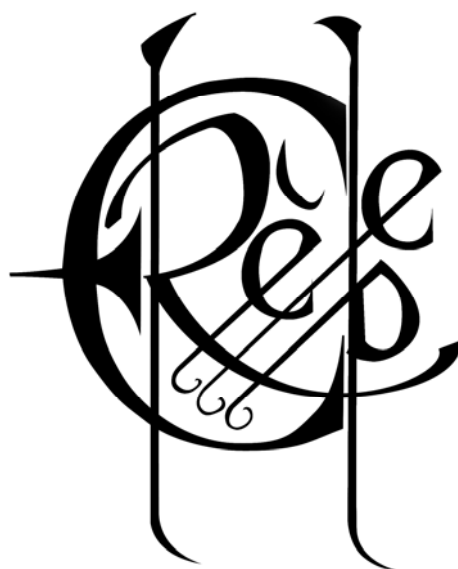


Association Khonsou

Erèbe



Livre de Compétences

Edition 309 – Version 1.0
Mise à jour le 18 janvier 2010

Sommaire

I.	Généralités.....	2
II.	Les Arts de la guerre	3
	Ambidextrie	3
	Arme à feu.....	3
	Armes à une main	3
	Armes longues	4
	Armure	4
	Bouclier.....	4
	Développement corporel	4
	Lancer.....	5
	Armes à Projectiles	5
III.	Les Arts du larcin	6
	Attaque sournoise.....	6
	Contrefaçon.....	6
	Crochetage et pièges	7
	Discretion.....	7
	Pickpocket.....	7
IV.	Les Arts du savoir.....	8
	Alchimie.....	8
	Chimie des drogues.....	9
	Herboristerie.....	9
	Littérature.....	9
	Technologie.....	10
V.	Les Arts de la vie et de la mort.....	13
	Jeu	13
	Médecine.....	13
	Prêtrise	14
	Séduction.....	14
	Torture.....	15
	Art des flux.....	15
VI.	Les Arts de la magie	16
	Art premier.....	16
	Enchantements musicaux.....	17
	Runes.....	17
	Sceaux	17
	Shamanisme	18



I. Généralités

Les compétences sont divisées en majorité en 4 niveaux de maîtrise (novice, compagnon, expert, et maître), chaque niveau de compétence a un coût en point de création qui dépend de la compétence. La plupart des personnages commencent avec 15 points d'expérience que votre orga répartira en accord avec vos souhaits. Certains personnages exceptionnels peuvent commencer avec quelques points d'expérience de plus mais il ne peut s'agir que d'une proposition de votre orga et ces points seront déduits de votre expérience future. Vous gagnerez ensuite des points d'expérience à chaque GN Erèbe auquel ce personnage participera.

Il se peut que vous ayez des compétences dont tous les ronds d'un niveau de maîtrise n'ont pas été noircis (parce que vous n'aviez plus assez de points par exemple). Sachez alors que ces points ne sont pas perdus: lorsque vous gagnerez des points d'expérience, vous pourrez compléter ce niveau de maîtrise en cochant les ronds qu'il vous manquait. Jusque là, le niveau en question est inutile. Les niveaux de maîtrise sont à cumuler. C'est-à-dire pour être *Compagnon*, il faut aussi être *Novice*, pour être *Expert*, il faut être aussi *Compagnon*... Les chiffres entre parenthèses représentent le coût en points d'expérience pour la compétence.

Remarque : En fonction de votre cité, il se peut que vous soyez obligés de prendre certaines compétences. De même, le niveau expert de certaines compétences est interdit à la création aux personnages issus de certaines villes. Parlez avec votre organisateur référent pour obtenir la liste des restrictions. Si vous avez un concept de personnage qui puisse justifier d'outrepasser cette règle, parlez-en à l'organisateur responsable de cette cité.

Remarque : Le niveau de maîtrise « *Maître* » ne peut être acheté à la création ou via l'expérience, aussi, ce niveau ne sera pas décrit dans ce livre de compétences. Pour obtenir un descriptif du niveau Maître d'une compétence, il faut devenir soit même Maître dans ladite compétence.

Remarque importante sur la science et la magie (PJ) : Certaines compétences (technologie, magie, alchimie...) vous permettent de créer des objets ou de lancer des sorts. Ces arts sont rares et méconnus. Aussi, seuls les joueurs ayant créé un personnage avec ces compétences connaîtront l'étendue de leurs possibilités.

Remarque sur les arts mystérieux (PJ) : Certaines compétences (« *Sceaux* », « *Shamanisme* », « *Enchantements musicaux* »...) de même que certains niveaux (le niveau maître en général) sont très rares et ne sont donc détaillés qu'aux joueurs incarnant un personnage doté de ces compétences. Si vous incarnez un personnage ayant connaissance de ces secrets, puis que vous changez de personnage, vous devrez faire abstraction de ces informations.

II. Les Arts de la guerre

Erèbe est un monde difficile, la vie y est rude et la mort rode sur les routes commerciales entre les grandes cités. Le maniement des armes est quelque chose de courant sur Erèbe.

Remarque : Tout personnage peut utiliser sans aucun coût en points d'expérience une arme d'une longueur maximale de 45 cm dans sa main directrice.

Ambidextrie

Certains guerriers nient l'intérêt d'un bouclier préférant une seconde lame pour mieux pouvoir éliminer leur adversaire. C'est également un cas fréquent chez les assassins qui peuvent ainsi frapper dans toutes les positions.

Novice (2) : Cela permet à un personnage d'avoir une arme à une main dans chacune d'elles et de les utiliser simultanément, ou alors d'utiliser son autre main au combat si sa main directrice a été touchée. A noter que si le personnage ne maîtrise pas le niveau novice de la compétence « Arme à une main » il ne peut manier que des armes de 45 centimètres maximum.

Arme à feu

Les meilleurs technologistes sont capables de fabriquer de terribles armes à la fois précises et destructrices. Une mélarquebuse peut abattre un homme en armure avant qu'il n'ait la moindre chance de frapper.

Novice (4) : La portée d'une arme à feu est au plus de 10 mètres. Son utilisateur doit toucher sa cible avec un projectile en mousse homologué (fourni par les organisateurs). Chaque projectile inflige 3 points de dégâts dans la localisation touchée. L'armure est prise en compte dans le décompte des points.

