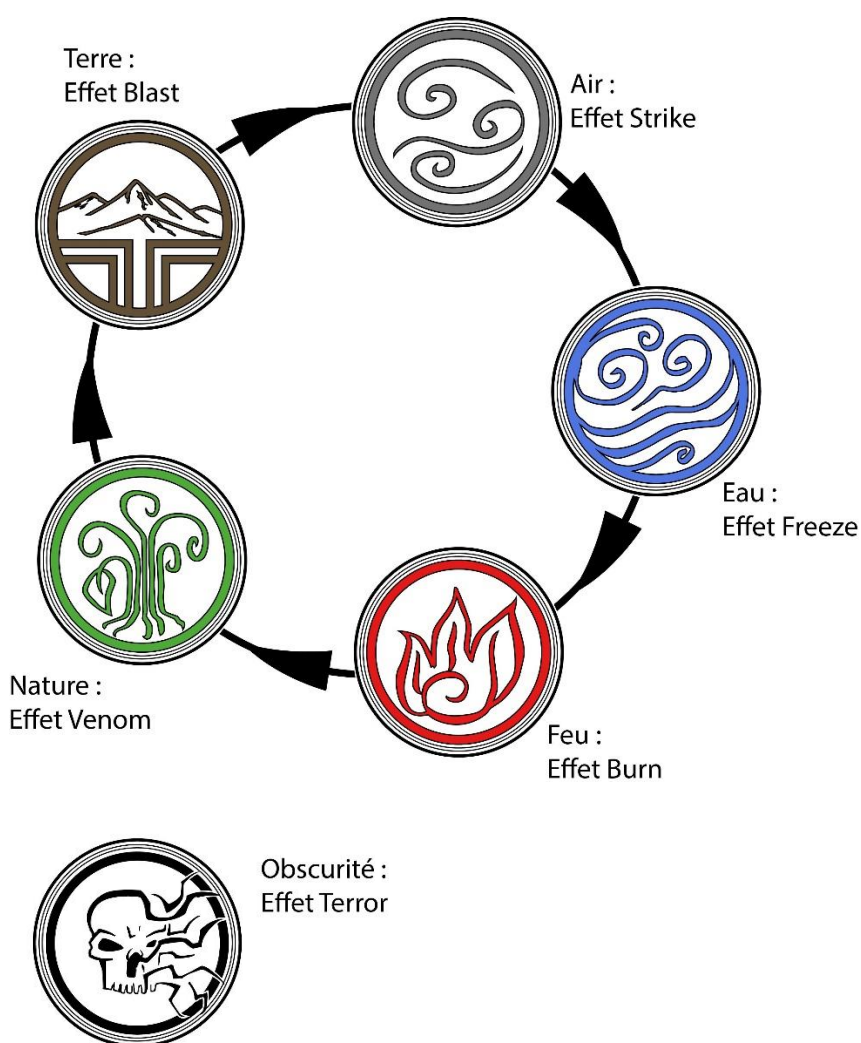
#### COMPÉTENCES :

