# *Baltéria V*

## *Les Défis de Collysea*

*Livre de règles*

# Index


***Index*** ***2***
***Chapitre 0 : Modifications, ajouts et suppressions de règles*** ***4***
***Chapitre 1 : Introduction générale à Baltéria V - Les Défis de Collysea*** ***5***
Histoire générale de Collysea 5
Du point de vue des participants … 6
D'une arène à l'autre 7
Chronologie d'un Opus 7
***Chapitre 2 : Cosmogonie de Collysea*** ***8***
Les Personnages Champions 8
Les Personnages Non-Champions 8
Les Maîtres des Arènes et l'Équipe logistique de Collysea 8
Les Spectateurs et les Sponsors 9
***Chapitre 3 : Annonces générales, sécurité et homologation*** ***10***
Annonces 10
Homologation 11
Simulation 12
Les armes 12
Les armures et boucliers 13
***Chapitre 4 : Règles et mécanismes*** ***15***
Généralités 15
Salle PC 15
Notions de Rareté 15
Frappes et annonces 16
Lancement d'un sort 16
Vol 17
Crochetage de serrures et désamorçage des pièges 17
Fouille 18
Récoltes 19
Les cartes indices 19
Les métiers 19
Alchythalie 20
La médecine 21
Les Résistances 21
Tableau des connaissances de l'Équipe 22
Cycles de l'arène 22
***Chapitre 5 : Votre Personnage – Votre Champion – Votre équipe*** ***23***
Les arbres de compétences 23
Les bases des Champions 23
Vie / Mort et Points de Vie 24
Énergies et Points d'énergie (PE...) 24
Évolution de votre Champion – évolution de votre équipe. 26
Les points de Gloire, la vie de Champion et l'équipement 29
Les emplacements d'amélioration 31

Les dons 32
***Chapitre 6 : Descriptions des arbres 33***
Arbre du Combat 33
Arbre de la Magie 37
Arbre de l'Esprit 41
Arbre du Savoir 44
Arbre de la Ruse 48
***Chapitre 6bis : Arbres de compétences avancés 52***
Introduction 52
Conditions d'accès 52
Apprentissage des compétences 52
Utilisation des compétences 52
Le Protecteur - Combat / Esprit 53
Le Mage de bataille - Combat / Magie 54
Le Voyant - Esprit / Ruse 55
Le Magicien - Magie / Savoir 56
L' Assassin - Combat / Ruse 57
L'Inventeur - Ruse / Savoir 58
Le Stratège - Combat / Savoir 59
Le Thanatologue - Esprit / Magie 60
??? - Esprit / Savoir 60
??? - Magie / Ruse 60
***Chapitre 7 : Avantages des arbres de compétences 61***
Maîtrise des rangs 61
Maniements de base 62
***Chapitre 8 : Dons 63***
***Chapitre 9 : Création de personnage 65***
La Race et le peuple 65
Les arbres de compétences 66
Les compétences 66
Choix des sorts 68
Choix des dons 69
Dépense des Points de Gloire 69
Background 69
***Chapitre 10 : Annexes 71***
Annonces 71
Sources de dégâts 74

# *Chapitre 0 : Modifications, ajouts et suppressions de règles*

*Zone stérile : [page 21]*
*Ajout d'une nouvelle règle concernant les soins*

*Les Résistances : [page 21]*
*Précision sur le fonctionnement des résistances*

*Arbre du combat : [page 33]*
*Ajout des descriptions des compétences inter-rangs niveau compagnon*

*Arbres avancés débloqués : [page 52]*
*Précision sur les conditions pour débloquer un arbre avancé*
*Précision sur les XP*
*Mise à jour des arbres débloqués*

# Chapitre 1 : Introduction générale à Baltéria
# V - Les Défis de Collysea

## Histoire générale de Collysea

*Collysea est née d'un rêve, du rêve d'un homme qui s'ennuyait et qui souhaitait apporter un peu de joie dans ce monde. Cet homme s'appelle Rahadi Weskil et ceci est son histoire.*

*Rahadi Weskil est un pratiquant de nombreuses magies, à la fois mage et savant, ritualiste ou encore invocateur. Après avoir maîtrisé ses nombreuses magies et trouvé la voie de l'immortalité, Rahadi a commencé à s'ennuyer. Comment allait-il pouvoir occuper cette immortalité alors qu'il maîtrisait déjà tout ce qu'il pouvait apprendre ? Des cours de cuisine ? Cela ne l'occuperait que pendant quelques semaines. Des formations plus pratiques (maçonnerie, couture ou encore forge) ? Non, ce qu'il ne sait faire de ses mains, il l'invoque par magie.*

*Après de nombreuses réflexions et avoir envisagé de mettre fin à son immortalité, une idée germa dans son esprit. L'immortalité, c'est long surtout quand on s'ennuie. Comment font les autres immortels pour occuper leur immortalité ? Alors Rahadi voyagea entre les plans à la rencontre d'autres immortels : des anges, des diables, des seigneurs élémentaires, ... Ces derniers ne manquaient pas d'activités : un peuple ou un domaine à gérer, une guerre éternelle à organiser ou autres activités d'immortels. Mais aucuns ne connaissaient de moyens de divertissements et certains ne comprenaient même pas le principe de divertissement.*

*Rahadi rentra chez lui et réfléchit à nouveau. Un nouveau projet se construisait dans son esprit. Si les immortels n'avaient pas de divertissement, il allait leur en créer un. Voilà un projet à sa hauteur : concevoir un divertissement pour mortels et immortels. Pendant des mois, Rahadi rédigea des textes, dessina des plans et prépara son projet. Puis il reprit la route, il signa des contrats avec les autres immortels, forgea des alliances et des partenariats avec des entités extra-planaires.*

*Enfin, lorsque tout fût préparé, il déchira le voile spatio-temporel afin de créer un nouveau plan qu'il baptisa « Collysea ». Avec l'aide des entités extra-planaires, il définit les règles et les lois de ce nouveau plan et se plaça comme maître incontesté et incontestable de Collysea.*

*Il était désormais temps de construire sur ce nouveau plan et de le peupler. Par le biais de ses contrats et de ses alliances, Rahadi négocia l'arrivée de « Colons » sur Collysea. Parmi ceux-ci, il recruta de nombreux ouvriers et bâtisseurs ainsi que plusieurs mages pour commencer la construction de son projet. Les deux premiers objectifs étaient de créer d'une part une arène magique dans laquelle seraient envoyés des « Champions » pour y réaliser des combats ou des aventures et d'autre part, une ville afin d'accueillir ces fameux « Champions » et leurs nombreux spectateurs.*

*Un an plus tard, la première arène magique fut inaugurée et la première équipe de « Champions » fût envoyée afin de rejouer une mythique bataille entre un héros des temps anciens et son adversaire polycéphale. Et ce fut un succès, de nombreux spectateurs s'étaient déplacés pour assister à la première arène de Collysea. Les*

*tribunes étaient d'ailleurs trop petites pour tous les accueillir.*

*Cependant ce succès fut entaché par les événements de la soirée. Alors que les « Champions » festoyaient de leur première victoire et que les spectateurs emplissaient les bars de la ville, un archidiable et un archange, ayant tout deux abusés de la boisson, commencèrent un débat sur « Quel champion était le meilleur ? ». Leur débat se transforma rapidement en lutte puis en combat acharné qui détruisit la moitié de la ville.*

*Rahadi tira une conclusion des ces événements : « Pour faire cohabiter des anges et des démons, il est nécessaire d'avoir un bon système de sécurité. ». En conséquence, il demanda à une entité partenaire du projet de placer l'ensemble du plan, sauf les arènes, sous un effet de « Zone de paix ultime », interdisant à quiconque d'entreprendre une action offensive contre une autre personne sans l'accord d'un responsable des arènes.*

*Depuis ce jour, Collysea est une entreprise grandissante, attirant chaque jour plus de spectateurs et offrant de plus en plus de divertissement. Cela permit l'ouverture de plusieurs arènes offrant des divertissements variés, mais aussi le développement de la ville qui fût baptisée « La Cité des Héros ».*

*Aujourd'hui, Collysea accueille douze arènes dans lesquelles plus d'une centaine d'équipes de « Champions » participent à des défis ou vivent des aventures toujours plus spectaculaires. La Cité des Héros accueille des milliers de spectateurs et fait vivre de nombreux aubergistes et commerçants. Tout ce petit monde évolue dans la paix et la tranquillité sous l'œil vigilant de Rahadi Weskil et ses Maîtres des arènes et sous la protection des entités partenaires du projet.*

## *Du point de vue des participants …*

*Ce chapitre traite donc des places ou des rôles proposés par l'équipe de Baltéria pour cette nouvelle saison (Baltéria 5) intitulée « Les Défis de Collysea ».*

*Les joueurs (PJ) : Les participants joueurs incarnent les « Champions » d'une nouvelle équipe qui se lance à l'assaut des arènes afin d'amasser prestige, gloire et expérience.*

*Ils doivent créer un « Personnage-champion » originaire du monde de Flavorite. (C.f : Le livre du monde)*

*Les non-joueurs (PNJ) : Les participants non-joueurs incarnent les habitants de la Cité des Héros et les nombreux acteurs des arènes. Ils participent eux aussi à la construction des histoires et des aventures en incarnant les rôles écrits par l'équipe d'organisation.*

*Ils n'ont pas besoin de créer de personnage car l'ensemble des rôles à incarner sont préparés par l'équipe d'Organisation. Ils peuvent cependant créer un habitant lambda de la Cité des Héros à incarner hors des arènes.*

## D'une arène à l'autre

*Chaque opus de la saison « Les Défis de Collysea » sera l'occasion de participer à une nouvelle arène n'ayant pas spécialement de rapport avec les arènes précédentes.*

*Par exemple, il est possible que la première arène soit une épopée dans un univers médiéval fantastique alors que la seconde arène sera une aventure de survie dans un contexte d'invasion de zombie et que lors de la troisième, il sera nécessaire de réconcilier les pégases et les licornes pour aider le Roi des Petits poneys.*

*Les seuls personnages récurrents seront les habitants de la Cité des Héros, les spectateurs et bien entendu les « Champions » (pour ceux qui survivront).*
*L'ensemble des habitants d'une arène disparaîtront lors de la fin de cette dernière.*