La mélarquebuse et la pétoire doivent être portées à deux mains ou utilisées avec un trépied. Un pistolet est une arme qui se tient à une main.

Remarque : Contrairement aux autres compétences, « Armes à feu » vous permet d'utiliser une arme à feu, mais pas d'en posséder une au début de chaque GN. La possession d'armes à feu est à définir avec chaque organisateur référent.

Armes à une main

Les Érès manient une grande variété d'armes courtes, du long poignard sacrificiel des prêtresses de Nyssal à l'épée bâtarde.

Novice (1) : Le personnage est capable de manier une arme de mêlée de 110 cm maximum avec une main. Il ne lui est pas possible sans être ambidextre d'utiliser une arme dans chaque main.

Compagnon (3) : Le personnage ne peut plus être désarmé autrement que par la Magie. En cas de désarmement non magique, le personnage devra répondre à l'injonction 'Désarmé' par 'Résiste'.

Expert (5) : Le personnage a la possibilité d'essayer de désarmer un unique adversaire une seule fois par combat ou bataille. Pour ce faire, le personnage doit, en frappant l'arme de son adversaire avec la sienne, crier « Désarmé », l'adversaire devra alors lâcher (et non pas changer de main ou rengainer) son arme. Une dragonne ou toute autre méthode pour attacher l'arme au bras est interdite pour résister illicitement à cette capacité : la dragonne n'est donc autorisée qu'à partir du niveau compagnon. Le désarmement est bien sûr aussi valable contre les armes à deux mains et les armes d'hast.

Remarque : Les personnages ambidextres ne peuvent utiliser les avantages de leur compétence « arme à une main » que pour l'une de leurs deux armes. De ce fait, même un maître peut être désarmé par un expert frappant sa « mauvaise » arme, et ce même maître ne pourra utiliser qu'une botte secrète contre un même adversaire même s'il combat avec deux armes.

Armes longues

La plus simple manière de toucher son adversaire avant qu'il ne vous atteigne, est de manier une arme plus longue que la sienne

Novice (3) : Le personnage est capable de manier une arme de mêlée de 110 cm à 210 cm. L'arme doit effectivement être maniée avec les deux mains (un coup porté en tenant l'arme à une main n'inflige pas de dégâts).

Compagnon (3) : Le personnage devient insensible aux effets non magiques projetant au sol. En cas de projection non magique, le personnage devra répondre à l'injonction 'Projeté au sol' par 'résiste'.

Expert (5) : Le personnage a la possibilité de projeter au sol un unique adversaire et cela une seule fois par combat ou bataille. Pour ce faire, le personnage doit, en frappant son adversaire, crier 'Projeté au sol'. L'adversaire devra alors se laisser tomber sur le sol (ou prendre le temps de s'asseoir si la situation est dangereuse ou que le costume le demande) et se relever lentement.

Armure

La meilleure compagne des hommes d'armes de tout Erèbe, leur armure. Capable d'arrêter des coups qui auraient autrement coupé leur porteur en deux, elles sont la différence entre la vie et la mort quand la mêlée s'engage.

Novice (2) : Le personnage peut porter une armure légère conférant un point d'armure (1 PA). Par exemple: cuir bouilli, rigide, clouté...

Compagnon (2) : Le personnage peut porter une armure lourde (en apparence : il faut essayer de rendre l'armure la plus crédible possible) conférant deux points d'armure (2 PA). Par exemple: brigandine, armure à lamelles, cotte de maille, plaque...

Expert (2) : Le personnage peut porter une armure de guerre conférant trois points d'armure (3PA). Par exemple: cotte de maille lourde en métal, plaque en métal... La zone couverte doit être effective (et non suggérée par des vêtements).

Remarque : La compétence armure ne permet pas de réparer une armure. Pour cela il faut la compétence technologie.

Bouclier

Du large pavois utilisé par les phalanges à la petite rondache des duellistes, nombreux sont ceux qui ont compris l'intérêt d'un bouclier pour avoir une chance de survivre à un affrontement.

Novice (2) : Cette compétence permet à un personnage de se défendre avec un bouclier. La taille maximum admise pour celui-ci est de 150 cm en hauteur et 70 cm de large.

Développement corporel

La où un honnête marchand n'a aucune chance face à une arme, un guerrier entraîné est capable, grâce à la force de sa volonté et à la résistance de son corps d'encaisser un grand nombre de coups avant de s'effondrer.

Novice (5) : Cette compétence vous permet de bénéficier d'un deuxième point de vie par localisation.

Remarque : Un marqueur distinctif vous sera remis pour chaque événement représentant votre développement corporel. Si vous ne portez pas ce marqueur en évidence vous ne pourrez pas vous prévaloir des avantages de cette compétence.

Lancer

Si une lance ou une arbalète est une arme parfaite pour une bataille rangée, elle s'avère rapidement inutile en ville ou pire dans des couloirs. Les Érès recourent alors à toute une variété d'armes de lancer, du couteau de cuisine à la hachette bien équilibrée.

Novice (1) : Permet à un personnage de lancer des armes de mêlée telles que les dagues et autres armes légères (moins de 30 centimètres, et n'ayant pas une âme rigide : purement mousse plus latex). Ces armes font un point de dégât prenant en compte l'armure (à l'inverse des flèches et carreaux). Parer une arme de lancer demande d'avoir le niveau *Expert* dans sa compétence d'arme.

Remarque : un projectile qui n'atteint pas la bonne cible fait ses dégâts, une personne touchée par un projectile est stoppée quand elle court.

Armes à Projectiles

Depuis l'aube des temps et l'invention de la guerre, l'homme a compris qu'il était prudent de pouvoir atteindre son adversaire sans se mettre à sa portée.

Novice (5) : Permet à un personnage d'utiliser toutes les formes d'arme utilisant des projectiles, (sauf arme à feu) par exemple les arcs, arbalètes... Le projectile ignore la protection de l'armure, et donc attaque directement les points de vie. Un bouclier protège des projectiles, mais on ne peut parer un projectile avec son arme, sauf si on est expert dans la compétence d'arme.