- Missile Élémentaire** : (Coût 1PP) il s'agit d'une balle en mousse avec une traîne, le tout de la couleur de l'Élément du Métier employé. La traîne peut faire au maximum 60cm de long. Le tout peut toucher plusieurs cibles avant de tomber au sol (voir le tutoriel de création).
- Mur Élémentaire** : (Coût 2PP) deux missiles Élémentaires reliés par une traîne de maximum 1m de long. Le tout peut toucher plusieurs cibles avant de tomber au sol (voir le tutoriel de création).
- Tempête Élémentaire** : (Coût 3PP) concrètement, le mage envoie en cloche et d'un seul coup, 5 missiles Élémentaires de la couleur de son Élément vers ses adversaires, tout en clamant l'Annonce. Quiconque est touché franchement par le missile en vol subit l'effet de l'Annonce. Un bouclier peut parer le missile, SAUF pour l'annonce BLAST qui est toujours imparable.
- Contre-sort** : (Coût 1PP) peut annoncer RESIST pour contrer une attaque sur lui de son propre Élément ou de l'Élément dominé (voir schéma ci-dessous). Pas besoin de préparer le sort à l'avance, ce peut être une réaction réflexe.
- Golem élémentaire** : (Coût 5PP) peut réaliser pour la durée d'une bataille, la transformation d'une et une seule personne vivante, volontaire et non COMA en Créature Élémentaire de son Élément, ou se transformer soi-même en une créature Élémentaire. Le joueur doit confectionner un costume adéquat et crédible (Au minimum un maquillage et un survêtement de la bonne couleur), et trouver un joueur pour incarner cette créature si ce n'est pas lui. Un Élémentaire résiste à son propre Élément. Il a 10PV. Il ne porte pas d'armure et pas de bouclier. Il ne dispose d'aucune aptitude issue du joueur qui l'incarne (Ce n'est pas la même personne). Il ne parle pas et obéit aveuglément au Mage qui l'a créé. Il ne peut rentrer dans une structure (ne peut participer qu'à un combat de plein air). Il DOIT clamer l'Annonce de son Élément contre tout allié qui entre en contact avec lui physiquement, tout en perdant 1PV (donc il n'est pas recommandé de le serrer dans un tas de guerriers). Il peut réaliser des attaques avec Annonce de son Élément en sacrifiant 1PV. Il ne peut pas être soigné. Arrivé à COMA, le Mage redevient la personne qu'il

était et reste sur place, comme tout aventurier à COMA. Si un joueur incarne l'Élémentaire, celui-ci s'éclipse à la fin du combat, et retourne se changer dans son camp. Il remet son Fil de Vie et reprend un jeu normal. Si le combat s'achève et que l'Élémentaire est toujours conscient, sa transformation va s'achever naturellement dans la minute qui suit.

- f) **Siphon Élémentaire** : Peut régénérer un PP au sacrifice d'un PV. Maximum 5 fois entre deux périodes de repos.

L'Air domine l'Eau qui domine le Feu qui domine la Nature qui domine la Terre qui domine l'Air.



*Les symboles des éléments ont effectivement changé cette année. Vous pouvez les trouver en bonne résolution sur le site web d'Avatar. Nous vous conseillons fortement d'adopter ces nouveaux symboles mais les anciens restent cependant tout à fait valables.*

### 3.15 MARCHAND (MERCH)

Synonymes : boutiquier, camelot, commerçant, débitant, détaillant, forain, mercanti, négociant, trafiquant, vendeur, importateur.

#### COÛT : 2 Dévotions

Se spécialise dans le négoce de tout ce qui peut s'acheter et se vendre.

Note : La banque est un mécanisme de jeu. Tout comme les gestionnaires des guildes, cultes, Stronghold, les responsables de la banque ne peuvent être tués ou volés.

#### COMPÉTENCE :

- a) **Coffre-Fort** : peut déposer un coffre à la Banque d'AVATAR Stronghold (le joueur amène le contenant, avec son nom dessus, et un éventuel verrou de son choix). Le marchand peut y déposer ou y retirer librement des ressources précieuses, des AVATAR Stronghold, et des objets. Ni ce coffre ni son contenu ne sont volables ou fouillable.
- b) **Réseau d'informateurs** : peut payer la Capitainerie en vue d'obtenir de nombreuses infos sur les Strongholds : productions, améliorations, ressources spontanées, coffres ... ; il peut également connaître le contenu de Coffres d'une personne dont on connaît le nom. Le paiement se fait en principe en monnaie d'AVATAR Stronghold.
- c) **Enchérisseur patenté** : peut participer aux ventes aux enchères organisées à la criée des Docks. Il peut participer en tant qu'acheteur, mais également en tant que vendeur en y proposant des biens de toutes sortes. Voir "vente aux enchères".
- d) **Importateur** : Commence le jeu avec un certain nombre de RR qui correspondent aux différentes ressources produites dans le Stronghold où le personnage a passé l'hiver. En cas de nouveau personnage, celui-ci recevra un ensemble de ressource aléatoire. Le samedi entre 9h00 et 17h00 le Marchand pourra venir chercher au Dock un 2e lot de ressources qui viendront d'arriver par bateau.

### 3.16 MOINE GUERRIER (MONK)

Ce métier est inspiré du monde oriental / shaolin.