## Chronologie d'un Opus

*Durant cette nouvelle saison de Baltéria, les opus auront une chronologie et une organisation propre au jeu développé à l'intérieur et à l'extérieur des arènes.*

| *Vendredi* | |
|---|---|
| *Fin d'après midi et début de soirée* | *Arrivée des joueurs sur le site*<br>*Lancement du Time In dans la Cité des Héros*<br>*Souper en Time In dans la Cité des Héros* |
| *22h – minuit* | *Briefing pré-arène*<br>*Départ de la Cité de Héros et début de l'arène* |
| *Samedi* | |
| *Journée* | *Déroulement de l'arène.*<br>*Déjeuner, dîner et souper dans l'arène.* |
| *Dimanche* | |
| *2h - 6h* | *Fin de l'arène*<br>*Retour dans la Cité des Héros* |
| *Matin* | *Débriefing post arène* |
| *Midi* | *Dîner dans la Cité de Héros*<br>*Time Out final* |

# Chapitre 2 : Cosmogonie de Collysea

## Les Personnages Champions

*Dans d'autres univers, on les appelle « Personnage-joueur » ou PJ mais à Collysea, nous avons des Champions pas des joueurs. Nous utiliserons donc le terme « Personnage-Champions » ou PC.*

*Les Personnages Champions sont les acteurs des arènes. Sélectionnés avec soin par les Maîtres de l'Arène, leurs actions et leurs décisions seront vues, commentées et jugées par des milliers de spectateurs. Au sein des arènes, même les plus simples des roturiers auront la possibilité de devenir des héros ou des légendes courtisées par les puissants et adulées par les foules.*

*En tout cas, pour ceux qui survivront aux... **Défis de Collysea**.*

## Les Personnages Non-Champions

*Dans d'autres univers, on les appelle « Personnage non-joueurs » ou PNJ mais à Collysea, ces individus sont eux aussi des acteurs de l'arène mais ne suivent pas la carrière de Champion. Nous utiliserons le terme de « Personnage non-Champions » ou PNC.*

*Les Personnages non-Champions viendront peupler les arènes, ils auront des rôles pouvant aller d'un puissant roi à un simple garde de ville. Les PNC sont intimement liés aux arènes. Il s'agit de leur réalité et ces derniers n'ont pas conscience d'être dans une arène.*

*Il est inutile d'essayer de leur faire comprendre qu'ils sont dans une arène car un puissant système technico-magique permet aux Maîtres des Arènes de les reformater à volonté.*

*Les PNC seront sollicités pour aider les Maîtres de l'Arène que ce soit au niveau de l'arbitrage, de la sécurité des combats, de l'aide au montage/démontage des décors utiles à la réalisation des scénarii en cours.*

## Les Maîtres des Arènes et l'Équipe logistique de Collysea

*Les Maîtres des arènes ou « MA » sont les gestionnaires de Collysea et de ses arènes. Véritables partenaires de notre bien aimé Rahadi Weskil, ils organisent les événements se déroulant dans les arènes, gèrent la faune locale, invoquent des monstres pour pimenter l'action ou arbitrent les décisions ou actions.*

*Pour ceux qui se poseraient la question, Rahadi Weskil est le fondateur de Collysea. Il a créé le plan de Collysea, fondé la Cité des Héros et organisé le système des Arènes.*

*Même si cela semble évident, il est important de rappeler que les Maîtres des arènes ont TOUJOURS RAISON. Leur manquer de respect ou tenter toute action hostile est un acte pouvant entraîner la mort sans sommation.*

*Au sein des arènes, les Maîtres des arènes sont invisibles aux yeux des PNC mais peuvent influencer les actions de ces derniers. Les Maîtres des Arènes sont par contre*

*visibles par les PC et ces derniers pourront aller les voir afin de poser des questions ou demander des explications sur l'arène.*

*Dans d'autres univers, on les appelle « ORGA » pour Organisateurs.*

*L'équipe logistique de Collysea représente l'ensemble du personnel permettant de faire de Collysea, un endroit fantastique. Cela comprend les habitants de la Cité des Héros (Marchands, Barmans, Cuisiniers, etc ...) mais aussi les personnes attachées au développement des Champions et des équipes ( Gestionnaire des Halls d'équipe, Entraîneurs des arbres de compétences, etc ...).*

*De la même façon que pour les Maîtres de l'arène, leur manquer de respect ou tenter toute action hostile est un acte pouvant entraîner la mort avec sommation, cette fois-ci.*

## *Les Spectateurs et les Sponsors*

*Alors que les Champions sont les acteurs de l'arène, les yeux de dizaines de milliers de spectateurs sont rivés sur leurs moindres faits et gestes. Parfois, certains de ces spectateurs suffisamment riches ou puissants choisissent de soutenir un ou plusieurs Champions. Ils deviennent alors des Sponsors.*

*Les Sponsors sont des spectateurs pouvant supporter un ou plusieurs Champions en échange de la réussite de mission ou de quêtes proposées par le Sponsor en question. Cela fera l'objet d'une négociation et de la signature d'un contrat entre le Champion et le Sponsor avant l'arène.*

*Après l'arène, si le Champion remplit sa part du contrat, le Sponsor lui remettra le soutien stipulé dans le contrat.*

*Si le Champion n'a pas rempli sa part du contrat, le contrat est rompu et le Sponsor pourra demander une sanction à l'encontre du Champion concerné.*

# Chapitre 3 : Annonces générales, sécurité et homologation

## Annonces

*Time-in*

*"Temps du jeu" : L'annonce "Time-in" lance le jeu le vendredi et relance le jeu après un "Stop-time" ou un "Time-Freeze". C'est le moment où le jeu se déroule, votre personnage entre en action et évolue dans le monde que nous avons créé pour lui. Pendant le "Time-in", il est fortement recommandé de ne parler ni de votre vie réelle, ni d'aborder des sujets contemporains (voiture, ordinateur, dernier film en date). Si vous voulez discuter de cela avec un de vos compagnons, mettez-vous à l'écart et parlez en discrètement. Si vous voyez des PNJ en "Time-out", ne leur parlez pas, sauf pour demander des conseils ou des renseignements.*

*Stop-time*

*"Temps mort" : Il n'existe AUCUNE exception à l'annonce "Stop-time". Le "Stop-time" peut être décrété par les orgas et arbitres, en tout temps ; et par les PNJ et PJ, uniquement en cas de grave problème (risque de chute, danger imminent, perte d'objet fragile -ex. lunettes-, armes non conformes à l'homologation, ...). Les PJ, comme les PNJ, ne bougent plus : les gens et le jeu s'arrêtent. Lorsque le "Stop-time" est décrété par l'orga ou les arbitres, c'est le moment pour les PJ de faire contrôler leur fiche de personnage pour le décompte des points de vie, des sorts lancés, des potions bues, ...*

*Time-out*

*"Hors-jeu" : Le "Time-out" n'est annoncé qu'une seule fois ; il sera la dernière annonce de l'évènement en cours. Le "Time-out" peut concerner temporairement -ou non- certains lieux ou certaines personnes :*

- *Endroits dangereux*
- *Endroits défendus aux PJ (comme le local PNJ où nous entreposons le matériel, les cuisines, les chambres et les endroits à risques de chute, d'éboulement ou insalubres).*
- *Pour les reconnaître plus facilement, les endroits interdits ou dangereux seront balisés d'un ruban rouge et blanc.*
- *Les PNC portant une banderole rouge et blanche sont "Time-out".*
- *Les éventuels visiteurs et passants n'en portent pas mais ils le sont quand même !*
- *L'équipe cuisine et bar sont "Time-in" mais hors combat, sauf s'ils s'aventurent sur les champs de bataille.*

*Time-freeze:*

*"Temps suspendu" : Le "Time-freeze" est une variante du "Stop-time". A ce signal, les PJ se « figent » jusqu'au prochain "Time-in". Les PJ ferment leurs yeux, se bouchent les oreilles et entonnent un murmure pour ne pas écouter ce qui se passe. Le "Time-freeze" ne peut être décrété que par un PNJ ou un ORGA.*

# Homologation

*Nos armes sont soumises à l'homologation selon les critères suivants :*

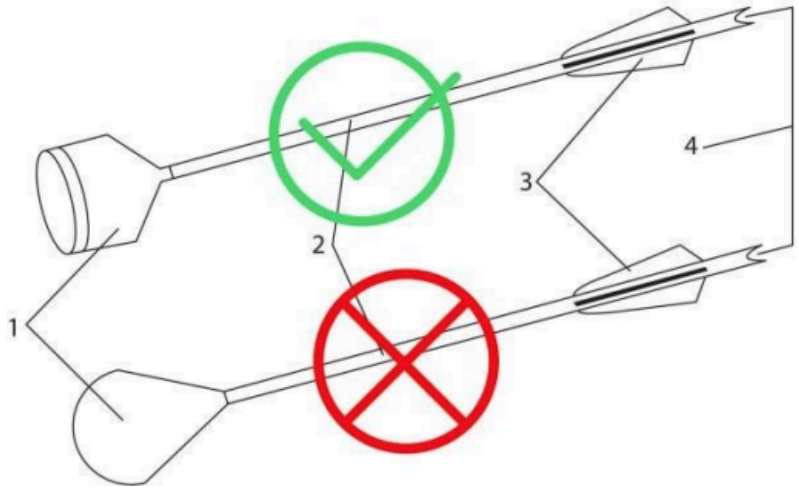
- *Le latex et la mousse sont les seules matières acceptées pour le recouvrement des armes*
- *Les armes ne doivent pas faire trop mal*
- *Elles doivent être en bon état*
- *Elles doivent avoir été vues par une personne qualifiée de l'asbl Baltéria lors de l'arrivée au live pour être homologuées*
- *En cours de jeu, les armes doivent être vérifiées par les joueurs et autres P.N.J. ; les armes abîmées ou cassées doivent être signalées aux organisateurs qui prendront les mesures nécessaires à ce sujet.*

*Les armes de type Nerf doivent avoir fait l'objet d'une demande d'avis préalable et d'une homologation comme toutes les autres armes. La portée maximale sera de 20m. Les armes de paintball, de softball et les nerfs modifiés sont totalement interdites. Dans la mesure du possible nous vous demandons de bien vouloir adapter vos armes aux thèmes du live (médiéval fantastique avec composante steampunk). Pour les armes à projectiles réels il sera obligatoire de toucher la cible pour que les dégâts soient comptabilisés.*