Remarque : un projectile qui n'atteint pas la bonne cible fait ses dégâts, une personne touchée par un projectile est stoppée quand elle court.

III. Les Arts du larcin

Gagner honnêtement sa vie est quelque chose d'impossible pour certains Eres qui préfèrent vivre et prospérer en parasitant la société. C'est une vie dangereuse que celle du voleur et de l'assassin car ils peuvent être exécutés à tout moment s'ils sont capturés par les forces de l'ordre, mais le risque vaut parfois la chandelle.

Attaque sournoise

Honni dans toutes les cultures et pourtant toujours aussi efficace pour résoudre un conflit, le meurtre est devenu pour certains un mode de vie.

Novice (3) : Le personnage est capable, en frappant (légèrement) une victime par surprise en dehors d'une situation de combat, sur la tête en disant « *Assommé* », de l'assommer pour une période de 10 minutes. Toute action infligeant des dommages, ou simplement de la douleur à la victime la réveille immédiatement. Cette attaque n'est pas efficace contre les personnages portant un casque.

Compagnon (3) : Le personnage est capable, en frappant dans le dos par surprise une victime, et dans une situation qui n'est pas « de combat » en disant « *Perce Armure* », de lui infliger 1 point de dégât dans le torse, qui ignore toute armure (les points de vie sont directement déduits).

Expert (3) : Le personnage est capable d'assommer une victime portant un casque. Il peut de plus achever une victime immobilisée ou inconsciente en lui plaçant une arme sur la gorge pendant 30 secondes en lui disant « *Achèvement* ». N'oubliez pas de donner le nom de votre personnage à la victime afin qu'elle puisse le préciser aux organisateurs. L'attaque sournoise réduit les points de vie du torse à zéro (au lieu de faire un unique point de dégât).

Remarques : La compétence « *Attaque Sournoise* » ne peut être utilisée que sur une cible prise par surprise et qui n'est pas en situation de combat.

Remarque sur l'ambidextrie : Il est impossible d'enchaîner les attaques sournoises en utilisant deux armes (pas de double attaque sournoise).

Remarque sur les cibles : L'attaque sournoise ne fonctionne que sur les êtres humains (et donc pas sur les damnés par exemple).

Contrefaçon

Rares sont ceux qui sont capables de créer de faux documents ou de la fausse monnaie convaincante, mais ceux qui ont du talent peuvent rapidement s'enrichir (s'ils ne sont pas capturés).

Novice (2) : Le personnage peut dire si un objet est bien ce qu'il semble être. Quand il est combiné avec littérature il permet de révéler si un document écrit est un original. A ce niveau de maîtrise le personnage peut reconnaître la contrefaçon exécutée par un expert.

Compagnon (3) : Le personnage peut reconnaître la contrefaçon d'un maître.

Expert (3) : Le personnage peut faire de la contrefaçon que seul un novice en contrefaçon (ou mieux) peut reconnaître. Il lui est par exemple possible d'imiter des sceaux, écritures, objets ...

Remarque : cette compétence peut nécessiter d'autres compétences pour être utile : créer un faux document demande littérature, créer un faux contrat commercial demande d'avoir évaluation ou un commerçant (véreux) pour dicter le texte, un faux objet technologique demandera un minimum de technologie...

Remarque : Tous les documents n Jeu doivent être validés au PC orga, où l'on apposera dessus trois gommettes de couleurs différentes. Si le document ou l'objet est contrefait, alors une

gommette rouge sera apposée pour une contrefaçon expert et une noire pour une contrefaçon maître.

Crochetage et pièges

Face à un habile crocheteur, la meilleure des serrures aura bien du mal à protéger son contenu.

Novice (3) : Le personnage peut ouvrir les serrures de niveau 1.

Compagnon (3) : Le personnage peut ouvrir une serrure de niveau 2. Il est de plus capable de détecter et désamorcer les pièges de niveau novice.

Expert (3) : Le personnage peut ouvrir une serrure de niveau 3. Il est de plus capable de détecter et désamorcer les pièges de niveau compagnon.

Remarque : Un piège de zone désamorcé peut être emporté et réutilisé plus tard.

Discrétion

Pour survivre quand on a régulièrement les patrouilles de la garde collées aux basques, il peut être utile de savoir disparaître promptement ou de faire disparaître son butin afin de ne rien avoir à se reprocher...

Novice (2) : Le personnage est capable de dissimuler des choses sur lui dans une poche secrète. S'il est fouillé (voir le livre de règles), les objets qui seront dans cette poche ne pourront être trouvés. Les objets situés dans cette poche ne peuvent être affectés par la compétence « *Pickpocket* ». Une poche secrète ne pourra être plus grande qu'une bourse d'environ un volume d'un litre.

Compagnon (3) : Le personnage peut fouiller un autre personnage, même si ce dernier a une poche secrète (voir le livre de règles). De plus, à ce niveau, le personnage peut se camoufler deux fois par jour. Pour cela, il devra rester immobile, en terrain non découvert, et n'avoir pas été remarqué pendant qu'il s'est camouflé. Dès qu'il se remet à bouger, le camouflage s'arrête. Pour montrer qu'il est camouflé, le personnage devra croiser les bras sur son torse. Ce camouflage n'a rien de magique.

Expert (3) : Le personnage peut se libérer de tous liens qui l'entravent en 5 minutes. A ce niveau, le personnage peut se camoufler 4 fois par jour.

Remarque : Le ligotage doit être simulé, à l'aide d'une corde, ou d'une chaîne. Il est interdit de ligoter réellement une personne (pour des raisons de sécurité). Idem pour les baillons, qui ne doivent pas être attachés.

Pickpocket

Quand on a les poches vides, il faut parfois savoir se servir dans celles des autres pour trouver de quoi manger. Ne parlons pas des comploteurs qui vont déposer des objets compromettants dans les poches de leur victime avant de leur envoyer la garde...

Novice (3) : Grâce à cette compétence, l'utilisateur pourra subtiliser la bourse ou tout autre objet porté par un personnage. Pour ce faire, le personnage devra accrocher deux pinces à linge (en bois) sur la victime sans que cette dernière ne s'en aperçoive. L'une au moins de ces pinces à linges devra se trouver à proximité de l'objet ciblé (moins de 20 cm) en évitant si possible d'être sur une cape. Ensuite, il devra avertir un organisateur de son méfait (ou avoir eu un organisateur comme témoin). L'organisateur jugera de la qualité de l'action et ira alors éventuellement récupérer en tout anonymat l'objet sur la victime (et les pinces à linge).