#### COÛT : 3 Dévotions

Possède 3PP naturellement avec un maximum de 5PP.

#### RESTRICTIONS :

1. **Va nu-pied** : Ne peut porter d'armures, à l'exception d'un casque.

#### COMPÉTENCES :

- a) **Bâton de Combat** : Peut utiliser un bâton de combat. La taille du bâton définit ses dégâts. Voir « Armes et Dégâts » dans le Livre des Règles.
- b) **Attaque paralysante** : Hors combat, peut infliger une Annonce FREEZE, en posant sa main sur l'épaule d'une victime. Coûte 1PP.
- c) **Arts martiaux** : Hors combat, peut infliger une Annonce STRIKE, en posant sa main sur le bras ou l'avant-bras d'une victime. Coûte 1PP.
- d) **Résistance physique** : Peut annoncer RESIST à toute forme de Torture. Coûte 2PP.
- e) **Paix intérieure** : Peut annoncer RESIST à TERROR. Coûte 2PP.
- f) **Résistance mentale** : Peut annoncer RESIST à toute forme de manipulation de l'esprit. Coûte 2PP.
- g) **Lecture de l'esprit** : Peut poser une question fermée (VERITY : réponse oui/non) à un interlocuteur. Coûte 1PP.
- h) **Reiki** : Peut régénérer ses PV et PP et ceux d'un seul bénéficiaire en posture de méditation, donc silencieux, immobile et passif, au rythme de 1PV et 1PP par minute. Le bénéficiaire doit adopter la même position que le moine et se trouver face à lui.
- i) **Pas léger** : Peut franchir un piège par période de repos sans le déclencher (le pétard ficelle ne lui inflige rien).

### 3.17 PRÊTRE (CULT)

Synonymes : abbé, chaman, chapelain, curé, druide, Marabout, moine, pasteur, clerc, philosophe, savant.

#### COÛT : 2 Dévotions

Ce peut être l'ambassadeur et promoteur d'un dieu, d'un panthéon, d'un culte ancestral, d'une philosophie laïque, d'un concept, d'un état d'esprit... Suivant la libre interprétation.

Une tâche essentielle des prêtres est de préserver les âmes de leurs ouailles, pour qu'ils évitent de devoir s'en remettre à l'Autel des Âmes. Une autre est de lever les malédictions des Sorciers. Dans les deux cas, comme pour tous les autres miracles, la dévotion recueillie par le Culte sera le carburant indispensable. (Il est réservé à la discrétion des prêtres la possibilité de créer des accessoires ou objets décoratifs leur permettant de pouvoir facilement distinguer leurs ouailles).

Important : Sauf précisé autrement, un prêtre ne peut officier que pour les membres véritables de son culte. Le prêtre doit donc être lui-même un membre véritable de son culte (et donc donner dévotion à son propre culte).

#### COMPÉTENCES :

- a) **Berger** : Bref cérémonial de 15 secondes pour détecter sans tromperie possible des fidèles conscients et inconscients de son culte aux alentours. (Les joueurs doivent révéler leur appartenance ou non au culte du prêtre, au besoin le prêtre peut vérifier sur la Carte de Personnage)
- b) **Guide** : Bref cérémonial de 15 secondes pour détecter des âmes errantes de son culte et peut les emmener jusqu'à l'Autel des Âmes. Le prêtre reste vulnérable en chemin. S'il tombe inconscient, les âmes errantes se dirigent seules vers l'Autel des Âmes, pendant le chemin les âmes n'écoutent que le prêtre.
- c) **Porteur de Vie** : Peut transporter des coupons pour fils de Vie et réaliser une cérémonie dans l'Autel des Âmes pour rendre un fil de vie à une âme errante autre que soi-même. Ces coupons ne sont pas volables et s'obtiennent via les miracles.
- d) **Miracle** : Peut réaliser des miracles de son culte s'il en possède les ingrédients, en ce compris des malédictions ou la délivrance de malédictions. Les composants et recettes de miracles se trouvent aux "Cultes"
- e) **Officiant** : Permet de mener les rituels de culte.
- f) **Appel du devoir** : En COMA, mais toujours muni de son fil de vie, peut, une fois entre 2 repos, se ranimer lui-même à 1PV. Est alors comme toujours sous un effet de STUN durant 30 minutes, mais permet de poser malgré tout, des actes cléricaux (en d'autres mots, utiliser ses compétences de prêtre).