*Les armes automatiques sont interdites. Si vous ne disposez que d'une arme automatique vous devrez néanmoins simuler le rechargement entre chaque coup. A défaut nous ne validerons qu'un coup sur 5.*




*Les porteurs d'armes de traits (arcs et arbalètes) seront soumis à un test en début de live afin de s'assurer qu'ils maîtrisent le maniement de leur arme.*




*Nous rappelons que la nuit les armes à distance sont inutilisables pour des raisons de sécurité évidentes.*

## Simulation

*Pour des raisons de sécurité, les coups à la tête ou dans les parties génitales sont formellement interdits. De même, il faut éviter de frapper « trop fort ». Dans le cas où cela pourrait arriver involontairement, le fair-play recommande de s'excuser. Cependant, nous n'hésiterons pas à exclure du jeu toute personne à qui cela arriverait « trop souvent ».*

*Les armes en mousse et/ou en latex sont très légères et inoffensives. Cependant, elles sont censées simuler des armes en métal, lourdes et peu maniables. Pour cette raison et pour un minimum de réalisme lors des combats, les P.J. et les P.N.J. décrivent des mouvements amples et lents.*

*Les coups portés doivent l'être suivant un angle défini à 90°. Les coups « d'estoc » (pointer) sont totalement interdits. Les coups rapides et répétitifs (style "mitraillette" : 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2, …) ne sont pas pris en compte.*

## Les armes

*Sans améliorations, **TOUTES** les armes infligent un point de dégâts.*

*Les armes sont réparties en catégories :*

*<u>Les armes courantes</u>*

*Les armes courantes sont maniées par l'ensemble des Champions.*

| *Catégories* | *Type* | *Longueur maximum* |
|---|---|---|
| *Armes courantes* | *Armes courtes, dagues* | *45 cm* |
| | *Armes à une main* | *80 cm* |
| | *Bâton* | *200 cm* |

*Les armes de guerre*

*Les armes de guerre sont maniées par les Champions de l'arbre du combat. Cependant, elles peuvent être maniées par les Champions des autres arbres au moyen de dons. Il existe un don par type d'armes de guerre.*

| *Catégories* | *Type* | *Longueur maximum* |
|---|---|---|
| *Armes de guerre* | *Armes de guerre à une main* | *110 cm* |
| | *Armes à deux mains* | *150 cm* |
| | *Armes d'hast* | *200 cm* |

*Les armes à distance*

*Les armes à distance sont maniées par les Champions de l'arbre de la Ruse. Cependant, elles peuvent être maniées par les Champions des autres arbres au moyen de dons. Il existe un don pour l'ensemble des armes à distance.*

| *Catégories* | *Type* | *Puissance maximum* |
|---|---|---|
| *Armes à distance* | *Arc et arbalètes* | *30lbs* |
| | *Armes à projectiles (Nerf)* | *portée max de 20 m* |
| | *Sarbacane* | *portée max de 20 m* |
| | *Armes de lancer* | *N/A* |

## *Les armures et boucliers*

*Pour être comptabilisée, une armure devra couvrir :*

- *l'ensemble du torse (100%)*
- *la moitié de ses quatre membres (50 % de chaque bras et de chaque jambes)*

*Les armures sont de quatre types : légère, intermédiaire, lourde et robe de mage. Chaque armure confère un certain nombre de points d'armure au Champion qui la porte. Ces points d'armures sont assimilables à des " Points de vie renouvelables à chaque combat".*

*En effet, tant que l'armure n'est pas détruite, elle confère ses points d'armure à chaque combat. Les points d'armure sont entièrement consommés avant les points de vie en cas de dégâts subis.*

*- Les Champions de l'arbre du Combat peuvent automatiquement porter toutes les armures.*
*- Les Champions de l'arbre du Savoir peuvent automatiquement porter des armures légères ou intermédiaires.*
*- Les Champions de l'arbre de la Ruse peuvent automatiquement porter des armures légères.*
*- Les Champions de l'arbre de la Magie et du Savoir peuvent automatiquement porter des robes de mage.*

*Cependant, les armures peuvent également être portées par les autres Champions par le biais de dons. Il existe un don par type d'armure.*

| *Catégories* | *Types* | *Points d'armure* | *Exemples* |
|---|---|---|---|
| *Armures* | *Armures légères* | *2* | *Cuir, cuir clouté, gambison, etc...* |
| | *Armures intermédiaires* | *4* | *Cotte de maille, brigandine avec plaques de métal, etc…* |
| | *Armures lourdes* | *6* | *Armure de plates* |
| | *Robes de mage* | *2** | **Les PA octroyés par une robe de mage ne sont efficaces que contre les dégâts des sorts* |
| *Boucliers* | *Ronds* | *0* | *Surface max de 0.65m² (~ bouclier rond de 90 cm de diamètre)* |
| | *Rectangulaires* | *0* | *Surface max de 0.65m² (~ bouclier tenant dans un rectangle de 100 cm * 65 cm)* |

*Si des pièces d'armures de différents types sont portées, le calcul des points de protection se fera toujours sur base de l'armure portée conférant la valeur la plus faible de points d'armure.*

*Exemple :*

*Je porte un plastron complet en métal (Armure lourde), des jambières en métal (Armure lourde) et des brassards en cuir (Armure légère). Mes points d'armure sont comptés comme si je portais une armure légère complète.*

# Chapitre 4 : Règles et mécanismes

## Généralités

*Lorsqu'il y a un doute sur les règles, c'est toujours l'orga qui tranche.*

*Si des interprétations différentes d'un même point de règle surviennent, on retiendra toujours la plus contraignante.*

*Les règles de sécurité et le bon sens prévalent toujours.*

*Si cela n'est pas précisé, les « actions » tel que le coma, la paralysie, etc. ont une durée d'approximativement 5 minutes (la scène ou le combat).*

## Salle PC

*Cette salle n'est pas ouverte 24h/24, à certains moments vous aurez l'opportunité de vous y rendre afin de faire valider certains points de règles nécessitant un référé.*

*Les horaires de la salle PC vous seront communiqués au jour le jour.*

## Notions de Rareté

*Dans un but de réduire les difficultés de compréhension liées à la rareté et à la complexité, nous remplaçons les différentes occurrences des complexités par leur équivalents en rareté dans l'ensemble de nos règles.*

*Ainsi, tout ce qui est Basique devient Courant, tout ce qui est simple devient Inhabituel et ainsi de suite.*

*Dans les arènes de Collysea, les ressources et les composantes, les préparations, les recettes, les pièges et les serrures ainsi que les créatures fonctionnent en termes de* ***raretés****.*

| | *Rareté* |
|---|---|
| *Niveau 1* | *Courant* |
| *Niveau 2* | *Inhabituel* |
| *Niveau 3* | *Rare* |
| *Niveau 4* | *Extraordinaire* |

# Frappes et annonces

*Lorsque que vous frappez avec une arme dont vous possédez le maniement,* vous faites automatiquement un point de dégâts par frappe. *Si vous n'avez pas le maniement de l'arme en question, vous frapperez à 0 dégâts…*

*Tous les Champions peuvent manier deux armes tant que la sommes des longueurs de celles-ci ne dépasse pas 1m30.*
*Il faut annoncer les coups (selon des compétences acquises) et les sorts, verbalement et de manière audible pour la cible.*

*Pour les coups / sorts qui ont un effet qui n'est pas lié à une perte / gain de point de vie ou d'énergie, le lanceur annonce également l'effet de son coup / sort.*

*Les armes sont d'un niveau de rareté allant de 0 à 4, chaque niveau permet d'effectuer des frappes dont le maximum de dégâts est augmenté de 2. Par exemple, une arme de niveau de rareté 0 permet de frapper maximum à 2, une arme de rareté 1 permet de frapper maximum à 4 et ainsi de suite jusqu'à un maximum de 10 pour les armes de rareté 4.*

*Si vous dépassez le maximum de dégâts que peut infliger votre arme, celle-ci se brise (le coup est comptabilisé tout de même) et le(s) bras maniant l'arme est(sont) inutilisable(s) jusqu'à ce qu'il(s) soi(en)t soigné(s) par une intervention médicale ou un sort de régénération des membres. Le coupe-jarret est une exception à cette règle.*

# Lancement d'un sort

*Avant toute chose, un Champion dont les arbres de compétences comprennent l'arbre de la Magie ou de l'Esprit doit avoir un focus lié à son arbre de compétences pour pouvoir lancer ses sorts. De plus, pour pouvoir lancer un sort d'un Cercle, le focus équipé doit être d'un niveau équivalent ou supérieur.*

*Exemples :*

*Kell Maresh est un champion dont l'arbre principal est l'arbre de l'esprit. Il connaît les compétences Magie spirituelle Cercle 1 et Magie spirituelle Cercle 2. Il s'équipe d'un focus spirituel de Cercle 2 afin de pouvoir lancer ses sorts de Cercle 1 et 2.*

*Si c'est un sort à lancer en combat :*

*Vous devez lever le bras vers le ciel et l'abattre dans la direction de la cible (située globalement à portée de voix et de vue, environ 20m) en prononçant :*
*« Une incantation contenant minimum 10 syllabes » + type de magie + effet (+ temps éventuel)*

*Exemples :*

*Je possède le sort de magie élémentaire « attaque de feu 1 ».*
*J'attaque une cible située devant moi. Je tends le bras vers le ciel et je le rabats vers ma cible en disant :*
*« Par la toute puissance de ma grand-mère, magie élémentaire de feu, 1 dégâts de feu. »*

*Je possède le sort de magie élémentaire « Glu ».*
*J'attaque une cible située devant moi. Je tends le bras vers le ciel et je le rabats vers ma cible en disant :*
*« Parce que la rose a des épines, magie élémentaire de terre, Glu 15 sec. »*

*Je possède le sort de magie spirituelle « soin 1 ».*
*Je soigne une cible que je peux toucher. Je le bras vers le ciel et je le tends vers ma cible en disant :*
*« J'aime l'odeur de la rosée au petit matin, magie spirituelle, soin 1 PV. »*