A l'opposé, le personnage peut accrocher deux pinces à linge afin de déposer un objet dans la sacoche ou la poche de la victime. Là encore, un organisateur jugera de la qualité de l'action.

Remarque L'objet subtilisé ne devra pas être plus grand qu'une dague, ni tenu par la victime. Dans un cas de doute, l'organisateur impliqué dans cette action vous dira si votre action est possible ou non.

IV. Les Arts du savoir

D'après bon nombre d'érudits, l'ancien monde d'avant le Fléau, était un monde où la science était courante. La quasi extermination de l'humanité a fait oublier beaucoup de connaissances mais des hommes sages tentent de retrouver ce qui a été perdu.

Alchimie

L'alchimie a vu le jour lors du don de la magie par l'Oracle, c'est en combinant la précision des technologues et la puissance des ingrédients magiques que Matheo Di Venduren a inventé cette discipline. Elle fut très peu utilisée pendant les premières années car la surface d'Erèbe étant très restreinte, le nombre d'ingrédients utilisables pour réaliser ces créations était très limité. Il fallut attendre 137 après l'Oracle pour que les ressources de Nyssal soient découvertes. Depuis, cette compétence ne cesse de se développer au point même que certains annoncent qu'elle sera la médecine des prochaines années.

Novice (3) : Le personnage est un apprenti alchimiste. Il est capable de préparer 4 potions simples, de plus, il est capable d'identifier les poisons et potions fabriqués par un expert en les analysant directement ou en observant les symptômes de ceux-ci sur une personne.

Compagnon (4) : Le personnage est un alchimiste. Il est capable de préparer 3 potions communes, de plus il est capable d'identifier les poisons et potions fabriqués par un maître en les analysant directement ou en observant les effets de ceux-ci sur une personne. Il peut aussi diminuer le temps de préparation des potions novices.

Expert (5) : Le personnage est un grand alchimiste. Il est capable de préparer 2 potions rares, de plus, grâce à son talent, il est capable une fois par jour d'économiser un ingrédient (c'est-à-dire qu'il est capable de ne pas consommer un ingrédient dans une de ses potions, attention il doit quand même posséder cet ingrédient).

Matériel :

Il faut un minimum d'outillage pour réaliser des potions alchimiques, et plus la potion est complexe, plus les outils devront être nombreux et pointus. Voici le barème, de l'outillage nécessaire pour fabriquer une potion :

- Fabriquer une potion simple nécessite une simple trousse à outils.
- Fabriquer une potion commune nécessite une mallette d'outils encombrante mais transportable.
- Fabriquer une potion rare nécessite un gros atelier. Ces ateliers sont trop lourds et trop encombrants pour être déplacés facilement. Un alchimiste peut avoir ce matériel dans son camp (cela doit représenter au moins un mètre carré de matériel) mais il ne peut être déplacé au cours de la manifestation.
- Fabriquer une potion rarissime nécessite un laboratoire. Un laboratoire est bien trop lourd et encombrant pour être emporté par un scientifique. Il devra donc déjà être présent sur place.

Remarque : la liste des potions ne sera communiquée qu'aux possesseurs de la compétence et en accord avec leur background.

Chimie des drogues

Certains alchimistes décident de se spécialiser dans la fabrication de produits psychotropes. Cet art n'est pas toujours très bien vu sur Erèbe mais peut rapporter gros.

Fabrication d'une drogue : la fabrication de drogue fonctionne exactement comme l'alchimie mais avec un seul niveau de compétence. Même si ces deux compétences utilisent les mêmes règles il n'y a pas de liens entre elles.

Novice (4) : L'alchimiste s'est spécialisé dans la fabrication de drogues. Il connaît trois types de drogues (et peut éventuellement en apprendre de nouvelles) et commence le GN avec trois doses tirées aléatoirement.

Herboristerie

Les alchimistes et les graveurs de runes sont entièrement dépendants des herboristes qui sont capables de trouver à travers la campagne les ingrédients nécessaires à leurs préparations.

Remarque préliminaire: Les herboristes savent reconnaître les plantes utiles et savent également où ils risquent d'en trouver. Ils peuvent donc voir et ramasser les objets présents sur le site qui seront présentés au briefing. Les personnages qui n'ont pas la compétence doivent les ignorer.

Seuls les personnages compétents en herboristerie peuvent récupérer des plantes, il est interdit aux personnages ne maîtrisant pas l'herboristerie de les assister (mais ils peuvent les accompagner pour discuter ou les protéger).

Novice (3) : L'herboriste connaît les plantes courantes et peut entreprendre d'en rechercher.

Compagnon (3) : L'herboriste connaît en plus, les plantes communes et peut entreprendre d'en rechercher.

Expert (3) : L'herboriste connaît en plus, les plantes rares et peut entreprendre d'en rechercher.

Un herboriste commence la partie avec un certain nombre d'ingrédients qui dépendent de son niveau.

Remarque : Les règles d'herboristerie peuvent être modifiées selon le site où se déroule la manifestation : si le site ne se prête pas à la recherche de plantes, une durée de recherche vous sera indiquée. Les personnages devront simuler la recherche d'ingrédients en passant ce temps à faire semblant de rechercher des ingrédients. A la fin de ce temps et en se rendant au PC orga, les ingrédients vous seront remis.

Littérature

Après plus de trois siècles de vie commune les Erès parlent tous la même langue. Chaque cité ou groupe de quelque nature que ce soit a bien sûr son propre jargon, mais la langue courante est la même pour tous. Les Erès cultivés savent néanmoins qu'avant le Fléau beaucoup de langues différentes existaient.

Novice (1) : Le personnage peut lire et écrire. C'est indispensable pour apprendre certaines compétences.

Compagnon (1) : Le personnage connaît les mathématiques (algèbre et géométrie). Cela est nécessaire pour faire du commerce.

