

NOUVEAUX TALENTS ATHLETIQUES

Talents athlétiques	Coût en points de maîtrise	Pré-requis	Caractéristiques associées
Précipitation	300		Agilité
Energie Khan Précipitation	500	Précipitation maître suprême, niveau 10	
Ramer	100	-	Résistance
Escalade du mât	200	-	Agilité

Précipitation

Ce talent permet d'améliorer ses points de vitesse lors d'un tour de jeu. En contre-partie la précipitation rend les actions du tour moins précises et plus difficiles à réaliser. C'est au joueur de signaler en début de tour s'il se précipite.

Niveau de Maîtrise	Points de vitesse gagné pour le tour	Malus dés de maîtrise pour le tour	Coût en Points de Maîtrise
Novice	+1	-1	300
Adepté	+2	-2	600
Expert	+3	-3	900
Savant	+4	-4	1.200
Maître	+6	-5	1.500
Maître Suprême	+8	-6	1.800

Energie Khan Précipitation

Ce talent est une extension du talent Précipitation. Pour plus d'information se reporter au talent athlétique Précipitation.

Niveau de Maîtrise	Points de vitesse gagné pour le tour	Malus aux actions du tour	Coût en Points de Maîtrise
Novice	+9	-7	500
Adepté	+10	-8	1.000
Expert	+11	-9	1.500
Savant	+12	-10	2.000
Maître	+14	-11	2.500
Maître Suprême	+16	-12	3.000

Ramer

« Il était un petit navire ! »

Et oui, tôt ou tard vous connaîtrez les joies des embarcations de fortune comme les radeaux, où il est bon de savoir ramer en cadence.

Cela peut paraître bizarre d'investir des points de maîtrise dans un talent de ce genre, mais ramer doit faire partie des attributs du bon galérien. Parlez-en à nos amis de la compagnie de la clef de Ut.

Ramer est affaire d'endurance. Le jet de caractéristique Résistance détermine la durée pendant laquelle vous allez pouvoir ramer sans tomber de fatigue.

Le talent Ramer va vous octroyer le droit de ramer encore plus longtemps.

Le personnage fait 1 réussite par tranche de 4 points dans le talent Ramer.

Pour chaque réussite en Ramer, le personnage gagne un bonus de +1 au résultat du dé de caractéristique Résistance. Cela peut lui permettre de dépasser son maximum sur son dé de Résistance.

Ramer dans la tempête

Ramer va aussi vous permettre de tenir à flot une petite embarcation durant une tempête.

Bien sûr, il est possible que vous ne soyez pas seul maître à bord, ce qui fait que la bonne tenue de l'embarcation soit soumise à d'autres réussites de la part des autres pauvres bougres qui sont à vos côtés.

Tableau des difficultés

Type de difficultés	Nombre de réussites requis
Météo par catégorie de mer au-dessus de 2	+1

Escalade du mât

Un bon talent pour ceux qui désirent passer du temps loin des ordres fatigants du capitaine. Avec Escalade du mât, vous avez la chance de pouvoir exécuter les manœuvres en haut du mât.

Ce talent permet de grimper à tout type de surface du moment qu'elle possède de nombreux points d'accroche, comme un arbre ou une falaise.

Si jamais vous ratez votre jet d'Escalade du mât, vous chutez mais il vous est possible de faire un test tous les 5 mètres de chute pour vous rattraper.

La vitesse de déplacement par tour est divisée par 2. Un personnage, se déplaçant de 1 carré par tour en temps normal, escaladera à la vitesse de 1 carré pour 2 tours.

Tableau des difficultés

Type de difficultés	Nombre de réussites requis
Escalade par temps clair	1
Augmenter de 1 fois la vitesse de déplacement	+1
Grimper avec une seule main	+2
Météo par catégorie au-dessus de 3	+1

Météorologie

La Météorologie permet d'avoir des indications partielles sur le temps à venir. Le climat évolue de façon chaotique et personne ne peut prévoir la pluie et le beau temps !

Toutefois, grâce à ce talent, on peut voir des signes très clairs de mauvais temps ou de beau temps.

Le aarghmaster est invité à faire les jets de la météo pour la journée. Le nombre de réussites que vous ferez déterminera la précision de vos prévisions. Pour obtenir des prévisions exactes, il faut faire 7 réussites. Pour chaque réussite manquante, le aarghmaster indique une météo erronée de 1 cran (vers le haut ou le bas) sur le tableau de la météo.

Attention, une indication de très mauvais temps ne veut pas dire que la tempête vous passera droit dessus ! Toutefois, vous pouvez la situer grossièrement.

Pêche en rocher et sable

La pêche en rocher et sable va limiter votre territoire de pêche au bord de mer. Qu'à cela ne tienne, la mer est généreuse !

Grâce à ce talent, vous savez reconnaître les petits dessins dans le sable qui vont trahir ses habitants, ainsi vous ne passerez pas votre journée à retourner toute la plage pour remplir un panier de palourdes. Vous savez aussi reconnaître les bons abris des crabes, sous les rochers et les algues.

Les marées des Trilunes

Le Monde des Trilunes est sous l'influence de 3 lunes, ce qui veut dire qu'il y a aussi des marées.

Les marées limitent votre temps de pêche à 1 demi-journée par jour. Quand la marée est haute, l'eau a complètement envahi votre territoire de pêche.

Test de pêche

L'avantage c'est que vous pouvez pêcher à peu près n'importe quand sauf jour de tempête et n'importe où, hormis dans les terres où tout est glacé.