*Si c'est un sort à lancer hors combat :*

*L'incantation sera formulée de la même façon mais ils requièrent généralement la présence d'un organisateur ou d'un PNC qui validera l'effet du sort.*

*Exemple :*

*Je possède le sort de magie générale « détection de la magie 1 ». Je tends le bras vers la cible en disant : « Que l'Aether me révèle ce que cache les ombres, magie générale, détection de la magie 1. »*

## Vol

*Il existe deux types de vol, le vol dit d'opportunisme où l'objet est négligemment posé sans surveillance et donc prenable "sans efforts" et le vol de biens possédés par un personnage.*

*Dans ce second cas, le Champion doit venir annoncer son intention de vol à la salle PC ainsi que l'objet et la cible du vol. L'organisateur présent décidera de la difficulté de l'action et remettra au Champion le nombre de colsons nécessaires à la réalisation du vol. L'ensemble des colsons distribués devra être attaché sur la victime pour que le vol soit validé.*

*Dans tous les cas, une fois le vol réalisé ou non, il faut retourner à la salle PC. Un référé se chargera de valider le vol et de collecter la ressource en question si elle est possédée par la victime. Si la victime ne possède pas l'objet déclaré, le vol est nul.*

*En cas de non-respect des règles, et particulièrement si vous ne ramenez pas l'objet directement à la salle PC ou à un organisateur, le vol sera considéré comme Time-Out et donc, non seulement annulé en jeu, mais également considéré comme une tentative de vol réel avec les conséquences juridiques et légales que cela implique.*

## Crochetage de serrures et désamorçage des pièges

*Au cours des défis de Collysea, les Champions vont se retrouver devant une porte close ou un coffre particulièrement tentant. Dans ce genre de situations, le Rusé est d'une aide indispensable. Avec ses outils, ses mains expertes et un peu de temps, il peut venir à bout de la moindre serrure ou du moindre piège qu'il pourrait rencontrer.*

*En termes de jeu, lorsqu'un Champion veut analyser une serrure, détecter et/ou désamorcer un piège, il a recours à la compétence* ***Outils de précision et doit***

***posséder un kit de crochetage**. La compétence et le kit de crochetage doivent être au minimum du niveau de la serrure ou du piège. Cette action doit toujours être faite en présence d'un référé et chaque étape du processus prend 5 minutes et se résout par un tirage de carte.*

*Composition du deck de cartes de base : 3 cartes blanches, 5 cartes noires et 2 cartes rouges.*

*Détection :*
*Le tirage se fait à l'aveugle et le référé annonce le résultat au Champion.*
*NB : Un champion peut tout à fait tenter de détecter un piège de niveau supérieur au sien.*

*Désamorçage / Amorçage:*
*Le piège doit être du niveau de la compétence du Champion ou inférieur. Le Champion doit également posséder un kit de crochetage du niveau du piège ou supérieur. La finalité de l'action dépendra de la couleur de la carte piochée :*

- *blanche : le piège est désamorcé*
- *noire : échec du désamorçage*
- *rouge : le piège se déclenche, échec du désamorçage et le kit de crochetage se casse*

*Crochetage :*
*La serrure doit être du niveau de la compétence du Champion ou inférieure. Le Champion doit également posséder un kit de crochetage du niveau de la serrure ou supérieur. La finalité de l'action dépendra de la couleur de la carte piochée :*

- *blanche : la serrure est ouverte*
- *noire : échec du crochetage*
- *rouge : échec du crochetage et le kit de crochetage se casse*

*NB : Si le Champion utilise une compétence de crochetage/désamorçage d'un niveau supérieur à celui de la serrure/du piège, une des cartes noires est remplacée par une carte blanche par niveau de différence.*
*NB : tenter le désamorçage ou le crochetage d'un piège ou d'une serrure d'un niveau supérieur à celui du champion provoque les effets d'une carte rouge.*
*NB : un piège non détecté se déclenche d'office lors de la tentative de crochetage **ET** provoque les effets d'une carte rouge sans toutefois ouvrir la porte.*
*NB : lors d'un échec en désamorçage ou en crochetage, le Champion reçoit un point de stress cumulatif qui viendra complexifier ses prochaines tentatives pour le cycle en cours.*
*NB : les pièges non désamorcés se réamorcent automatiquement.*

## *Fouille*

*Tout le monde peut fouiller et être fouillé. Pour cela le Champion doit poser sa main sur l'épaule du personnage qu'il souhaite fouiller et lui annoncer son action. Une fouille prend au moins 2 minutes pour être réalisée et peut se poursuivre jusqu'à 5 minutes pour tenter de découvrir des poches secrètes ou des possessions cachées.*

# Récoltes

*Dans la plupart des arènes se trouvent des carrières, des gisements de métaux, des pistes de gibiers et autres lieux propices à la récolte de ressources naturelles. Ces ressources sont classées en fonction de leur type et de leur niveau de rareté.*

*Il existe des ressources de type **Bois**, **Plante**, **Pêche**, **Chasse**, **Minerai** et **Gemme**. Chacun de ces types de ressources est subdivisé en quatre niveaux de rareté : **Courant**, **Inhabituel**, **Rare** et **Extraordinaire**. Seuls les Savants ont l'expérience nécessaire pour récolter des ressources.*

*Dans l'arène, ces ressources sont symbolisées par des poinçons/des tampons de formes variées. Étant donné que les Champions ne connaissent pas le milieu dans lequel ils évoluent, lorsqu'un Savant trouve un point de récolte (un autre Champion non Savant peut lui indiquer l'endroit), celui-ci peut poinçonner/tamponner sa fiche dans l'encart **Récolte** et revenir en salle PC pour pratiquer une analyse des ressources qui se trouvent sur le lieu de récolte (cela compte comme une récolte et fournit donc les ressources correspondantes).*

*Cette analyse s'effectue avec la compétence **Connaissance de la nature** et permet de déterminer le type et la rareté des ressources.*

*L'information une fois révélée est considérée comme connue de l'Équipe entière donc si un autre Savant revient avec un poinçon/tampon déjà découvert, il ne doit pas refaire l'étape d'analyse. Une fiche récapitulative des poinçons/tampons déjà découverts sera affichée au niveau de la salle PC.*

*Pour récolter, le Savant doit se présenter en salle PC et déclarer qu'il part récolter. Le référé note sur sa fiche l'heure de départ en récolte. Le Savant poinçonne/tamponne sa fiche dans l'encart **Récoltes** (il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite mais la récolte doit durer un minimum de 5 minutes par tampon/poinçon) et revient en salle PC où le résultat de sa récolte lui sera transmise une fois le temps de récolte contrôlé.*

# Les cartes indices

*Au cours de l'arène, les Champions peuvent trouver ou se voir remettre des cartes indices. Ces cartes en elles-même ne contiennent aucune information mais peuvent être ramenées en Salle PC par les Savants pour analyser le fonctionnement de l'arène et obtenir des informations sur celle-ci grâce à la compétence **Connaissance ethnologie/du monde**. En fonction de la complexité de l'information, il faudra plus ou moins de cartes indices.*

# Les métiers

*Dans les arènes de Collysea, les Champions ont peu de temps à allouer à la pratique d'une profession. Cependant certains d'entre eux décident tout de même d'en pratiquer un. Il existe quatre métiers distincts : le **Forgeron**, l'**Alchimiste**, le **Cuisinier** et le **Médecin**.*

*Les métiers sont, tout comme les arbres de compétences, découpés en quatre rangs. Un Champions qui décide de se former dans un métier reçoit toutes les préparations, actes ou recettes du rang 1.*

*Pour obtenir les rangs suivants, le Champion doit maîtriser un rang équivalent dans son arbre de compétences principal.*

*Exemple :*

*Après plusieurs arènes, Kell Maresh dépense son 70ème point d'expérience et maîtrise donc son deuxième rang de l'arbre de la Ruse. Comme à la création de son Champion, Quentin avait pris le don Médecin pour Kell, il peut avoir accès aux actes médicaux de rang 2.*

## Alchythalie

*Les Savants ont la possibilité de créer des préparations d'alchythalie au cours de l'arène. Le Savant qui souhaite créer une préparation d'alchythalie doit se munir d'une composante du niveau correspondant à la préparation et récoltée au préalable sur une créature (voir ci-dessous : Extraction de composante). En se concentrant sur la composante, il peut la transformer en une préparation de son choix parmi celles qu'il connaît de manière quasiment instantanée.*

*En termes de règles, le Savant doit se rendre en salle PC pour annoncer son action, donner les composantes requises, dépenser les points d'énergie du savoir requis et récupérer sa préparation.*

*Extraction de composante :*
*Le savant doit être bien renseigné sur la créature qu'il compte alchythaliser car son rang d'extraction doit correspondre au Rang de la créature ciblée. Si ce n'est pas le cas, plusieurs cas sont possibles :*

- *Si le savant possède un Rang d'extraction supérieur au Rang de la créature : il récolte une composante d'alchythalie correspondant au Rang de la créature mais pour le coût en points d'énergie du Rang d'extraction annoncé.*
- *Si le savant possède un Rang d'extraction inférieur au Rang de la créature: il ne récolte rien.*

*Dans tous les cas, une seule tentative d'alchythalie est possible pour chaque créature (même si la première tentative s'est soldée par un échec.).*

Exemple :

*Myrwen a la compétence «  Extraction de composantes rares » au niveau Novice (et tous ses prérequis aux niveaux Maître) et souhaite la pratiquer sur un monstre qu'elle ne connaît pas.*

*Myrwen annonce « Extraction de composantes rares » et paye les 5 points d'énergie correspondants. Le monstre est :*
*a) un simple guerrier gobelin (Rang 1). Myrwen reçoit donc une pierre d'alchythalie courante. 5 points d'énergie pour une pierre d'alchythalie courante, c'est très cher payé. Myrwen devrait mieux se renseigner sur la faune de l'arène.*
*b) un vétéran troll des cavernes ( Rang 3). Myrwen reçoit une pierre d'alchythalie rare. 5 points d'énergie pour une pierre d'alchythalie rare, bien joué ! Voici une information bien utile sur la faune de l'arène.*
*c) un dracosire rouge assez colérique (Rang 4). Myrwen ne reçoit rien du tout. 5 points d'énergie pour rien du tout, c'est dommage mais cette information pourrait être bien utile à la communauté.*