- g) **Châtiment/intercession divine** : Peut faire achever une personne et l'accompagner à l'Autel des Âmes pour plaider en sa défaveur OU accompagner une âme errante de son culte pour plaider en sa faveur : son intervention pourra ainsi faire perdre ou gagner une marque de mort supplémentaire. Attention, l'intervention du prêtre ne peut pas réduire à zéro le nombre marque de mort que doit perdre un joueur. En cas de jugement de groupe, un prêtre peut intercéder (dé)favorablement pour 10 âmes. S'il veut intercéder défavorablement pour un groupe, il faut qu'il ait achevé ou fait achever les personnages qu'il vise. Un prêtre ne peut intercéder favorablement lorsqu'il s'agit de la dernière Marque de Mort d'un personnage.

### 3.18 ROUBLARD (ROUB)

Synonymes : voleur, aigrefin, bandit, brigand, cambrioleur, escroc, filou, fraudeur, fripon, gangster, larron, pickpocket, pillard, resquilleur, espion, agent.

#### COÛT : 2 Dévotions

Spécialisé dans la dérobade et l'espionnage.

#### COMPÉTENCES :

- a) **Pickpocket** : peut placer une bille (au moins 1cm de diamètre, fourni par le joueur) dans le contenant d'autrui. Pour voler une personne, il faut réussir à mettre une bille dans une poche ou contenant à l'insu du détenteur. Ensuite, un Messenger se rend auprès de la victime, constate avec elle la présence de la bille dans un de ses contenants. La victime doit alors présenter spontanément tous ses objets volables au Messenger (sans que ce dernier ne puisse examiner la nature précise de ces objets), lequel choisira rapidement soit au hasard UN objet ou UNE poignée d'AVATAR Stronghold, soit suivant une préférence émise au préalable par le voleur. Par exemple : en priorité un Parchemin, en priorité des AVATAR Strongholds. Attention, un vol sensible : dans une tente ou structure doit être réalisé avec l'aide d'un Arbitre, en lieu et place d'un Messenger.
- b) **Espion** : permet de prendre connaissance, via la même méthode que pour effectuer un vol avec pickpocket, du contenu de tous les documents TI (même un Précieux Registre, ou un Grimoire lequel est non volable pour rappel) possédés par la victime (Le Messenger emporte ces documents pour lecture, laquelle durera maximum 5 minutes). Exception faite du registre des Docks ou de la Banque.
- c) **Griffe des collègues** : si présent au moment d'un vol réussi, peut interpellé immédiatement le Messenger pour lui poser discrètement et en aparté 5 questions (Réponse oui/non) pour tenter de cerner ou d'identifier le voleur.
- d) **Maîtrise des cordes** : peut entraver une personne inconsciente ou consentante au moyen de liens simulés prenant 30 secondes à "nouer" (pas d'entrave réelle). La personne prisonnière doit suivre docilement. L'emprisonnement ne doit pas dépasser 1h.
- e) **Contrebandier** : peut cacher sur soi (et donc immunisé au vol, à la fouille et à la détection non magique) un parchemin, une petite bourse ou un objet de petite taille (une dague environ).
- f) **Crochetage** : Peut tenter d'ouvrir une serrure. Une serrure est représentée par un cadenas à chiffres. Il faut résoudre un sudoku de difficulté moyenne apposée à côté de la serrure, au moins partiellement, de sorte de découvrir les chiffres des cases qui ont été entourées. C'est le joueur qui apporte le cadenas, tandis que les sudokus sont disponibles au front desk. Sur cette base, le crocheteur pourra découvrir la combinaison de cadenas à chiffre. Voir le dessin ci-dessous pour illustrer la technique).
- g) **Chemin de Traverse** : Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).

### 3.19 SOIGNEUR (HEAL)

Synonymes : guérisseur, apothicaire, chirurgien, médecin, charlatan, docteur, toubib...