Expert (2) : Le personnage peut lire ou écrire une carte. Il peut de plus crypter ou décrypter une information écrite avec un code simple en apportant la mention « *code simple* » sur le document (ce qui empêche évidemment toute personne n'étant pas capable de le décrypter, de lire le document).

Remarque : Tout joueur ayant littérature devra avoir 5 dés sur lui. Cela lui servira à traduire des

langues anciennes ou mortes, et à déchiffrer des codes. Toutes les inscriptions qui ne sont pas dans une langue commune porteront une petite inscription en bas à droite (ex : 1D/niv) Ce qui veut dire qu'en étudiant le manuscrit, le joueur connaîtra 1 dé de lettre de cet alphabet par niveau de littérature. Ensuite il lancera ces cinq dés, autant de fois que son score précédent ; Le tout en présence d'un organisateur, qui possèdera le code et la clef. et lui dira quelle lettre il découvre en fonction des résultats de ses jets de dés

Mise en situation : Régis trouve un parchemin écrit en Menzorien, qui porte l'inscription suivante : (1D/niv). Régis est compagnon en littérature. Il appelle un organisateur et lance 2 dés. Il fait 7.

Il lancera donc 7 fois 5 dés. Il obtient : 8, 24, 12, 19, 21, 7 et il connaîtra donc les lettres correspondant à ces résultats, que l'organisateur lui écrira sur un bout de papier. Dans ce cas, il obtiendra les lettres C, D, H, O, Q, T et A. Il devra sans doute faire appel à d'autres érudits pour continuer à traduire le parchemin. A moins qu'il ne passe encore une heure à l'étudier pour pouvoir retirer les dés.

Les experts et les maîtres en littérature n'ont pas à lancer les dés. Leurs grandes connaissances en matière linguistique leur permettent de déchiffrer la plupart des textes en consacrant du temps à leur étude. 30 minutes sont nécessaires à un expert pour déchiffrer une page de texte, alors qu'un maître ne devra y consacrer que 20 minutes. Une fois le temps nécessaire passé à étudier le texte, ils devront se rendre au PC Orga où leur sera remis une traduction (plus ou moins complète). Attention : Les temps donnés ici sont indicatifs. Même un spécialiste peut avoir du mal à traduire un texte ancien ou exotique. Aussi certaines traductions pourront prendre plus de temps (cela vous sera précisé par les orgas).

Technologie

La compétence technologie, est divisée en deux domaines principaux dans lesquels le scientifique doit se spécialiser (chacun compte comme une compétence séparée). Ces domaines sont :

- Mécanique intégrale : C'est de loin le domaine le mieux maîtrisé sur Erèbe. Cela donne la capacité et les connaissances nécessaires pour mettre en forme le métal (usiner, fondre, forger) et créer des systèmes mécaniques (résistance des matériaux, règles mécaniques...).
- Energétique : Ce domaine permet de produire de l'énergie à partir de cristaux de Mélamentite, qui est la plus puissante, mais aussi la plus rare des sources d'énergie d'Erèbe. La fusion de la Mélamentite est extrêmement instable et il a fallu de nombreuses années de recherche, pour réussir à la contrôler.

Chaque domaine technologique possède 4 niveaux de maîtrise, de novice à maître. A chacun de ces niveaux correspond un nombre de points de création (PC) lesquels seront nécessaires pour toute action entreprise par le scientifique (création, réparation...). Les points de création sont de nature différente en fonction du domaine scientifique dont ils proviennent.

Novice (4) : Le scientifique dispose de 3 PC par jour dans se domaine. Il peut fabriquer et réparer des technologies simples et comprendre le fonctionnement d'un objet de technologie complexe.

Compagnon (5) : Le scientifique dispose de 4 PC supplémentaires par jour dans ce domaine soit 7 au total. Il peut fabriquer et réparer des technologies complexes et comprendre le fonctionnement d'un objet de technologie avancée.

Expert (6) : Le scientifique dispose de 8 PC supplémentaires par jour dans ce domaine soit 15 au total. Il peut fabriquer et réparer des technologies avancées et comprendre le fonctionnement d'un objet d'hyper technologie.

Règles :

Un ou plusieurs scientifiques peuvent décider de fabriquer un objet technologique. Pour cela ils devront remplir plusieurs conditions :

- Il faut d'abord que le(s) scientifique(s) ai(en)t accès à l'outillage nécessaire pour fabriquer l'objet (voir plus bas).
- Il faut ensuite qu'au moins un des scientifiques ait un niveau suffisant pour créer l'objet.
- Il faut également que les scientifiques participant, sacrifient un nombre total de PC suffisant pour créer l'objet. (chaque scientifique doit sacrifier au moins un PC)
- Il est fortement conseillé de posséder un plan de l'objet en question, celui ci donne le coût exact en PC et le temps de fabrication de l'objet. En plus, fabriquer un objet sans plan coûtera beaucoup plus cher en PC.

Créer un objet est une scène : le rôle play et le décorum sont donc très importants, pour que la fabrication de l'objet fonctionne. ...Et les effets secondaires peuvent être nombreux, imprévisibles et dangereux...

Outils :

Comme on peut le deviner, il faut un minimum d'outillage pour créer un objet technologique, et plus cet objet est complexe, plus les outils devront être nombreux et pointus. Voici le barème, de l'outillage nécessaire pour fabriquer un objet technologique.

- Fabriquer (ou réparer) un objet simple nécessite une simple trousse à outils.
- Fabriquer (ou réparer) un objet complexe nécessite une mallette d'outils encombrante mais transportable.
- Fabriquer (ou réparer) un objet avancé nécessite un gros atelier. Ces ateliers sont trop lourds et trop encombrants pour être déplacés facilement. Un technologiste peut avoir ce matériel dans son camp (cela doit représenter au moins un mètre carré de matériel) mais il ne peut être déplacé au cours de la manifestation.
- Fabriquer (ou réparer) un objet hyper technologique nécessite un laboratoire. Un laboratoire est bien trop lourd et encombrant pour être emporté par un scientifique. Il devra donc déjà être présent sur place.

Les plans :

Les plans sont presque aussi importants que les outils pour les scientifiques. Ils recèlent tous les secrets de fabrication d'un objet, ils donnent le nombre exact de points de création, les matériaux et le temps nécessaire pour créer l'objet.