Vous ferez donc un seul test de pêche, pour savoir la quantité de crustacés ramassés.

La récolte a-elle été bonne ?

Vous faites un jet pour votre demi-journée, et pour chaque réussite, vous avez ramassé des coquillages et crustacés pour nourrir 1 personne pour la journée en cours.

Odorat

Vous avez appris à développer votre odorat, il est fiable.

Vous décelez clairement les odeurs sur les choses ou les objets.

Délai d'Odorat

Vous pouvez sentir un détail en 1D4 minutes (ou par tour si vous êtes en combat.)

Règle des réussites

Vos réussites en Odorat doivent être égales ou supérieures aux réussites demandées par le Aarghmaster.

Difficultés de l'Odorat

Type de détails à sentir	Réussites exigées
D'après une odeur, la définir	1
D'après une odeur, définir le type d'humanoïde ou d'animal	2
D'après une odeur, définir le type de créature	3
Décelez une capacité spéciale (ex : poison, feu, acide, peur,etc.)	+1
Connaître le niveau de blessure par tranche de 33%	+1
Autre difficulté	Réussites exigées
Météo par catégorie de vent au-dessus de 3	+1
Par jour d'avance	+1

NOUVEAUX TALENTS D'ERUDIT

Talents d'érudit	Coût en points de maîtrise	Pré-requis	Caractéristiques associées
Astronomie	200		Génie①
Poursuite	200	-	Sens①
Vents	400	Navigation	Génie + Sens①
Navigation	500	Lecture	Génie①
Astronomie Navale	300	Navigation*	Génie①
Cartographie des Côtes	400	Ecriture, Navigation*	Génie + Sens①
Architecture navale	500	Charpenterie*	Génie②
Voyage de nuit	300	Orientation*	Génie①
Cartographie des Terres	500	Ecriture, Orientation*, Dessin*	Génie + Sens①
Histoire	400	Lecture*	Génie①

Astronomie

L'Astronomie est la science des astres et des corps célestes. Vous avez appris les rapports qu'il y a entre les lunes et le monde, leur incidence sur tout ce qui le compose. Vous pouvez prédire et calculer des conjonctions de lunes. Vous pouvez aussi identifier des constellations et interpréter les signes des étoiles.

Tableau d'étude des lunes

Renseignement souhaité sur les lunes	Nombre de réussites requis
Prévision de la position des lunes dans les prochaines nuits	1 nuit / réussite
Prévision de la succession des lunes, quelles seront les prochaines lunes	1 lune / réussite
Calculer la prochaine conjonction (choisir une lune et donner le nombre d'apparition avant la conjonction)	4 réussites
Bonus pour les renseignements sur les lunes	Bonus
Talent Compter	+1 réussite dans le talent Astronomie Par 2 réussites dans le talent Compter
Disposer d'un astrolabe (observatoire)	+2 réussites

Cartographie des Côtes

Talent Mathématiques

Test d'Art

Pour ceux qui n'aiment pas se perdre sur l'immensité des mers !

Ce talent coûte fort cher car il est très intéressant et peut surtout rapporter gros. La Cartographie des Côtes fait appel à plusieurs savoirs : Le dessin, l'observation, le sens de l'orientation, l'estimation des distances.

A l'aide de ce talent, vous pouvez dessiner des cartes navales et indiquer moult détails.

Le nombre de réussites détermine votre précision. Une carte précise exige 5 réussites par temps clair et ceci est la base. Autant dire que la plupart des cartes ne sont pas très précises.

Pour chaque réussite manquante, votre carte descend de 1 catégorie. Les meilleures cartes étant celle de catégorie 7.

On réalise une carte de catégorie 7, quand on fait un jet de Cartographie égal ou supérieur au nombre de réussites requis. Pour chaque réussite manquante, la catégorie descend de 1. Un cartographe qui rate son jet de 3 réussites aura une carte de catégorie 4.

Pour connaître le prix d'une carte, allez voir le chapitre Equipement, puis modifiez le prix suivant le Tableau des Chefs-d'Oeuvre.

*Attention votre maximum en Cartographie des Côtes est conditionné par votre talent Navigation.

A l'aide du talent Sonde vous pouvez aussi donner des indications sur la profondeur des fonds marins et les noter sur votre carte. Cela peut être très utile pour éviter de sonder à chaque fois que le navire passe par un lieu de bas fond.

Tableau des difficultés (pour cartographe 100 km de côtes)

Type de temps	Nombre de réussites requis
Clair	5
Temps couvert	+1
Pluie fine	+1
Temps très couvert	+2

Forte pluie	+2
-------------	----

Architecture navale

Talent Mathématique

Ce talent est très difficile à apprendre et représente une technologie de pointe de ce monde.

L'Architecture navale s'apprend dans un port de construction navale, sous l'égide d'une compagnie d'armateurs.

*Attention votre maximum en Architecture navale est conditionné par votre talent Charpenterie

La classe de navire

Votre niveau de maîtrise du talent Architecture navale détermine la classe de navire dont vous pouvez superviser la construction.

Tableau de classe de navire

Niveaux de dé dans le talent Architecture navale	Classe de navire pouvant être construit	Point de maîtrise de la classe
D4	Barque, chaloupe	100
D6	Navire de 1 mât, de maximum 5 mètres	200
D8	Navire de 1 mât, de maximum 10 mètres	300
D10	Navire de 2 mâts, de maximum 20 mètres	400
D12	Navire de 3 mâts, de maximum 30 mètres	500
D20	Navire de plus de 3 mâts, de plus de 40 mètres	600

Gain ou perte de temps ?