#### COÛT : 2 Dévotions

Il se dévoue au soin de son prochain. Les aptitudes du soigneur peuvent être d'origine strictement médicale, ou au contraire de source magique ou mystique (libre interprétation).

#### COMPÉTENCES :

- a) **Diagnostic** : Détecte et identifie les maladies : un examen sur une personne consentante, entravée ou inconsciente permet de prendre connaissance d'éventuels bracelets de maladie et de leur contenu, et aussi de se faire expliquer des effets de drogues que subirait le patient. Examen à jouer pendant 3 minutes.
- b) **Soins Majeurs** : Soigne les blessures d'une personne devant être à la fois : consciente, étendue ou au moins à genoux et immobile, au rythme de 2PV par minute de soin. Attention, on ne soigne pas quelqu'un en train de se battre. Annonce : HEAL TWO. Peut se faire assister par une personne non soigneuse afin d'augmenter la compétence de +1PV par minute, le soin devient alors +3PV par minute. Si le soigneur est aidé par un autre soigneur, la compétence de soin est augmentée de +2 PV par minute et le soin devient donc +4PV par minute. L'aide-soigneur doit être entièrement occupé dans le Travail Collectif. Annonce HEAL x.
- c) **Réanimation** : Réanime une personne en COMA, après 1 minute de traitement, pour la ramener à 1PV annonce REANIMATE. RAPPEL : toute personne qui sort de COMA est STUN durant 30 minutes, ce qui l'empêche de participer à un combat.
- d) **Boucherie** : Après une intervention théâtrale de 5 minutes peut obliger pendant 1 minute une personne entravée et consciente à répondre sans mentir par oui ou par non sous l'effet d'une torture physique. Une période de repos est nécessaire entre chaque utilisation.
- e) **Psychanalyse** : Peut, après une discussion « étrange » de 5min, annuler les effets d'une folie sur un patient (annonce HEAL MADNESS) ou le rendre momentanément fou pour une heure lorsqu'il pratique des soins sur lui. Annonce MADNESS. Une période de repos est nécessaire entre chaque utilisation.
- f) **Traitement** : Peut soigner des maladies, si elle connaît la formule de traitement. De nombreuses listes de maladies, de drogues et de formules de traitements sont trouvable à partir du quartier marchand et des guildes.
- g) **Hôpital de campagne** : Peut stocker jusqu'à 3 potions/élixirs qui rendent des points de pouvoir ou des points de vie dans un conteneur (au moins de la taille d'une caisse) qui peut être déplacé. Seul le soigneur peut distribuer les potions du conteneur et doit savoir ce qu'elles contiennent comme ingrédient TO (voir le métier Alchimiste). De plus les potions/élixirs du conteneur consommées à proximité de l'hôpital de campagne (5 mètres) voient leur effet augmenté de 1 (+1 PP ou +1 PV).

Il est laissé à la discrétion du soigneur de créer le décorum et les accessoires permettant de mettre en jeu et de scénographier son gameplay, ses soins, etc.



### 3.20 SORCIER (SORC)

Synonymes : shaman, envoûteur...

#### COÛT : 2 Dévotions

Tourmenteur des âmes, communicateur avec l'au-delà, pactiser avec les esprits...

Le joueur reçoit à la création du personnage au Front Desk 10 bracelets de malédiction vierges.