# *La médecine*

*Zone stérile :*

*Pour les actes médicaux, tels que soigner un patient, soigner un handicap, réaliser un massage, le patient doit être installé dans une zone stérile. Une zone stérile est définie par une cordelette à laquelle sont noués des petits rubans blancs. La manière de créer cette zone stérile est décrite dans le livre des recettes du métier de médecin.*

*Fonctionnement général :*

*Les maladies sont définies sur base de symptômes repris sur des cartes dans des pochettes plastifiées (**NE JAMAIS SORTIR LA CARTE MALADIE DE LA POCHETTE**). Ceux-ci sont plus ou moins graves et plus ou moins handicapants en fonction de la maladie et de la complexité de celle-ci. De plus, une maladie va évoluer périodiquement et augmenter le nombre de symptômes affectant le Champion. Ce dernier doit revenir tous les X temps en salle PC pour avoir le stade suivant de sa maladie.*

*Étapes :*

*1) Infection :*

*Le Champion attrape une maladie. Il reçoit une carte maladie avec l'heure à laquelle il l'a contractée et le premier symptôme (application immédiate du premier symptôme).*

*2) Détection :*

*Le Champion peut aller voir un médecin, celui-ci l'ausculte pendant 5 min puis peut regarder la carte maladie avec les symptômes connus (sans la sortir de la pochette).*

*Les médecins disposent de la liste des symptômes et des maladies qui s'y rapportent. Le médecin regarde son codex de décodage et sa grille de symptôme (voir les documents à disposition des médecins) pour tenter d'identifier la maladie. Une fois qu'il l'a identifiée, il sait de quels médicaments il aura besoin pour soigner son patient.*

*3) Guérison :*

*Une fois la maladie diagnostiquée, le médecin peut préparer le ou les remèdes et les administrer au patient. Le médecin administre les médicaments au Champion. Si la maladie a bien été identifiée et qu'il s'agit de la bonne combinaison de médicament, le Champion est soigné sinon retour à l'étape 2.*

# *Les Résistances*

*Les résistances à une source diminuent les dégâts de cette source d'un montant égal à la valeur de la résistance. Peu importe la valeur de la résistance, un coup fera toujours au minimum 1 dégâts.*

*Les résistances peuvent être obtenues de différentes manières et deux effets de résistances contre la même source de dégâts peuvent se cumuler si la manière de les obtenir est différente.*

*Exemple :*

*Deux sorts de Résistance [Feu] 1 ne se cumulent pas. Par contre, une cape de Résistance [Feu] 1 et un sort de Résistance [Feu] 1 permettent bien d'obtenir une Résistance [Feu] 2*

*Parmi les 6 types de dégâts "de base", il existe 4 types de dégâts dits "élémentaires" : Air, Eau, Feu et Terre. Il existe également 4 types de dégâts "élémentaires avancés" : Acide, Électrique, Glace et Magma.*

*Acide est la combinaison des éléments Eau et Terre.*
*Électrique la une combinaison des éléments Air et Feu.*
*Glace est la combinaison des éléments Air et Eau.*
*Magma est la combinaison des éléments Feu et Terre.*

*Pour pouvoir résister à des dégâts élémentaires "avancés", il faut avoir une résistance des deux éléments de base qui la composent. On prendra toujours en considération la valeur de résistance la plus faible pour savoir le nombre de dégâts reçus.*

*Exemple :*

*Arthérym a une résistance [Feu] 3 et une résistance [Terre] 1. S'il reçoit un coup infligeant 5 dégâts [Magma], il en recevra 4 dégâts car sa résistance [Terre] n'est que de 1.*

## Tableau des connaissances de l'Équipe

*Un tableau est toujours accessible aux Champions pour que ceux-ci viennent y inscrire les informations qu'ils ont récoltées au cours de l'arène. Ces informations peuvent aller de la position des points de récoltes et des ressources qui s'y trouvent aux faiblesses, traits et capacités des créatures rencontrées. Le contenu de ce tableau est laissé à la charge des Champions. A eux d'en tirer le meilleur profit.*

## Cycles de l'arène

*L'arène est découpée en cycles. Un cycle est une période d'environ 6h définie comme suit :*

*Cycle 1 : Début de l'arène -> 6h*
*Cycle 2 : 6h -> 12h*
*Cycle 3 : 12h -> 18h*
*Cycle 4 : 18h -> minuit*
*Cycle 5 : minuit -> fin de l'arène*

*Tout effet qui a une durée d'un cycle prendra fin dès le début du cycle suivant celui pendant lequel cet effet a été lancé.*

*Exemple :*

*Kell Maresh consomme un plat énergétique [Esprit] pendant le Cycle 2, au début du Cycle 3, les effets du plat s'estomperont.*

# Chapitre 5 : Votre Personnage – Votre Champion – Votre équipe

## Les arbres de compétences

*Chaque Champion dispose de deux arbres de compétences qui représentent les capacités auxquelles il aura accès.*

*Il existe cinq arbres de compétences répartis en 4 rangs chacun :*

*Le Combat, La Magie, Le Savoir, La Ruse et L'Esprit*

*Parmi ses deux arbres, chaque Champion devra déterminer un premier arbre et un second arbre.*

## Les bases des Champions

*Votre Champion dispose à la base de 6 points de vie (PV). Il représente le nombre de points de vie maximum de votre personnage. Ces PV augmenteront au fur et à mesure de votre progression au sein des arbres de compétences.*

*Votre Champion dispose de 10 points d'Énergie (PE...) dans chaque arbre de compétences choisi par ce dernier. Ces PE augmenteront au fur et à mesure de votre progression au sein des arbres de compétences.*

*Vous débutez chaque live avec vos jauges de points (vie et énergie) complète. Celle-ci diminue en fonction des événements (ex. si vous prenez des coups, des sorts, des maladies, des malédictions,…).*

*Il existe des moyens de faire remonter la jauge (ex. potions, sorts, soins, bénédictions,…), mais jamais au-dessus du nombre de points de vie ou d'énergie maximum.*

*Exemples : Nicolas et Quentin*

*Pour aider à la compréhension des règles, nous utiliserons deux Champions créés par nos soins.*

*Nicolas choisit d'incarner « Arthérym le voyageur » et choisit pour son Champion l'arbre du Combat comme premier arbre et l'arbre de la Magie comme deuxième arbre.*
*Pour le moment, Arthérym a donc 6 points de vie (PV), 10 points d'énergie du Combat (PEC) et 10 points d'énergie de la Magie (PEM).*

*Quentin choisi d'incarner « Kell Maresh » et choisi pour son Champion l'arbre de l'Esprit comme premier arbre et l'arbre de la Ruse comme deuxième arbre.*
*Pour le moment, Kell a donc 6 points de vie (PV), 10 points d'énergie de l'Esprit (PEE) et 10 points d'énergie de la Ruse (PER).*

## *Vie / Mort et Points de Vie*

*Après chaque événement, diminuant ou augmentant votre jauge de PV, vous devez mettre votre fiche de personnage à jour dans la case prévue à cet effet. Toute tricherie sera sanctionnée.*

*Les points de vie sont **délocalisés**. C'est-à-dire : peu importe le point d'impact, la jauge de points de vie diminue d'un nombre de points égal au nombre de points de dégâts annoncés. Néanmoins dans certains cas, il est possible que certains coups spéciaux ou sorts cible un membre en particulier (Exemple : Amputation d'un membre.)*

*Si votre jauge tombe à 1 PV, vous pouvez ramper jusqu'à une zone en dehors du combat, vous êtes conscient et vous pouvez encore parler et boire.*

*Si êtes à 0 PV (ou moins), vous êtes dans le coma ; donc incapable de vous manifester, de vous déplacer, vous défendre, de boire une potion etc… IL EST TOTALEMENT INTERDIT DE SIMULER LE COMA SI ON N'A PAS 0 POINTS DE VIE ! Vous êtes mourant et mourrez si vous n'êtes pas stabilisé dans les 5 minutes.*

*La stabilisation vous remet à 1 PV, peu importe à quel point vous étiez dans le négatif. Une fois stabilisé, vous pouvez recevoir des soins et donc récupérer des points de vie.*

*On meurt également si on subit un achèvement lorsqu'on est à terre à 0 PV. L'achèvement s'annonce à haute voix en comptant lentement de zéro à dix avec une arme posée sur la victime.*

*Lorsqu'un Champion meurt, il doit se rendre sans parler à aucun autre Champion à la table d'organisation pour connaître le sort funeste qui l'attend.*

*Vous récupérez des points de vie en vous faisant soigner par un médecin ou par un sort de soin ou en buvant une potion de soin.*

## *Énergies et Points d'énergie (PE...)*

*Les arbres de compétences fonctionnent tous sur une jauge de points d'énergie personnelle :*

*l'arbre du Combat utilise des points d'énergie du combat (PEC)*
*l'arbre de la Magie utilise des points d'énergie de la Magie (PEM)*
*l'arbre du Savoir utilise des points d'énergie du Savoir (PES)*
*l'arbre de la Ruse utilise des points d'énergie de la Ruse (PER)*
*l'arbre de l'Esprit utilise des points d'énergie de l'Esprit (PEE)*

*Chaque arbre de compétence est constitué de compétences classées par Rang (de 1 à 4) et par Niveau (Novice, Compagnon, Maître).*

*Le coût en point d'énergie pour utiliser une compétence correspond au Rang de celle-ci plus un certain nombre de points d'énergie en fonction du Niveau de celle-ci : 2 points de plus pour une compétence Novice, 1 point de plus pour une compétence Compagnon et 0 point de plus pour une compétence Maître. Certaines compétences sont dîtes passives et ne coûtent pas de points d'énergie pour être utilisées. Il s'agit souvent d'effets permanents affectant le Champion.*

*Exemple :*

*Kell possède la compétence de Rang 1 Outils de précision (Serrurier) au niveau Novice. Pour l'utiliser, cela lui coûte donc 1 PER pour le Rang + 2 PER pour le Niveau de la compétence, autrement dit 3 PER.*

*Kell possède également la compétence Résistance aux poisons/maladies au Niveau Novice qui est une compétence passive. Elle lui octroie donc en permanence une réduction des dégâts de type Poison et une immunité aux maladies basiques sans que cela lui coûte de PEE.*