Les plans sont précieux, ils sont difficiles à copier et sont très convoités. Les plans ne peuvent être appris par un scientifique même si ce dernier les a possédés longtemps. Cependant, certaines technologies sont si courantes qu'aucun plan n'est nécessaire.

Les technologies multiples :

Certains objets utilisent plusieurs domaines de technologie. Pour les créer, il faudra allouer un nombre de points minimum dans chacun de ces domaines. Les réparer nécessite également une dépense de points de création dans chaque domaine scientifique que regroupe l'objet.

Construction entre les GN :

Il est possible, pour un scientifique, de créer un et un seul objet entre les GN. Pour cela il devra avoir le plan du dit objet, posséder les matières premières nécessaires... Il devra remettre tout cela

aux organisateurs lors du débriefing en expliquant son intention.

V. Les Arts de la vie et de la mort

La guerre, le vol, la magie et la science occupent rarement la totalité d'une journée, les hommes ont toujours eu besoin et auront toujours besoin des médecins pour entretenir leur corps, des prêtres pour garder espoir ainsi que de jeu et des femmes pour se distraire.

Jeu

Source de bien des conflits, le jeu peut défaire une fortune en quelques heures, surtout quand on joue contre des experts qui ont passé des années à apprendre les moindres règles et les divers coups fourrés du jeu...

Novice (3) : Vous avez une connaissance instinctive des jeux couramment pratiqués sur Erèbe et vous savez comment mettre le moindre avantage de votre côté. Pour représenter cela, vous disposez d'un élément de jeu supplémentaire quand vous jouez. Par exemple : au poker vous pouvez tirer une carte supplémentaire, au 421 vous jetez quatre dés...

Remarque : Cette compétence simule votre connaissance du jeu et votre adversaire n'est pas conscient de son utilisation (ce n'est pas de la triche). Vous pouvez tricher au jeu si vous le souhaitez, mais vous devrez alors en assumer les conséquences. Si vous ne savez pas comment appliquer le bonus de cette compétence parlez-en à un organisateur.

Médecine

A partir du niveau compagnon, un médecin peut soigner les blessures (c'est-à-dire de rendre à une localisation tous ces points de vie) en 5 minutes en utilisant des bandages et des emplâtres. La quantité de soins n'est limitée que par la quantité de bandages et d'emplâtres dont il dispose (un paquet par blessure). Dès qu'il a commencé les soins, le décompte du temps avant le décès est suspendu (il reprend où il en était si le soin est interrompu). En fonction de son niveau, un médecin peut soigner plusieurs personnes/blessures en même temps, mais le temps est multiplié (5 minutes pour une personne, 20 minutes pour quatre personnes).

Novice (2) : Le personnage est étudiant en médecine. Il est capable de prodiguer les premiers soins. Un personnage mortellement blessé ainsi soigné peut survivre 30 minutes au lieu de 5 avant de mourir. De tels soins nécessitent des bandages de premiers soins et prennent 60 secondes.

Compagnon (3) : Le personnage est un médecin de campagne. A ce niveau, le personnage commence la manifestation avec 5 paquets de bandages et emplâtres par jour de jeu et il peut soigner 3 personnes en même temps. De plus, le personnage est capable de savoir si une personne est empoisonnée ou malade, et quels sont les effets du poison ou de la maladie (mais il ne peut pas le guérir).

Expert (4) : Le personnage est un médecin digne d'une grande ville. Il commence le jeu avec 10 paquets de bandages et emplâtres par jour et peut soigner 6 personnes simultanément. De plus, à ce niveau le médecin est capable de soigner à volonté les maladies en utilisant des breuvages à base de plantes, ces soins nécessitent 10 minutes. Il peut de plus soigner à volonté les empoisonnements dûs à des poisons fabriqués par des experts en poison, ces soins nécessitent 30 minutes. A ce niveau, le personnage peut faire une autopsie et connaître exactement les causes de la mort et l'heure du décès.

Remarque : Les paquets de bandages et emplâtres sont considérés comme des objets en jeu. Il est donc possible de les acheter, les vendre et les voler.

Remarque : Si un médecin soigne un personnage tombé à 0 torse, la règle de convalescence s'applique (10 minutes sans action offensive ni lancer de sorts).

Prêtrise

La vie sur Erèbe a beau être rude, les prêtres des neuf dieux ne cessent de répéter qu'elle est un cadeau pour laquelle les divinités doivent être remerciées. Les prêtres sont capables d'apaiser les souffrances des fidèles et disposent d'impressionnants pouvoirs confiés par les dieux.

Novice (4) : À ce niveau, le personnage est initié du culte de son choix. Le personnage peut, en invoquant son Dieu, soigner les blessures d'un autre personnage de manière magique. Le personnage peut lancer 4 sorts de soins par jour (c'est-à-dire qu'il peut en imposant les mains et en incantant 60 secondes, rendre à une localisation tous ses points de vie).

Compagnon (5) : À ce niveau le personnage est prêtre du culte de son choix. Le personnage peut lancer 6 sorts de soins par jour. De plus le personnage peut lancer trois fois par jour l'un des sorts compagnon dépendant de sa Divinité.

Expert (6) : À ce niveau le personnage est grand prêtre du culte de son choix. Le personnage peut lancer 10 sorts de soins par jour, peut lancer six fois par jour l'un des sorts compagnon et deux fois par jour le sort expert dépendant de sa Divinité et peut de plus utiliser 4 sorts de soins (donc 4 minutes d'incantation) pour faire une restauration ultime (rend à un personnage tous ses points de vie dans toutes les localisations, annule toute maladie ou poison, et annule tout sortilège de tout niveau affectant le bénéficiaire du sort).

Remarques : Dans tout ce qui précède par jour signifie entre deux levers de soleil. Lorsqu'un prêtre incante un soin, un sortilège divin, celui-ci doit tout en chantant déchirer une carte de prêtrise correspondante à l'action entreprise. Un sort divin ne peut pas être contré ou annulé. De plus, si le prêtre est interrompu pendant l'incantation, le sort est sans effet, mais n'est pas perdu.

Si le prêtre soigne un personnage tombé à 0 torse, la règle de convalescence s'applique (10 minutes sans action offensive ni lancer de sorts).