Une fois le plan établi vous aller coordonner les équipes sur le terrain pour construire le navire. Sans un architecte naval, la construction du navire avancerait à la vitesse de 0 réussite, comme indiqué sur le tableau de coordination des équipes.

Règles des réussites

Vous faites un jet d'Architecture navale, le nombre de réussites que vous ferez détermine un gain ou une perte de temps dans la construction du navire.

Vous allez améliorer le nombre de points de fabrication accumulés par jour sur le chantier naval ou le diminuer.

Allez comparer votre résultat sur le Tableau de coordination des équipes

Tableau de coordination des équipes

Nombre de réussites	Gain ou perte de points de fabrication par jour
0	Perte de 50%
1	Perte de 25%
2	-
3	Gain de 10%
4	Gain de 15%
5	Gain de 25%
6	Gain de 35%
7	Gain de 50%

Navigation

Talent Mathématiques

La navigation permet de lire une carte navale et de définir une route pour aller d'un point à un autre.

Au départ du voyage, le capitaine doit faire un test de navigation. Le nombre de points exigé dépend de la distance du voyage sans arrêt. Il fera un jet entre le point de départ et le point d'arrivée qu'il connaît ou qu'il à repérer sur une carte. A lui de prévoir à son départ et de tracer la bonne route.

Calcul du nombre exigé pour un voyage :

Distance du point de départ au point d'arrivée divisé par 100 + (Catégorie de la carte fois 4) = le nombre exigé.

Explication :

Le nombre de points exigé est égal à la distance du voyage divisée par 100 et arrondie au chiffre entier le plus proche. Si le voyage fait 567 km d'une traite, sans possibilité d'identifier une terre, alors le nombre de base sera égal à 6, ce qui représente un voyage assez difficile. En plus de ce chiffre, il faudra ajouter la catégorie de la carte utilisée pour tracer la route.

Si la carte est de catégorie 2, le nombre succès exigé sera de 6 (le voyage de 567km) + 8 (Coût d'une carte de catégorie 2) = 14 points.

Autrement dit, seuls les grands navigateurs se risquent dans de longs voyages.

Pour les catégories de cartes, se référer aux cartes du monde et au talent Cartographie.

Jet raté, perdu en mer...

Pour chaque point manquant, le navire s'écarte de son point d'arrivée de 10% du total de la distance du voyage. Ainsi dans l'exemple précédent, si le capitaine fait 11 au lieu de 14 demandé, alors son navire jettera l'encre à 168 km de son point d'arrivée prévu à la base. Le problème est que le capitaine ne pourra corriger cela qu'en obtenant des renseignements sur le lieu d'arrivée.

Si pendant le voyage, le capitaine reconnaît une terre qu'il identifie, il peut de nouveau tracer sa route.

A l'aide de ce talent, il est juste possible de naviguer le jour. La nuit, il est préférable de stopper le navire afin de ne point perdre son cap. L'Astronomie Navale est obligatoire pour naviguer de nuit.

Cabotage

Un capitaine qui fait du cabotage n'a pas besoin de carte pour tracer sa route et il ne subit pas les malus de 6 succès. (le cabotage permet de naviguer à moins de 20 kilomètres en moyenne des côtes)

Tableau des difficultés

Type de difficultés	Nombre de points exigés
Pas de Carte	+28
Carte de Catégorie 1 (la plus précise)	+4
Carte de Catégorie 2	+8
Carte de Catégorie 3	+12
Carte de Catégorie 4	+16
Carte de Catégorie 5	+20
Carte de Catégorie 6 (la plus mauvaise)	+24
Par tranche de 100 km	+1

Poursuite

Voici le talent par excellence du bon pirate ou du bon corsaire, à vous de voir ! Elle permet de prendre en chasse un navire. Sans ce talent, il est difficile de savoir si l'on a des chances de rattraper sa cible et il se peut que l'on fasse une chasse pour rien. Bien sûr, ce talent fait appel à votre Sens, et ne peut être efficace que si l'on voit suffisamment le navire.

Tableau des difficultés

Ne connaît rien	Nombre de réussites exigées
Type de Navire	1
Le Cap actuel du navire	1
La vitesse actuelle du navire ennemi	2
Connaît le type de navire	Nombre de réussites exigées
La taille du navire, longueur et largeur	1
Si le navire est chargé	2
La taille moyenne de l'équipage	3
Le Type de Bois utilisé pour la coque	3

Astronomie Navale

Talent Mathématiques

Voici la science navale qui permet de garder son cap en pleine nuit et de naviguer de nuit mais il faut pour cela que les astres soient visibles. Le personnage a aussi quelques savoirs sur le nom des astres et des constellations.

Si le personnage décide de naviguer de nuit, il devra faire son jet de navigation au départ de son voyage avec ses dés d'Astronomie Navale.

*Attention votre maximum en Astronomie Navale est conditionné par votre talent Navigation.

Vents

Vous maîtrisez la science des vents. Pour chaque réussite, vous améliorez de 10% la vitesse maximum à voile du navire. Cette amélioration est due à votre faculté à bien placer le navire par rapport au vent.

Voyage de nuit

Talent Mathématiques

Voici la science qui permet de garder son cap en pleine nuit et de marcher de nuit mais il faut pour cela que les astres soient visibles. Le personnage a aussi quelques savoirs sur le nom des astres et des constellations.