#### COMPÉTENCES :

- a) **Malédiction** : Peut apprendre et réaliser des malédiction accablantes de base et terrible. En TO, celles-ci sont transcrites sur un Bracelet qui sera attaché sur la victime par un Messenger. Une malédiction dure tout l'événement. Pour lever une malédiction, il faut un Miracle. Sans quoi, seul le sorcier qui a lancé la malédiction peut la lever (S'il meurt, la malédiction demeure). Créer une malédiction se fait au moyen d'un rituel libre de 10 minutes, en présence du Messenger et d'au moins un témoin. Il faut connaître le nom usuel de la victime, et la désigner du doigt au Messenger. Notez au dos du bracelet, votre CHAR.ID
- b) **Lecture mentale** : Permet de discuter discrètement avec une personne en COMA ou KO sous l'effet VERITY. Expliquer que la personne doit dire la vérité, ou qu'elle peut choisir de se taire.
- c) **Spiritisme** : Communication avec les Morts : permet de discuter discrètement avec une personne définitivement morte (Être à son chevet où près du tombeau, le joueur du mort doit accepter d'être présent et de discuter). Cela peut avoir lieu n'importe combien de temps après la mort définitive.
- d) **Malédiction d'objet** : Peut stocker une malédiction accablante dans un petit objet. La première personne à toucher volontairement l'objet, une fois celui-ci maudit, après que le Sorcier ou un Messenger l'ait déposé quelque part, subit la malédiction (Le Messenger lui remet le bracelet). Il ne peut se défaire de l'objet tant qu'il subit la malédiction. Il est conseillé de garder un œil sur l'objet maudit.
- e) **Domptage de l'âme** : Contre un bracelet de malédiction vierge, un joueur volontaire dont le personnage est conscient est transformé en âme consistante. Il possède 10 PV. Il doit être grimé comme tel. Il doit se taire (en TI). Il peut utiliser ses capacités et objets. Il ne peut être capturé ni récupérer de PV. S'effondre dans l'heure au plus tard. Le joueur retourne alors à son camp, déchire le bracelet et remet son fil de vie.
- f) **Esprit frappeur** : Une fois par jour, si le sorcier est conscient, peut se transformer au terme d'un rituel libre d'environ 3 minutes en être intangible pendant maximum 30 min. Il ne peut être porteur d'aucun objet de jeu (laisse tout objet volable à l'endroit de sa transformation). Il doit maintenir la gestuelle suivante : bras tendus au-dessus de la tête, mains ouvertes et vides et porter un tulle, résiste à tout sauf COMA. Il ne peut user d'objets ou de pouvoirs, mais il peut murmurer des paroles à des personnes conscientes, et on peut tenir compte de sa présence (on ne doit pas faire semblant qu'il n'est pas là). Si l'esprit subit l'annonce COMA, il s'évapore.

Malédiction de base :

- Malédiction des Os : tout dégât subi par la victime est augmenté de 1 jusqu'à la fin de l'événement.
- Malédiction du sang : la victime ne peut plus résister à rien, d'où que viennent ses protections éventuelles.
- Abandon spirituel : le Mage ou l'Alchimiste victime perd l'usage de la moitié de ses PP/PA totaux, arrondis au supérieur.
- Avarice brûlante : les richesses brûlent les mains de la victime. À chaque fois que celle-ci touche de la main, même gantée, une pièce de monnaie d'AVATAR Stronghold, elle perd 1PV.

Malédiction terrible de base :

- Dégénération : chaque jour à minuit à partir de maintenant, la victime va perdre 1PV naturel (PV raciaux sans aucun équipement ni sortilège). Si ses PV naturels atteignent 0, elle meurt et doit se rendre à l'Autel des Âmes.
- Peur galopante : la victime subit un effet TERROR permanent et irrésistible des membres d'un Stronghold, d'un culte ou d'une guilde particulière. La victime doit pour cela être consciente de la présence ou de l'appartenance d'une telle personne. Cela entraîne que la victime cherchera à éviter ce groupe.
- Piège de l'âme : si la victime décède pour de bon (DEATH), son âme rejoindra un contenant à la merci du Sorcier. Ce contenant est une composante courue...

D'autres malédictions accablantes peuvent être découvertes en jeu.

## 4. LES COMPÉTENCES LIBRES

Chaque personnage reçoit 1XP pour chaque survie du personnage à un épisode d'AVATAR Stronghold. Cet XP n'est donc gagné qu'une fois l'épisode d'AVATAR Stronghold terminé. Si le personnage du joueur meurt (DEATH), le joueur perdra 1XP (avec un maximum de perte de 1XP par AVATAR Stronghold). La plus-value des participations aux AVATAR de l'Ancien Monde du rêve se concrétise autrement, les bonus qui en découlent sont cumulatifs : 1 XP supplémentaire, par tranche initiée de 5 AVATAR (ex. : 11 AVATAR devient 3XP supplémentaires). Chaque XP peut être dépensé dans la liste des Compétences Libres. Attention : Les XP bonus sont ajoutés au front desk.