*Il n'est pas possible d'utiliser l'énergie d'un arbre pour activer une capacité ou lancer un sort d'un autre arbre de compétence.*

*Exemple :*

*Arthérym **NE** peut **PAS** lancer un sort d'arbre de la Magie avec des points d'énergie du Combat (PEC) ou utiliser un coup puissant (Arbre du Combat) avec des points d'énergie de l'arbre de la Magie (PEM).*

*Lorsque votre jauge de PE est à 0, chaque PE qui devrait être consommé sera prélevé sur les PV et vous prendrez les dégâts équivalents au triple de PE utilisés. En aucun cas vous ne pouvez puiser dans vos PV s'il vous reste encore des PE non utilisés.*

*Exemple :*

*Kell se retrouve presque au bout de sa jauge d'énergie de l'Esprit (PEE) mais souhaite tout de même soigner Arthérym qui est tombé à 1 PV lors du dernier combat. N'ayant plus que 2 PEE et le sort qu'il souhaite lancer coûtant 4 PEE, il dépense donc les 2 derniers PEE qu'il possède puis pioche dans ses PV pour compléter les 2 points manquants. Il perd donc 6 PV.*

## *Regain d'énergie*

*Au travers de potions, de recharge d'énergie ou d'autres moyens mis à leur disposition, les Champions sont capables de remonter leur jauge d'énergie. Cependant, il n'est possible pour eux que de regagner par arène un nombre de points d'énergie équivalent à leur maximum dans ladite jauge d'énergie.*

*Exemple :*
*Kell, dont la jauge d'énergie de l'Esprit est à un maximum de 22 PEE, ne pourra régénérer que 22 PEE au cours de l'arène. Tout excédent est perdu.*

## *Recharges d'énergie*

*Les recharges d'énergie permettent aux Champions de puiser dans des ressources cachées en eux lors d'événements particulièrement compliqués à surmonter. Cependant, ces recharges ne sont pas instantanées. En effet, les Champions doivent se concentrer et faire « le vide » en eux pendant plusieurs minutes pour avoir accès à ces réserves cachées.*

*L'activation d'une recharge d'énergie doit s'accompagner d'une séance de 10 minutes de concentration par recharge utilisée. Ces séances doivent se dérouler dans le calme (donc pas en combat et pas au milieu de la taverne à boire des verres avec les autres Champions) mais peuvent prendre la forme que souhaite le/la Champion/ne (une médiation, la lecture d'un livre, un échange philosophique, un chant, etc ...). La séance doit être en accord et refléter le type de recharge utilisée.*

*Exemple :*

*Recharge du Combat : Une répétition des attaques et parades scolaires contre des adversaires imaginaires, une séance de yoga sportif, un footing ou autres performances sportives, etc ...*

*Recharge de la Magie : Une séance d'éclaircissement de la voix pour les incantations, une reconnexion aux énergies magiques présentes en tout lieu, etc ...*

*Recharge de l'Esprit : Une séance d'éclaircissement la voix pour les incantations, une méditation spirituelle dans un endroit calme et isolé, un échange philosophique sur la dichotomie du bien et du mal, une séance de yoga apaisant, etc ...*

*Recharge du Savoir : La lecture d'ouvrages sur la botanique ou la faune de l'arène, la compilation et synthèse d'informations obtenues durant l'arène, la révision des recettes de préparations ou des traités d'Alchythalie, etc ...*

*Recharge de la Ruse : Séance de jeux d'équilibre (Construction de châteaux de cartes, équilibre sur un banc, mikado, ...), Séance de yoga acrobatique, Séance de tir sur cible, etc ...*

# Évolution de votre Champion – évolution de votre équipe.

## Les points d'expérience

*Votre personnage recevra en fin de chaque live un certain nombre de points d'expérience (XP) qui lui permettront d'évoluer au sein de ses arbres de compétences. Ces points d'XP pourront être utilisés pour acquérir de nouvelles compétences soit à la fin d'un live, soit entre deux lives.*

### *Expérience collective de l'équipe*

*Il est important de comprendre que votre Champion est un élément au sein d'une équipe. L'évolution de votre Champion se fera donc au sein de son équipe en parallèle de tous les autres Champions de l'équipe.*

*L'expérience reçue en fin d'un live dépendra de la réussite ou de l'échec de l'arène. Celle-ci sera la même pour chaque Champion ayant participé à l'arène.*

*Aucun point d'expérience ne sera distribué comme récompense individuelle.*
*Cas concrets :*

*- Mort d'un Champion : Lors de la disparition définitive d'un Champion, le nouveau Champion créé par le joueur ne souffre d'aucune perte de points d'expérience. Cependant, le nouveau Champion n'aura pas accès aux Rangs non atteints par le Champion précédent.*

*- Absence d'un Champion : Lors de l'absence d'un Champion à une arène, le Champion reçoit la même quantité de points d'expérience que les autres Champions.*
*- Arrivée d'un nouveau Champion : Un nouveau Champion rejoint l'équipe. Il commencera avec la même quantité de points d'expérience que les autres Champions de l'équipe. Il n'aura cependant pas accès aux Rangs non atteints par les autres Champions de l'équipe.*

## *Dépense des points d'expérience*

*Votre Champion pourra dépenser ses points d'expérience pour développer ses compétences existantes ou acquérir de nouvelles compétences.*

*Chaque compétence est répartie en trois niveaux : Novice, Compagnon et Maître.*

*Le niveau Novice d'une compétence coûte 2 points d'expérience.*
*Le niveau Compagnon d'une compétence coûte 3 points d'expérience.*
*Le niveau Maître d'une compétence coûte 5 points d'expérience.*

| Novice | Compagnon | Maître |
|---|---|---|
| 2 XP | 3 XP | 5 XP |

*Sauf exceptions : La magie élémentaire et la magie spirituelle*

*Les compétences de Magie élémentaire et Magie spirituelle donnent accès à des listes de sorts et demandent donc un apprentissage plus complexe et plus long que les autres compétences.*

*Par conséquent, la progression dans ces compétences requiert le double de points d'expérience.*

| Novice | Compagnon | Maître |
|---|---|---|
| 4 XP | 6 XP | 10 XP |

*Il est obligatoire d'avoir le niveau Novice pour prendre le niveau Compagnon et il est obligatoire d'avoir le niveau Compagnon pour prendre le niveau Maître.*

## *Règles d'acquisition des compétences*

*Chaque personnage a choisi deux arbres de compétences : un principal et un secondaire. Il pourra dépenser ses points d'expérience pour acquérir des compétences de ces deux arbres en respectant la règle d'avoir toujours dépensé entre 60 et 90% dans son arbre principal et entre 40% et 10% dans son arbre secondaire.*

*Chaque compétence étant divisée en trois niveau : Novice (N), Compagnon (C) et Maître (M), il est nécessaire de posséder le niveau inférieur afin de pouvoir acquérir le niveau supérieur de la compétence.*

*Exemple :*

*Il faut posséder Coup puissant Novice pour prendre Coup puissant Compagnon.*

*De plus, certaines compétences sont liées, il sera nécessaire de posséder le niveau Maître (M) de la compétence du Rang inférieur pour prendre le niveau Novice (N) de la compétence du Rang supérieur.(Voir arbre de compétence).*

*Exemples :*

*Il faut posséder Magie élémentaire Niv 1 Maître pour prendre Magie élémentaire Niv 2 Novice.*
*Il faut posséder Coup tombant Maître pour prendre Recul Novice.*

*Ensuite, certaines compétences ont leurs niveaux répartis entre plusieurs rangs.*

*Exemple :*

*Magie générale Novice est une compétence de Rang 1 et Magie générale Compagnon est une compétence de Rang 2.*

*Enfin, certaines compétences nécessitent des prérequis ET sont réparties sur différents Rangs.*

*Exemple :*

*Il faut posséder Pistage Maître pour prendre Connaissance de la nature Novice et il faut posséder Communication avec la nature Maître pour prendre Connaissance de la nature Compagnon.*

*Progression au sein d'un arbre de compétences*

*Au début de sa carrière, votre Champion n'a accès qu'aux compétences de Rang 1. Au fur et à mesure de sa progression, il va dépenser des points d'expérience et avoir accès aux compétences de Rangs supérieurs.*

*Pour avoir accès aux Rangs supérieurs, votre Champion doit avoir dépensé assez de points d'expérience dans l'arbre en question selon le tableau suivant. On dit alors que le rang est maîtrisé.*

| *Maîtrise du Rang 1* | *Maîtrise du Rang 2* | *Maîtrise du Rang 3* | *Maîtrise du Rang 4* |
|---|---|---|---|
| 30 XP | 70 XP | 110 XP | 155 XP |

*Exemple :*

*Après avoir dépensé 30 points d'expérience dans l'arbre du combat, Arthérym a accès au niveau Novice des compétences de Rang 2 de l'arbre du combat : Coup engourdissant, etc... Cependant, il peut continuer à dépenser ses points d'expérience dans les compétences du Rang 1 de l'arbre du Combat. Il maîtrise le Rang 1 de l'arbre de Combat.*

*Progression de l'équipe au sein des arbres de compétences*

*Les possibilités des Champions de l'équipe évoluent en fonction du nombre d'arènes visitées. Avant la première arène, les Champions sont limités aux niveaux Novice des compétences de Rang 2.*

*A la fin de chaque arène, le niveau de l'équipe augmente et les compétences accessibles augmentent également selon le tableau suivant.*

| *Live* / Niveau de l'équipe | Rangs et niveaux de compétences accessibles |
|---|---|
| 1 | Rang 2 Novice |
| 2 | Rang 2 Compagnon |
| 3 | Rang 2 Maître |
| 4 | Rang 3 Novice |
| 5 | Rang 3 Compagnon |
| 6 | Rang 3 Maître |
| 7 | Rang 4 Novice |
| 8 | Rang 4 Compagnon |
| 9 | Rang 4 Maître |

*Pour le moment, seules les informations des deux premiers rangs vous sont communiquées mais au fur et à mesure de la progression de votre équipe nous dévoilerons les rangs suivants.*