Si le personnage décide de Marcher de nuit, il devra faire son jet de d'orientation au départ de son voyage avec ses dés de Voyage de nuit.

*Attention votre maximum en Voyage de nuit est conditionné par votre talent Orientation.

Cartographie des Terres

Talent Mathématiques

Test d'Art

Pour ceux qui n'aiment pas se perdre sur l'immensité des Terres !

Ce talent coûte fort cher car il est très intéressant et peut surtout rapporter gros. La Cartographie des Terres fait appel à plusieurs savoirs : Le dessin, l'observation, le sens de l'orientation, l'estimation des distances.

A l'aide de ce talent, vous pouvez dessiner des cartes terrestres et indiquer moult détails.

Le nombre de réussites détermine votre précision. Une carte précise exige 5 réussites par temps clair et ceci est la base. Autant dire que la plupart des cartes ne sont pas très précises.

Pour chaque réussite manquante, votre carte descend de 1 catégorie. Les meilleures cartes étant celle de catégorie 7.

On réalise une carte de catégorie 7, quand on fait un jet de Cartographie égal ou supérieur au nombre de réussites requis. Pour chaque réussite manquante, la catégorie descend de 1. Un cartographe qui rate son jet de 3 réussites aura une carte de catégorie 4.

Pour connaître le prix d'une carte, allez voir le chapitre Equipement, puis modifiez le prix suivant le Tableau des Chefs-d'Oeuvre.

*Attention votre maximum en Cartographie des Terres est conditionné par votre talent Orientation et par votre talent Dessin.

Tableau des difficultés (pour cartographier 50 km sur 50 Km)

Type de temps	Nombre de réussites requis
Clair	5
Temps couvert	+1
Pluie fine	+1
Temps très couvert	+2
Forte pluie	+2

Histoire

Ce talent est lié à un pays donc à une langue.

Ce talent permet de se souvenir d'un élément historique relatif à ce pays ou les régions qui le composent.

NOUVEAUX TALENTS DE METIER

Talents de métier	Coût en points de maîtrise	Pré-requis	Caractéristiques associées
Vigie	100	Escalade du Mât ou Escalade	Sens
Pilotage	Suivant type d'embarcation	-	Aura①
Sonde	100	-	Génie①
Gabier	100	Escalade du Mât ou Escalade	Résistance
Fabrication de bougies	100	-	Agilité①
Soins vétérinaires	200	* Partie utile / Effet du talent de la Nature de l'animal que vous soigner	Aura①
Fabrication de poisons	300		Génie①
Dressage	Coût en points de maîtrise de l'animal	Monture ou Monture volante pour les animaux montés	Aura①

Vigie

Ce talent est indispensable à celui qui porte le nom de Vigie sur le navire. Sinon, il n'a rien à faire en haut du mât. La Vigie est capable de discerner, sur la grande étendue bleue, s'il y a un navire, une terre, des récifs quand on est proche. En d'autres termes, il est l'œil du navire. Il sait, quand il voit de l'écume, qu'il y a des récifs, et pleins d'autres petits trucs de Vigie, qui en font un métier. Regardez où cela mène de mettre n'importe qui en haut du mât, même le Titanic coule !

Vigie donne un bonus à la caractéristique Sens du personnage quand il se trouve dans le nid de pie pour observer. Le personnage gagne 1 point à sa caractéristique Sens pour chaque tranche de 3 points sur le jet de talent Vigie.

Si la Vigie est douée, elle remarquera tous les dangers qui menacent le navire. Sinon, je vous conseille d'avoir une coque solide ou de ne pas être pourchassé par des pirates cachés par les rayons du soleil.

Tableau des difficultés

Difficultés de base	Nombre de réussites requis
Voir un objet d'une taille inférieure à un homme	2
Voir un objet de la taille d'un homme	1
Voir un objet de la taille d'une barque	-1
Voir un objet de la taille d'un navire à 1 mât	-2
Voir un objet de la taille d'un navire à 2 mâts	-3
Voir un objet de la taille d'un navire à 3 mâts et plus	-5
Difficultés de vue	Nombre de réussites requis en plus
Objet sortant hors de l'eau	-1
Objet raz de l'eau	+1
Objet sous l'eau	+2
Objet dans les reflets du soleil	+2
Difficultés climatiques	Nombre de réussites requis en plus
Météo de 1 à 4	0
Météo de 5	+1
Météo de 6	+2
Météo de 7	+3
Tempête de catégorie 1 à 4	+4
Tempête de catégorie 5	+5
Tempête de catégorie 6	+6
Tempête de catégorie 7	+7

Pilotage

Ce talent est requis pour diriger les marins sur un navire et coordonner les manœuvres. Un bon capitaine sera bien piloter son navire et pourra accélérer les manœuvres lui donnant l'avantage sur ses assaillants.

Différents types de navires

Chaque type d'embarcation possède un coût en points de maîtrise, il faudra en maîtriser plusieurs pour piloter plusieurs navires différents.

Maîtriser un navire de commerce est différent d'un navire de guerre, de plus un 2 mats marchand de l'Empire ne se pilote pas comme une 2 mats de guerre des Thebaides.

Pour chaque navire vous devez investir dans le pilotage de celui-ci.