Pour un prêtre, changer de dieu tutélaire est rare, mais pas impossible. Tout changement devra être impérativement en accord avec les scénaristes concernés. Il s'agit d'une décision grave de la part du joueur et cette dernière devra être mûrement réfléchie. Dans tous les cas, cela ne sera jamais sans conséquences pour le personnage.

La liste des sorts divins ne sera communiquée qu'aux possesseurs de la compétence. Afin de choisir le dieu le plus en adéquation avec ce que vous voulez jouer, contactez l'équipe Orga.

Séduction

De tout temps les courtisanes ont su user de leurs charmes pour obtenir de leurs seigneurs des secrets ou des promesses. Même la quasi-extinction de l'espèce humaine n'a pas fait disparaître cet état de fait.

Novice (2) : Si vous parvenez à attirer votre victime dans votre lit (ou tout autre endroit qui vous semble approprié) vous pourrez lui soutirer des confidences sur l'oreiller. Vous pouvez poser une question fermée (oui/non, réponse A ou réponse B...) à votre victime qui devra répondre la vérité. La victime ne sera pas gênée de vous avoir parlé de ça tant qu'elle n'aura pas passé dix minutes hors de votre présence.

Compagnon (3) : Vous savez utiliser votre charme à bon escient et pouvez une fois par jour séduire un personnage : ce personnage répondra alors favorablement à votre prochaine tentative (si les circonstances y sont propices) pour l'emmener dans votre lit (ou ailleurs). Pour utiliser cette compétence vous devez pouvoir passer au moins dix minutes à tenter de séduire votre cible. Vous pourrez alors lui poser une question comme définie au niveau novice.

Expert (4) : À ce niveau vous pouvez séduire deux personnages par jour (même règles que pour le niveau compagnon). De plus, vous pouvez demander au lieu des confidences sur l'oreiller un petit

service que votre victime vous rendra volontiers (sauf si quelqu'un lui fait remarquer que vous le manipulez). Ce service ne peut pas mettre en danger votre victime ni avoir de conséquences graves pour lui ou ses idéaux. Ainsi, le garde du corps d'une personne importante peut vous dire où il range son or mais pas à quel moment son maître est le plus vulnérable.

Remarque : Cette compétence ne représente pas tellement les performances sportives de son détenteur mais plutôt ses capacités à en tirer profit en manipulant sa victime.

Remarque sur la moralité des Eres : En raison des codes moraux de la plupart des Eres, cette compétence ne fonctionne que sur les personnages du sexe opposé. De plus, les personnages possédant cette compétence sont généralement peu regardants sur le changement de partenaires ce qui n'est pas le cas de tous. Une grande partie des Eres peuvent se montrer jaloux s'ils trouvent la personne avec qui ils ont passé la nuit dans le lit d'un(e) autre.

Remarque importante : Pour des raisons qu'il est inutile de détailler, les conclusions logiques de l'application de cette compétence n'ont rien à faire sur un site de GN. Ces actes doivent donc être remplacés par une séance de massage d'une durée de 15 minutes. Si l'un des deux joueurs concernés n'est pas consentant (HJ) il suffit de passer ce temps à l'écart.

Torture

Actes de barbarie sans nom pour les uns, méthode efficace pour les autres, la torture a toujours existé et a encore de beaux jours devant elle. Pour ses pratiquants réguliers, savoir tirer la vérité d'une personne peu communicative est devenu un véritable art.

Novice (2) : Le bourreau peut torturer un personnage dans l'incapacité de bouger. Par 10 minutes (où il ne fait que ça), il peut poser une question au personnage torturé. Ce dernier devra répondre du mieux qu'il peut au terme des 10 minutes à la question posée, sans chercher à biaiser, ni jouer sur les mots d'une question qui peut-être « mal » posée. Le personnage ainsi torturé perdra un point de vie par localisation. Durant la séance, le bourreau devra annoncer à la victime « *Torture novice* ».

Compagnon (3) : Le bourreau peut achever un personnage inconscient ou ligoté. cf. règles sur l'achèvement (voir le livre de règles générales). Durant la séance, il devra annoncer à la victime « *Torture compagnon* ».

Expert (5) : Le bourreau pourra passer quelqu'un à la question et lui faire avouer n'importe quoi. Pour cela, il devra passer 30 minutes en ne faisant que ça avec le personnage torturé. La victime sera après convaincue de ce qu'on lui aura fait avouer, et cela de manière définitive. Comme pour la torture, la victime perdra un point de vie par localisation. Durant une séance de torture, le bourreau devra annoncer à la victime « *Torture expert* ».

Remarque : Si la victime n'a pas « développement corporel », elle décède des séquelles de la torture, à moins qu'on ne la soigne dans les 5 minutes (les règles de convalescence s'appliquent). Si elle a « développement corporel », elle ne résiste pas plus à la torture mais y survivra.

Remarque importante : Par soucis de plaisir de jeu, il est nécessaire de demander le consentement à la victime de l'interprétation « *d'acteur* » de la torture. Si cette dernière n'est pas intéressée par un tel jeu, le bourreau et la victime devront simplement passer le temps demandé (5, 10, 15 ou 30 minutes) à ne rien faire.

Art des flux

Il paraît évident pour tout le monde que l'Art des Flux a vu le jour bien avant l'an 0 de l'Oracle. Mais beaucoup d'historiens affirment que l'apprentissage de la magie aux hommes par l'Oracle a permis d'affiner cet art et de lui donner une véritable reconnaissance. Les adeptes de cet art utilisent la magie, ou plutôt ils agissent sur la magie qui est en eux et qui les entoure, sans vraiment la transformer comme un adepte de l'art premier.

VI. Les Arts de la magie

Il semblerait que la magie soit apparue en même temps que l'Oracle mais comme tout ceux qui ont connu l'ancien monde sont morts depuis longtemps, la vérité ne sera sans doute jamais connue.

Remarques préliminaires : Il est nécessaire de posséder au moins un niveau de littérature/écriture pour posséder une des magies ci-dessous, à l'exception du shamanisme.