## *Les points de Gloire, la vie de Champion et l'équipement*

### *La vie de Champion*

*Lorsqu'il n'est pas dans une arène, un Champion réside dans la Cité des Héros. Créée par le Maître des Arènes pour abriter les Champions, la Cité des Héros est un havre de paix et de calme où les Champions peuvent se reposer et se détendre entre deux arènes. Chaque équipe y possède un bâtiment, le Hall de l'équipe, comportant une chambre pour chaque Champion ainsi que plusieurs pièces communes pour la vie en communauté ( réfectoire, salons, bibliothèque, salle d'entraînement, etc ...).*

*Durant son séjour dans la Cité de Héros, les Champions sont nourris, logés et blanchis aux frais du Maître des Arènes. Ils ont également la possibilité de profiter de divers services afin de s'assurer de leur bien-être (Thermes, spa, spectacles, etc ...) ou des nombreuses tavernes de la cité.*

### *Les points de gloire*

*Il n'y a pas d'argent à l'extérieur des arènes. Les Champions reçoivent de l'équipement standard pour participer aux arènes. Par la suite et en fonction de ces actions et de ces exploits au sein des arènes, un Champion pourra accumuler des points de gloire qui lui permettront d'acquérir un équipement de meilleure qualité pour ses prochaines arènes.*

*Certaines arènes pourront cependant avoir un système économique particulier et il est offert la possibilité aux Champions d'entrer dans l'arène avec quelques liquidités locales en échange de quelques points de gloire.*

*Exemple :*

*Pour sa première arène, Arthérym a utilisé ses points de gloire pour prendre une épée longue standard , une armure de cuir standard et une hallebarde standard ainsi qu'une potion de soin et 10 pièces d'or (La monnaie locale de sa première arène).*

*Après sa troisième arène, Arthérym a pu dépenser ses nouveaux points de gloire pour échanger son hallebarde standard contre une hallebarde de feu et son armure de cuir standard contre une armure de cuir +1.*

## *L'équipement durable et l'équipement temporaire*

*Au sein des arènes, il existe deux types d'équipement : l'équipement durable et l'équipement temporaire.*

*L'équipement durable est l'équipement reçu en échange des points de gloire au sein de la cité des Héros. Cet équipement est lié au Champion qui l'a reçu et ne pourra être ni volé, ni utilisé sans accord du Champion auquel il appartient. Cet équipement sera réparé, remplacé, rechargé ou rendu au Champion avant chaque arène.*

*L'équipement temporaire est l'équipement trouvé, récolté, reçu ou créé au sein d'une arène et qui n'est en possession du Champion que durant la durée de l'arène. A la fin de l'arène, tout l'équipement temporaire quitte l'inventaire du Champion pour retourner dans les caisses du Maître des arènes.*

*Exemple :*

*Au cours de sa seconde arène, Arthérym reçoit une hallebarde vorpale de glace temporaire pour avoir apporté un bouquet de fleurs à la fille du chef du village. Il pourra utiliser cette hallebarde jusqu'à la fin de l'arène.*

*Pour constituer le bouquet, il aura dû payer 2 pièces d'or à un fermier pour le guider jusqu'à un champ de fleurs, combattre un gobelours qui gardait le champ et enfin utiliser sa potion de soin durable pour survivre au combat. De plus, un mauvais coup du gobelours a cassé son armure de cuir et il n'a pas su la réparer avant la fin de l'arène.*

*A la fin de sa seconde arène, la hallebarde vorpale de glace temporaire quitte l'inventaire d'Arthérym. Mais, il récupère des pièces d'or pour remonter à un total de 10 pièces d'or, sa potion de soin est rechargée et son armure de cuir est réparée pour sa prochaine arène. De plus, la réussite de sa mission « Le bouquet » lui accordera quelques points de gloire pour l'acquisition de nouveaux équipements durables.*

### *L'inventaire et le coffre d'un Champion*

*Pour participer aux arènes, un Champion a le droit d'emmener un certain nombre d'objets avec lui. L'ensemble de ces objets sont repris dans son inventaire. L'inventaire est composé par différents emplacements pouvant accueillir les objets ou équipements.*
*Il se compose comme suit :*

- *2 emplacements pour ensemble d'armes (N'importe quelle combinaison d'armes qui occupe une ou les deux mains du Champion)*
- *1 emplacement d'armure*

*3 emplacements pour objets magiques ( Amulette, pendentif, anneau, etc ...)*
*5 emplacements de ceinture ( Potions, parchemin, baguette, etc ...)*

*Les objets que le Champion n'emporte pas avec lui, seront conservés dans son coffre dans sa chambre au Hall de son équipe.*

*L'intendant et le coffre de l'équipe*

*Au sein du Hall de l'équipe, il existe un coffre commun à l'équipe de Champions. Chaque Champion pourra y déposer des objets achetés ou reçus mais dont il n'a plus l'utilité et qui pourront être utilisés par d'autres Champions de l'équipe.*

*Afin d'aider à la gestion de ce coffre d'équipe, il est conseillé par les Maîtres de l'arène d'élire un intendant au sein de l'équipe et qui aura la clé du coffre de l'équipe. Cet intendant n'a accès qu'au coffre de l'équipe et non au coffre personnel des autres Champions. Il pourra être réélu à la fin de chaque arène. Si aucun intendant n'est choisi, n'importe quel Champion de l'équipe pourra se servir librement dans le coffre commun.*

## *Les emplacements d'amélioration*

*Un Champion et son équipement ne peut supporter qu'un certain nombre d'améliorations en même temps. Les améliorations représentent l'ensemble des avantages conférés par la magie, les compétences ou les recettes liées aux métiers.*

*Les armes et armures possèdent des slots d'amélioration en fonction de leur niveau de rareté. Chaque amélioration occupe un nombre de slots d'amélioration équivalent à son niveau.*

*NB : il est à noter qu'une arme ou une armure améliorée n'est en aucun cas indestructible.*

*En plus des améliorations liées aux armes et aux armures, les Champions peuvent supporter simultanément deux emplacements d'améliorations ciblant le* ***corps*** *du Champion et un emplacement d'amélioration de type* ***alimentaire ou consommable.***

*Il n'est possible de bénéficier du même avantage plusieurs fois que si la source est différente.*

*Exemple:*

*Il n'est pas possible de bénéficier deux fois du sort élémentaire : "Résistance élémentaire mineure (Feu)" simultanément dans le but de bénéficier d'une réduction de 2 points de dégâts au feu car il s'agit du même avantage et de la même source.*

*Par contre, il est possible de bénéficier une fois du sort élémentaire "Résistance élémentaire mineure (Feu)" et une fois du sort élémentaire "Résistance élémentaire mineure (Eau)" car l'avantage conféré n'est pas le même.*

*Il n'est pas possible de bénéficier du sort spirituel "Protection superficielle" et du sort spirituel " Protection mineure" car il s'agit du même avantage et de la même source. Cela est valable même si les deux sorts ont été lancés par des personnes différentes.*

*Par contre, il est possible de bénéficier du sort spirituel "Protection superficielle" et du "Renfort d'armure" du forgeron car les sources sont différentes même si les effets sont similaires et donc se cumulent.*

*Si un avantage est octroyé à un Champion n'ayant plus d'emplacements d'améliorations disponibles, le Champion choisit quel avantage il conserve dans la limite de son nombre d'emplacement d'amélioration.*

## *Les dons*

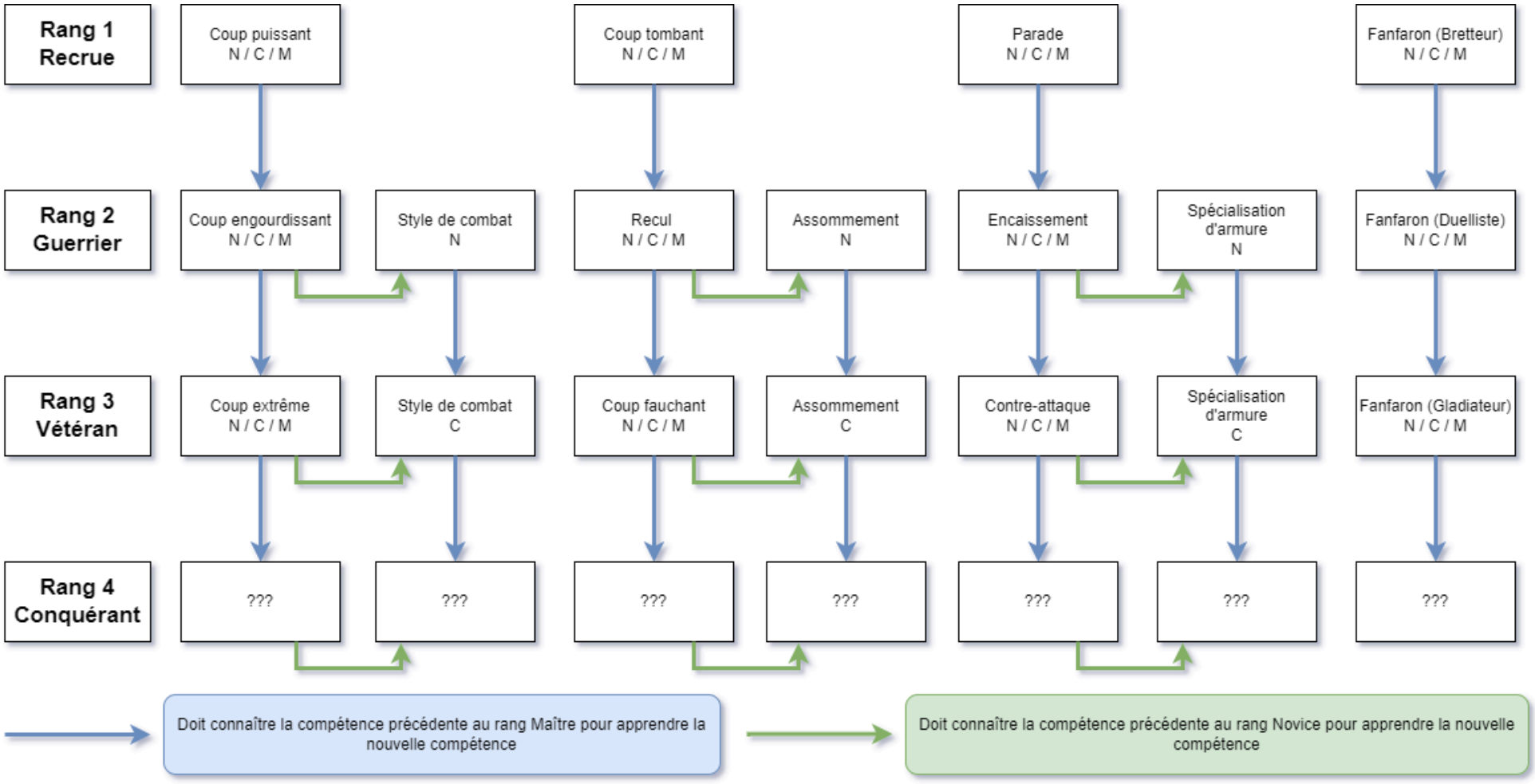
*En plus des compétences de leurs arbres, les Champions doivent choisir deux dons dans la liste proposée qui évolueront en fonction de sa progression dans les arbres de compétences. En plus des deux dons de départ, lorsqu'un Champion termine le Rang 3 d'un arbre de compétences, il peut choisir un don d'augmentation d'emplacement d'équipement.*