Tableau de classe de navire

Coût en points de maîtrise des navires	Classe de navire
100	Barque, chaloupe
200	Navire de 1 mât, de maximum 5 mètres
300	Navire de 1 mât, de maximum 10 mètres
400	Navire de 2 mâts, de maximum 20 mètres
500	Navire de 3 mâts, de maximum 30 mètres
600	Navire de plus de 3 mâts, de plus de 40 mètres

Jets de pilotage

A chaque fois qu'il y a un combat naval ou bien une manœuvre d'accostage dans un port, le capitaine doit faire un ou plusieurs jets de Pilotage.

Le jet est aussi requis si le personnage cherche à faire un démarrage rapide.

Un jet raté indique qu'il y a un incident, cela peut être des dommages au navire ou bien un homme à la mer ou bien un risque de chavirer plus grand, tout dépend de la situation et de la marge d'erreur du jet.

Tableau des difficultés

Type de manœuvres	Nombre de réussites requis
Accostage dans un port	Suivant la catégorie du port
Démarrage Rapide	+1
Tempête de catégorie 1 à 7	+1 à +7
Changement de cap de jour	+1
Changement de cap de nuit	+2

Sonde

Quand on navigue en haut-fond, il y a de grands risques de s'échouer sur un récif ou des bancs de sable. Le talent Sonde permet, tout en laissant le navire avancer à une allure convenable, de sonder les fonds et d'éviter ce genre de désagréments. Tous les 100 mètres, le Aarghmaster lance 1D4, pour déterminer la difficulté de l'obstacle. Le chiffre obtenu, c'est le nombre de réussites que vous devrez faire pour prévenir à temps le pilote du navire.

Tableau des difficultés

Type de difficultés	Nombre de réussites supplémentaires
Allure du navire de 3 km/h	0
Allure du navire entre 3 et 6 km/h	+1
Allure du navire entre 6 et 12 km/h	+2
Allure du navire supérieur à 12 km/h	+3
Météo de 1 à 3	0
Météo de 4	+1
Météo de 5	+2
Météo de 6	+3
Météo de 7 ou Tempête de catégorie 1	+4
Tempête de catégorie 2	+5
Tempête de catégorie 3	+6
Tempête de catégorie supérieure à 3	impossible

Gabier

Le Gabier est chargé de l'entretien du mât, des vergues, des voiles, et aussi de la manœuvre des voiles.

Ce talent vous permet de réparer les voiles, entretenir les vergues et le mât. Vous savez aussi estimer si les voiles, le mât et les vergues vont tenir le coup pendant une tempête. Ce talent est donc précieux si l'on souhaite faire de grandes traversées. Avec le talent tissage vous pouvez fabriquer vos propres voiles.

La règles de fabrication : Pour chaque réussite dans le talent Gabier, le personnage obtient 1 point de fabrication.

Réparer des voiles : Avec ce talent vous pouvez aussi réparer des voiles.

Des voiles de maître : Le tableau qui suit est réservé aux maîtres suprêmes dans le talent Gabier.

Tableau des objets merveilleux

Nombre de réussites	Améliorations
0 à 4	Aucune, seriez-vous vraiment un Maître suprême ?
5	Résistance +50% arrondie au supérieur
6	Résistance +100%
7	Résistance +200%

Fabrication de bougies

Avec ce talent vous êtes capable de fabriquer des bougies. Indispensable pour tous dans toutes les occasions.

Acheter les matériaux

Fabriquer des bougies nécessite de s'approvisionner cire, mèches à bougie, et quelques matériaux simples pour couler la cire.

La règle de fabrication

Pour chaque réussite dans le talent Fabrication de bougies, le personnage obtient 1 point de fabrication.

Refondre des bougies usagées

Avec ce talent, vous pouvez récupérer des bougies utiliser pour les refondre et en faire des neuves.

Des bougies de maître

Le tableau qui suit est réservé aux maîtres suprêmes dans le talent Fabrication de bougies.

Tableau des objets merveilleux

Nombre de réussites	Améliorations
0 à 4	Aucune, seriez-vous vraiment un Maître suprême ?
5	durée d'éclairage +50%
6	durée +50% et +1 mètre de diamètre d'éclairage
7	durée +100% et +2 mètres de diamètre d'éclairage

Soins vétérinaires

Vous savez faire des soins sur les animaux, comme arrêter une hémorragie, vous savez remettre en place un membre luxé ou consolider une fracture avec une attelle, vous êtes aussi capable d'enlever une flèche sans aggraver ses blessures.

Règle des réussites

Pour chaque réussite, le talent Soins vétérinaires redonne 2 points de vie à l'animal.

Durée de l'intervention

Chaque utilisation de Soins vétérinaires prend 5 actions.

Limitations

Vous avez le droit d'utiliser le talent Soins vétérinaires 1 fois par tranche de 30 points de blessure subie par l'animal.

Pour que l'animal puisse bénéficier à nouveau du talent Soins vétérinaires, elle devra subir au moins 30 points de blessure.

Fabrication de poisons

Vous connaissez les petits instruments de base de l'empoisonneur qui prépare ses poisons et autres drogues.

Ce talent est l'art de mettre en pratique une recette qui demandera d'être précis dans la façon de faire autant que dans la préparation des ingrédients.

La règle des réussites

C'est la catégorie du poison qui va déterminer sa difficulté à le fabriquer.

Un poison de catégorie 3 demandera 3 réussites pour être fabriqué avec succès, ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients et de temps.