Art premier

Utilisation brute de la magie, l'art premier est le don que l'Oracle fit aux hommes lorsqu'il fut révélé. Il s'agit d'une forme de magie à l'usage limité mais rapide et pratique car elle ne demande aucun matériel.

Incantation : Pour incanter, un mage doit être conscient, pouvoir se servir de ses deux bras (il doit donc avoir au moins un point de vie dans chaque bras et dans le torse et doit avoir les mains libres), et il doit pouvoir parler et voir sa cible.

Interruption : Si durant l'incantation (c'est-à-dire pendant que le magicien récite la formule magique) le magicien subit un coup, que ce soit d'une arme de contact ou de distance, son sort est sans effet et est perdu. Si le magicien subit l'effet d'un sort pendant son incantation, le sortilège qu'il incantait est aussi perdu.

L'Art et les armures : Un personnage portant une armure se coupe des flux magiques et ne peut plus utiliser certains sortilèges :

- Armure légère (1 PA) : Sorts novice et compagnon uniquement
- Armure lourde (2 PA) : Sorts novice uniquement.
- Armure de guerre (3PA) : Aucune utilisation de l'art premier.

Le tableau ci dessous donne le nombre de sorts connus et le nombre de sort pouvant être jetés chaque jour (entre deux levés de soleil) en fonction du niveau du lanceur :

	Novice	Compagnon	Expert	Maître
Point de création	4	5	6	*
Nombre de sorts connus	Novice : 2	Novice : 3 Compagnon : 2	Novice : 4 Compagnon : 3 Expert : 1	*
Nombre de sorts par jour	Novice : 4	Novice : 5 Compagnon : 3	Novice : 6 Compagnon : 4 Expert : 2	*

Nombre de sortilèges connus : Un mage pratiquant l'Art Premier connaît un certain nombre de sorts dépendants de son niveau. Ces sorts seront déterminés par les organisateurs en fonction du background du personnage. Il y a deux méthodes pour apprendre un nouveau sort : monter d'un niveau de maîtrise dans la compétence Art Premier ou trouver pendant une manifestation un parchemin de sort. Pour apprendre un sort figurant sur un parchemin ou dans un grimoire, le support du sortilège doit être en possession du personnage à la fin de la manifestation et la volonté d'apprendre doit être signalée aux organisateurs (le parchemin est alors détruit et un nouveau sort ajouté à la fiche de personnage).

Enchantements musicaux

L'art de l'enchantement musical est une légende pour une la quasi-totalité des Erès. Ses pratiquants auraient le pouvoir d'enchanter les gens grâce à leur musique. Cette compétence requiert l'accord des organisateurs pour être choisie. Sa description précise est réservée aux joueurs concernés.

Runes

La toute première utilisation de l'art des runes fut la création de la ville de Tamarang. L'Oracle créa la première rune de protection pour la ville nomade il y a de cela bien longtemps. Avant cela, les hommes ne maîtrisaient que l'art premier, une utilisation éphémère des flux de magie. Les runes furent la toute première utilisation permanente de la magie. Une rune est un symbole ou un dessin qui canalise l'énergie magique dispersée autour d'elle pour fonctionner. Aussi, la préparation d'une rune est longue et fastidieuse, mais cela permet de créer un objet magique, du moins pendant un certain laps de temps. Les runes véritablement permanentes, à durée infinie, sont particulièrement rares, la plupart des runes connues ont une durée de vie limitée.

En échange de cette nouvelle utilisation de la magie, le Gardien n'imposa qu'une seule chose : « *Une rune ne peut être réalisée que sur un être ou un objet dénué de sentiments* ».

Novice (4) : Le personnage connaît deux runes de niveau novice. Il peut aussi identifier une rune jusqu'au niveau expert en l'étudiant pendant 5 minutes. Il sait aussi fabriquer de l'encre simple.

Compagnon (5) : Le personnage connaît une rune de niveau compagnon, ainsi qu'une rune supplémentaire de niveau novice (pour un total de trois). Il peut aussi identifier une rune de niveau maître en l'étudiant pendant 5 minutes. Il sait aussi fabriquer de l'encre commune.

Expert (6) : Le personnage connaît une rune de niveau expert, ainsi qu'une rune supplémentaire de niveau compagnon (pour un total de deux) et une rune de niveau novice supplémentaire (pour un total de quatre). Il sait aussi fabriquer de l'encre rare.

Règles :

- Une rune peut être réalisée sur : un objet, un végétal, une zone, mais en aucun cas sur un être vivant animé de sentiments (donc un humain).
- Une rune nécessite des ingrédients qui, réduits en poudre, seront utilisés pour créer « l'encre » nécessaire au dessin de la rune. Le terme « *encre* » est un terme générique utilisé pour qualifier la matière qui servira à dessiner la rune.
- Pour fabriquer de l'encre runique, le possesseur de la compétence doit avoir accès au matériel alchimique nécessaire (voir la compétence alchimie)
- Une rune doit être absolument représentée sur l'objet, la zone, etc. Elle peut prendre différentes formes : dessin au sol fait en farine ou autre poudre ne présentant aucun danger, dessin sur une étiquette attachée à l'objet ou dessin directement réalisé sur l'objet (il est impératif d'avoir l'accord des organisateurs pour cette troisième option). Quelle que soit la manière dont est représentée la rune, une étiquette expliquant les effets doit être présente avec la rune (accrochée, ou visible sur l'aire d'effet, etc.) Une rune sans étiquette est sans effet.
- La conception d'une rune se sépare en deux parties distinctes : la conception de « l'encre », puis la réalisation du dessin en lui même.

La liste des différentes runes ne sera communiquée qu'aux possesseurs de la compétence et selon leur background.

Sceaux

Il existerait une utilisation des runes capables d'affecter les êtres humains. Si cette rumeur est vraie,

c'est que l'un des grands interdits de l'Oracle a été transgressé. Les possesseurs de cet art (s'ils existent) doivent vivre cachés dans la peur des phalanges.

Shamanisme

On dit que les shamans tirent leurs pouvoirs d'un totem qu'ils vénèrent. Mais on dit surtout que les shamans sont des charlatans tant leur magie est inexplicable par ceux qui maîtrisent d'autres voies. De plus, les prétendus shamans sont très rares, et leur prétendue magie l'est encore plus.