1. **Ambidextrie** : (3XP) Peut utiliser une arme d'1m10 ou moins dans chaque main.
2. **Archer et Arbalétrier** : (3XP) Peut utiliser des arcs et arbalètes.
3. **Armes d'hast** : (3XP) Peut utiliser une arme d'hast.
4. **Armure Partielle** : (2XP) Peut porter des pièces d'armures légères ou lourdes pour un bonus total maximum de 3PV.
5. **Capitaine** : (1XP) Peut commander un navire et lancer une corde d'abordage. Il faut lancer une corde (inoffensive) en gardant un bout en main. Si la corde touche un autre navire, ce dernier est considéré comme agrippé et doit stopper, ou se rapprocher en suivant la corde de son agresseur pour l'aborder. Ce n'est que le combat achevé qu'il peut reprendre le large. Voir section jeu marin du Livre des Règles.
6. **Convaincant** : (1XP) Annonce VERITY : Deux fois par jour, peut forcer un personnage à répondre honnêtement à une question simple (Un nom, un mot de passe, un mobile, réponse à une question fermée, un montant d'argent...).
7. **Empathie** : (1XP) Une fois par jour, pendant une discussion de 1 minute, peut serrer la main de quelqu'un pour savoir s'il dit la vérité ou non. Si cette personne ment, elle presse la main de son interlocuteur.
8. **Entraver** : (1XP) Attache une personne inconsciente ou consentante au moyen de liens simulés (pas d'entrave réelle). La personne prisonnière doit suivre docilement. L'emprisonnement ne doit pas dépasser 1h. Peut également se détacher d'entraves après 1 minute une fois par heure.
9. **Fléau** : (3XP) Peut utiliser un fléau.
10. **Hypnose** : (1XP) Annonce SILENCE : Une fois par jour, peut imposer le silence pendant 1 minute sur une personne hors combat.
11. **Maudiphobie (Kataraphobie)** : (1XP) : La cible doit montrer si elle est maudite, sans la nature de la malédiction.
12. **Mécanicien** : (4XP) Peut utiliser et manœuvrer une machine complexe (Exemples connus : char, sous-marin...). Les machines complexes doivent être homologuées par l'organisation.
13. **Messageur fantôme** : (4XP) Une fois par jour, peut envoyer une missive ou un petit colis par le biais d'un Messageur (voir les règles relatives aux Messagers).
14. **Nage** : (1XP) Permet de se déplacer sur un plan d'eau en mimant des mouvements de brasse avec les bras. Ne peut pas porter d'armure lourde ni d'armes de plus de 60cm en main.
15. **Pathophobie** : (1XP) : La cible doit dire si elle est malade, sans expliquer la maladie.
16. **Pavois** : (3XP) Peut utiliser un pavois : 90cm de diamètre ou un rectangle de 60x120cm max.
17. **Piéger** : (2XP) Peut désamorcer, fabriquer et placer des pièges à ficelle. Le personnage prolonge les ficelles et noue le pétard entre deux structures fixes. Le piège au complet fera au maximum 1m50. Le pétard sera normalement déclenché quand on le pousse du tibia. À placer à maximum

30cm du sol (Effet COMA). Le joueur amène ses propres pétards. Si le pétard n'éclate pas, il n'y a pas d'effet.

18. **Reiki** : (4XP) Peut régénérer ses PV et PP et ceux d'un seul bénéficiaire en posture de méditation, donc silencieux, immobile et passif, au rythme de 1PV et 1PP par minute. Le bénéficiaire doit adopter la même position que le moine et se trouver face à lui.
19. **Réparer** : (3XP) Peut rendre un point de structure à un bateau, un bélier, un canon, une arme de siège, une porte, un char : 1 minute de travail hors combat, 10 minutes en combat.
20. **Résistance à la torture** : (1XP) Une fois par jour, peut rester silencieux sous la torture PHYSIQUE. Annoncer RESIST.
21. **Saboteur** : (2XP) Sait saboter un bateau, bélier, canon, porte, char : 1 minute de sabotage simulé est requise pour enlever 1 point de structure (lesquels sont représentés par des fils d'une autre couleur que les fils de vie).