Réunir les ingrédients

Suivant le poison que vous souhaitez créer, il vous faudra réunir des ingrédients et aussi disposer de la recette, car le talent Fabrication de poison ne vous donne pas ce savoir.

1^{er} jet de talent : La règle de fabrication

1 jet par jour, pour une journée de travail, pour chaque réussite dans le talent Fabrication de poison, le personnage obtient 1 point de fabrication. Le nombre de points de fabrications d'un poison est égal à sa catégorie.

2^{ème} jet de talent : Réussir votre poison

Fabrication terminée, vous faites un nouveau jet de Fabrication de poison. Si vous égalisez ou mieux la catégorie du baume, cela veut dire que vous l'avez réussi.

Si vous faites un jet inférieur, vous n'avez malheureusement pas réussi à faire votre poison mais plutôt une pâte qui n'est même pas bonne pour le cul d'une poule !

Dressage

La règle des réussites

Ce jet de Dressage détermine si vous êtes parvenu à dresser l'animal.

Un tour de catégorie 4 demandera au moins 4 réussites pour dresser l'animal.

Révision des tours de dressage

Type de tours	Réussites exigées	Augmentation du prix de la bête
Dresser une bête à être montée	1	+5%
Envoyer dans une direction (part !, file !)	1	+5%
Petit tours : Glapir / Aboyer / Cri sifflé / Assis / Coucher / Faire le beau / roulade (A prendre à chaque fois)	1	+5%
Venir sur un appel	2	+10%
Attaquer la cible désignée	2	+10%
Porter un caparaçon	2	+10%
Ne pas bouger, jusqu'au prochain ordre (immobile)	3	+10%
Stopper un combat	3	+10%
Obéissance : choisir un ordre déjà dressé et obéir à cette ordre par un autre maître	4	+20%
Prendre un objet	4	+20%
Défendre un lieu ou une personne désignée durant 1D4 heures	4	+20%
Agressivité au combat +4 aux dégâts non multipliable par le nombre de succès	4	+20%
Porter des charges lourdes (+20% poids transporté)	4	+20%
Passer à travers des flammes	5	+25%
Passer un endroit dangereux	5	+25%
Confiance, réduit de 1 succès les malus liés à la peur	6	+25%
Augmenter de 1 dé de vie la résistance de l'animal (ne peut être dressé qu'une seule fois)	7	+50%
Maximum de points de vie sur tous les dés de vie (ne peut être dressé qu'une seule fois)	7	+100%

NOUVEAUX TALENTS DE COMBAT

Talents de combat	Coût en points de maîtrise	Pré-requis	Caractéristique associée
Précision de combat	800		Sens
Rage de sang	800		Résistance
Energie Aïkhan Déflexion de Masse	1000	Energie Khan Déflexion de Masse maître suprême, niveau 15	-
Energie Subokhan Déflexion de Masse	1000	Energie Aïkhan Déflexion de Masse maître suprême, niveau 20	-
Energie khan Corps à corps de masse	1.000	Corps à corps de masse maître suprême, niveau 10	-
Energie khan Parade de corps à corps de masse	1.000	Parade de corps à corps de masse maître suprême, niveau 10	-
Energie khan Parade de projectile de masse	1.000	Parade de projectiles de masse maître suprême, niveau 10	-
Energie khan Tir de masse	1.000	Tir de masse maître suprême, niveau 10	-
Tir d'élite	800		Sens
Energie khan Tir d'élite	1.000	Tir d'élite maître suprême, niveau 10	

Précision de combat

Description

Le combattant est capable d'anticiper certains mouvements de ses adversaires et de placer des attaques plus précises, mais en contre partie il s'expose plus à leurs contre-attaques.

A chaque début de tour le joueur doit annoncer s'il utilise ce talent pour toute la durée du tour de jeu.

Restriction

Ne s'applique qu'aux armes utilisées en corps à corps.

Protection

Priez ou parez !

Niveau de maîtrise	Malus en protection pour le tour	Bonus au minimum des dés de combat pour le tour	Prix
Novice	-5	+1	800
Adepté	-10	+2	1.600
Expert	-15	+3	2.400
Savant	-20	+4	3.200
Maître	-25	+6	4.000
Maître Suprême	-30	+8	4.800

Rage de sang

Pour utiliser ce Talent de Combat, le personnage doit d'abord être blessé.

Le personnage blessé va aggraver ses blessures pour trouver une rage de vaincre. Cela se traduit par le sacrifice de points de vie.

Pour 1 point de vie sacrifié, le personnage va pouvoir augmenter ses dégâts. (Voir Tableau)

Le personnage peut utiliser ce talent 1 fois par attaque. Il peut recommencer à chacune de ses attaques, s'il paye son dû en points de vie !

Niveau de Maîtrise	Maximum de points de vie sacrifiés par attaque	Dé de dégât	Coût en Points de Maîtrise
Novice	1	1d4	800
Adepté	2	2d4	1600
Expert	3	3d4	2400
Savant	4	4d4	3200
Maître	5	5d4	4000
Maître Suprême	6	6d4	4800

Exemple : Le personnage Expert en Rage de sang, sacrifie 3 points de vie dans une seule attaque pour ajouter à la fin de son attaque 3D4 de dégâts supplémentaires.

Limitation

Ces dés de dégâts ne doivent en aucun cas être multipliés en fonction des réussites.

Ce talent s'applique uniquement sur les attaques de corps à corps et pas sur les parades.

Energie aikhan Déflexion de masse

Connaissance passive

Ce talent de combat est une extension du talent Energie khan Déflexion de masse. Pour plus d'information, se reporter au talent de combat Energie khan Déflexion de masse.

Tableau des niveaux de maîtrise du talent Energie aikhan Déflexion de masse

Niveaux de maîtrise	Bonus sur malus du tableau des actions de masse	Coûts en points de maîtrise
Novice	+9	1000
Adepté	+10	2000
Expert	+11	3000
Savant	+12	4000
Maître	+14	5000
Maître suprême	+16	6000

Energie Subokhan Déflexion de masse

Connaissance passive

Ce talent de combat est une extension du talent Energie aïkhan Déflexion de masse. Pour plus d'information, se reporter au talent de combat Energie khan Déflexion de masse.

Tableau de maîtrise du talent Energie Subokhan Déflexion de masse

Niveaux de maîtrise	Bonus sur malus du tableau des actions de masse	Coûts en points de maîtrise
Novice		1000
Adepté		2000
Expert		3000
Savant		4000
Maître		5000
Maître suprême		6000

Energie khan Corps à corps de masse

Connaissance passive

Ce talent de combat est une extension du talent Corps à corps de masse. Pour plus d'information se reporter au talent de combat Corps à corps de masse.

Tableau des niveaux de maîtrise du talent Energie khan Corps à corps de masse

Niveaux de maîtrise	Bonus sur malus du tableau des actions de masse	Coûts en points de maîtrise
Novice	+9	1000
Adepté	+10	2000
Expert	+11	3000
Savant	+12	4000
Maître	+14	5000
Maître suprême	+16	6000

Energie khan Parade de corps à corps de masse

Connaissance passive

Ce talent de combat est une extension du talent Parade de corps à corps de masse. Pour plus d'information, se reporter au talent de combat Parade de corps à corps de masse.

Tableau des niveaux de maîtrise du talent Energie khan Parade de corps à corps de masse

Niveaux de maîtrise	Bonus sur malus du tableau des actions de masse	Coûts en points de maîtrise
Novice	+9	1000
Adepté	+10	2000
Expert	+11	3000
Savant	+12	4000
Maître	+14	5000
Maître suprême	+16	6000

Energie khan Parade de projectiles de masse

Connaissance passive

Ce talent de combat est une extension du talent Parade de projectiles de masse. Pour plus d'information, se reporter au talent de combat Parade de projectiles de masse.

Tableau des niveaux de maîtrise du talent Energie khan Parade de projectiles de masse

Niveaux de maîtrise	Bonus sur malus du tableau des actions de masse	Coûts en points de maîtrise
Novice	+9	1000
Adepté	+10	2000
Expert	+11	3000
Savant	+12	4000
Maître	+14	5000
Maître suprême	+16	6000

Energie khan Tir de masse

Connaissance passive

Ce talent de combat est une extension du talent Tir de masse. Pour plus d'information, se reporter au talent de combat Tir de masse.

Tableau des niveaux de maîtrise du talent Energie khan Tir de masse

Niveaux de maîtrise	Bonus sur malus du tableau des actions de masse	Coûts en points de maîtrise
Novice	+9	1.000
Adepté	+10	2.000
Expert	+11	3.000
Savant	+12	4.000
Maître	+14	5.000
Maître suprême	+16	6.000

Tir d'élite

Ce talent de combat permet aux tireurs d'améliorer leur précision lors d'un tir avec une arme qui utilise des projectiles comme l'arc, l'arbalète ou la fronde, il en existe d'autre j'en suis sûr.

- Il faut une action pour visée, pendant laquelle le tireur effectue son jet de caractéristique Sens (il est possible de passer plusieurs actions pour effectuer un meilleur jet de sens mais attention vous ne garderez jamais le meilleur résultat.)

- Il faut ensuite une action précédant celle du Tir d'élite pour tirer son projectile avec les bonus associés au dernier jet de sens.

Niveau de Maîtrise	Requis pour visée	Bonus au dé de maîtrise de l'arme	Coût en Points de Maîtrise
Novice	Jet de sens requis à 8pts	+1	800
Adepté	Jet de sens requis à 9pts	+2	1.600
Expert	Jet de sens requis à 10pts	+3	2.400
Savant	Jet de sens requis à 11pts	+4	3.200
Maître	Jet de sens requis à 12pts	+6	4.000
Maître Suprême	Jet de sens requis à 13pts	+8	4.800

Exemple : Martus (Œil de serpent avec un sens de 19 (1D12+2) est archer, Maître au talent de combat Tir d'élite, il est en combat et un cavalier le charge avec une grosse lance, Martus à 5 actions avant de se faire perforer le ventre. Il veut abattre le cavalier et tente de visée.

1^{ème} action : il vise (jet de sens à 10pts) « Martus estime qu'il peut faire mieux, il visera encore... »

2^{ème} action : il vise (jet de sens à 8pts) « Il fait moins bien, sûrement le vent..., il visera encore... »

3^{ème} action : il vise (jet de sens à 13pts) « Bingo...mais il n'est que Maître et n'aura que +6 à son tir »

4^{ème} action : il tire avec son dé de maîtrise dans son arc et avec un bonus de visée de +6

Energie khan Tir d'élite

Connaissance passive

Ce talent de combat est une extension du talent Tir d'élite. Pour plus d'information, se reporter au talent de combat Tir d'élite.

Tableau des niveaux de maîtrise du talent Energie khan Tir d'élite

Niveaux de maîtrise	Requis pour visée	Bonus au dé de maîtrise de l'arme	Coûts en points de maîtrise
Novice	Jet de sens requis à 12pts	+9	1.000
Adepté	Jet de sens requis à 13pts	+10	2.000
Expert	Jet de sens requis à 14pts	+11	3.000
Savant	Jet de sens requis à 15pts	+12	4.000
Maître	Jet de sens requis à 16pts	+14	5.000
Maître suprême	Jet de sens requis à 17pts	+16	6.000

NOUVEAUX TALENTS DE LA NATURE

Talents de la Nature	Coût en points de maîtrise	Pré-requis	Caractéristique associée
Pierres précieuses - Effet	100	-	GénieⓉ
Pierres précieuses – Valeur Marchande	300	-	Génie

Pierre précieuse : Effet

Chaque pierre précieuse véhicule une énergie, un pouvoir. Avec ce talent vous serez capable de canaliser cette l'énergie pour bénéficier de son pouvoir, ou en faire bénéficier un tiers.

JET DE CONNAISSANCE - Connaître les pouvoirs d'une pierre précieuse :

Au contact de la pierre précieuse pendant 1 journée et avec ce jet réussit vous êtes capable de ressentir son pouvoir et de connaître les effets qu'elle procurera. C'est la condition première avant de pouvoir utiliser le pouvoir d'une pierre précieuse.

(Pour résumer : une seule pierre peut être traitée par jour, donc un seul jet de connaissance par jour)

JET DE CONNAISSANCE - Utiliser le pouvoir d'une pierre précieuse :

Maintenant que vous connaissez le pouvoir de la pierre précieuse, un second jet vous permettra d'utiliser, de « révéler » son pouvoir sur vous ou sur une tiers personne, il faudra être en contact avec la pierre pendant la durée de l'effet.

Consumer son pouvoir

Une pierre précieuse est éternelle, mais l'énergie qui l'habite la consume : A chaque tentative de jet de connaissance pour utiliser son pouvoir, la pierre s'affaiblie, elle perd un point de résistance, jusqu'à ce qu'elle tombe en poussière inutilisable.

La pierre et son état

Plus une pierre est travaillée et plus son pouvoir sera grand, il y a trois stades :

- Brute, (qui vient d'être extraite, dans son état naturel)
- Polie, (aucun talent requis pour polir, mais du temps, 1 jour de polissage / point de résistance de la pierre.)
- Taillée (La pierre doit passer dans les mains expertes d'un joaillier).

Pouvoir limité

Une fois le pouvoir de la pierre précieuse utilisé, celle-ci est considérée comme déchargée, son pouvoir ne pourra plus être utilisé tant qu'elle n'aura pas été rechargée.

Recharger une pierre précieuse

Chaque pierre précieuse peut-être rechargée selon une méthode très simple, Placée dans un récipient, elle doit baigner dans une eau pure et doit être exposée à des nuits de pleine lune. C'est selon la couleur des pierres qu'elles doivent être exposées de manières différentes à l'influence d'une, deux ou trois lunes un certain nombre de fois. Si au cours du processus de recharge la pierre est exposée à une lune qui n'entre pas ou plus dans sa méthode de recharge alors considérer cette pierre comme déchargé, il faut recommencer à la recharger.

Tableau de recharge des pierres

Couleurs de la pierre	Nuits de Lune Blanche	Nuits de Lune Verte	Nuits de Lune Rouge
Blanche	12 nuits	-	-
Violette	4 nuits	6 nuits	5 nuits
Bleue	8 nuits	6 nuits	3 nuits
Verte	-	15 nuits	-
Rose	8 nuits	-	5 nuits
Jaune	-	11 nuits	5 nuits
Orange	4 nuits	11 nuits	3 nuits
Rouge	-	-	10 nuits
Noir	8 nuits	11 nuits	-

Pierre précieuse : Valeur Marchande

Voici le tableau de référence des pierres précieuses.

La pierre et son état

Plus une pierre est travaillée et plus sa valeur sera grande, il y a trois stades :

- Brute, (qui vient d'être extraite, dans son état naturel)
- Polie, (aucun talent requis pour polir, mais du temps, 1 jour de polissage / point de résistance de la pierre)
- Taillée (La pierre doit passer dans les mains expertes d'un joaillier).

Tableau de référence :

Catégorie	Famille	Résistance max	Poids en gr	Diam. en cm	Volume	Valeur moyenne en galonds Selon leur état		
						Brute	Polie	Taillée (c.f Joaillerie)
Pierre Catégorie 1	Ornementales	1	0.4	0.5	0.25	9	11	27
Pierre Catégorie 2	Semi-précieuses	2	1	0.75	0.5	36	43	108
Pierre Catégorie 3	Quasi-précieuses	4	2	1	1	100	120	300
Pierre Catégorie 4	Fines	8	3	1.5	2	400	480	1200
Pierre Catégorie 5	Précieuses	16	4	2	3	900	1080	2700
Pierre Catégorie 6	Gemmes	32	5	2.5	4	1600	1920	4800
Pierre Catégorie 7	Rares	64	6	3	5	2500	3000	7500

Pour une pierre :

Talent de la nature, Pierre Précieuse : Valeur marchande			
Nom	Cristal de Roche	Couleur	Blanche
Etat de la pierre	Polie	Valeur en Galond	120
Catégorie	3	Résistance	4
Succès en Joaillerie (si taillée)	0	Succès chef d'œuvre (si taillée)	0