*Exemple :*

*Arthérym termine le Rang 3 de l'arbre du Combat en ayant dépensé 60 XP cet arbre. Il choisit donc « Grandes poches » qui permet d'emporter 3 objets de ceinture en plus lors des arènes.*

# Chapitre 6 : Descriptions des arbres

## Arbre du Combat



## Compétences de Rang 1

*Coup puissant*
*Permet de porter un coup infligeant plus de dégâts (frappe +2 dégâts)*
*Annonce : Coup puissant X dégâts*

*Coup tombant*
*Permet de porter un coup qui fait tomber un adversaire (un genou au sol).*
*Annonce : Coup tombant*

*Parade*
*Permet de parer un coup non spécial infligeant des dégâts. Il est impossible de parer un coup que vous n'avez pas vu venir.*
*Annonce : Parade*

*Fanfaron (Bretteur)*
*Permet d'avoir un écuyer (PNC) qui peut apporter un objet de la réserve du personnage à ce dernier une fois par arène.*
*Permet, en se déclarant, de faire fuir un adversaire craignant la puissance du bretteur.*
*Permet de lancer un effet de Peur une fois par cible et par combat.*
*Annonce : Fanfaron - Peur 15 secondes*

## Compétences de Rang 2

*Coup engourdissant*
*Prérequis : Coup puissant [Maître]*
*Permet de rendre le bras portant l'arme ou le bouclier touché inutilisable pendant 5 sec.*
*Annonce : Coup engourdissant 5 secondes*

*Recul*
*Prérequis : Coup tombant [Maître]*
*Permet de porter un coup qui fait reculer un adversaire de 5 m.*
*Annonce : Recul*

*Encaissement*
*Prérequis : Parade [Maître]*
*Permet d'encaisser un coup spécial qui provoque une incapacité chez le personnage.*
*Annonce : Resist*

*Fanfaron (Duelliste)*
*Prérequis : Fanfaron (Bretteur) [Maître]*
*Permet, en se déclarant, de faire fuir un adversaire craignant la puissance du duelliste. Permet de lancer un effet de Peur une fois par cible et par combat.*
*Annonce : Fanfaron - Peur 30 secondes*

## Compétences de Rang 3

*Coup extrême*
*Prérequis : Coup engourdissant [Maître]*
*Permet de porter un coup infligeant beaucoup plus de dégâts (Frappe + N dégâts, où N correspond au niveau de maîtrise de l'arbre du Combat) et permettant de dépasser le maximum autorisé pour une frappe (qui est de 10 pour rappel).*
*Annonce : Coup extrême X dégâts*

*Coup fauchant*
*Prérequis : Recul [Maître]*
*Permet de porter un coup qui fauche un adversaire (deux mains au sol). Le coup doit toucher les jambes de l'adversaire sinon il n'est pas compté.*
*Annonce : Coup fauchant*

*Contre-attaque*
*Prérequis : Encaissement [Maître]*
*Permet de renvoyer les dégâts d'un coup non-spécial reçu vers son agresseur.*
*Annonce : Contre-attaque*

*Fanfaron (Gladiateur)*
*Prérequis : Fanfaron (Duelliste) [Maître]*
*Permet, en se déclarant, de faire fuir un adversaire craignant la puissance du gladiateur. Permet de lancer un effet de Peur une fois par cible et par combat. Permet de faire appel à son écuyer deux fois par arène.*
*Annonce : Fanfaron - Peur 45 secondes*

## Compétences de Inter-Rangs

*Style de combat (Passif)*
*Prérequis : Coup engourdissant [Novice]*
*Permet de se spécialiser dans le maniement d'un style d'arme, octroyant différents avantages.*

*N : Ambidextrie : résistance au 1er effet de contrition / combat. Permet de manier une longueur totale d'armes de 160 cm.*
*Arme d'hast : résistance au 1er désarmement / combat*
*Arme à deux mains : résistance au 1er effet de destruction d'arme / combat*
*Arme et bouclier : réduction 1 dégât des coups sans source d'énergie (min 1 dégât reçu)*

> *Exemple :*
>
> *Arthérym est spécialisé dans le style de combat "Arme et bouclier" et reçoit un coup "2", il encaisse donc 1 dégât et perd 1 PV ou 1 PA. S'il reçoit un coup "2 Feu", il perd alors 2 PV ou 2 PA (ou 1 PV et 1 PA).*

*C : Ambidextrie : Permet de manier une longueur totale d'armes de 190 cm. Lors de l'utilisation de la compétence Fanfaron, permet de cibler deux cibles au lieu d'une sans coût supplémentaire.*

*Arme d'hast : Lors de l'utilisation de la compétence Recul, permet d'augmenter la distance de recul à 15m.*
*Arme à deux mains : Lors de l'utilisation de la compétence Coup Puissant, augmente de 1 les dégâts infligés. La limite de dégâts de l'arme ne peut pas être dépassée sans briser l'arme et les bras de l'utilisateur.*
*Arme et bouclier : Lors de l'utilisation de la compétence Encaissement, permet d'encaisser également les Coups Puissants.*

*<u>Assommement</u>*
*Prérequis : Recul [Novice]*
*Permet de porter un coup dans le dos d'un adversaire qui assomme la cible pendant 1 minute en déposant délicatement l'arme sur le haut du crâne de l'adversaire. Celui-ci doit être surpris par l'attaque pour qu'elle fonctionne. Le premier dégât réveille la cible et l'achèvement cause 1 point de dégât.*
*Annonce : Assommement 1 minute*

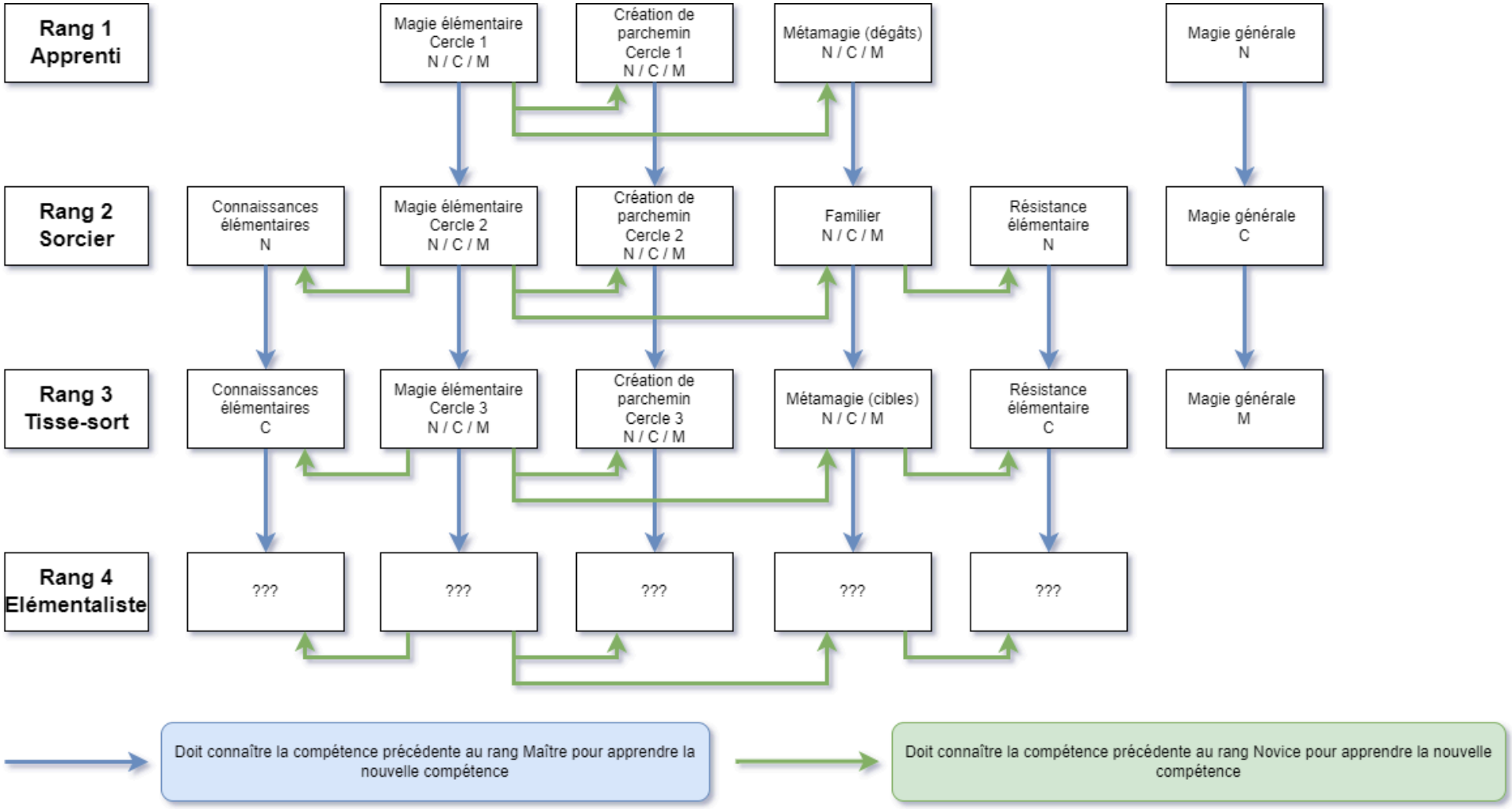
*N : Fonctionne sur les cibles sans protection ou portant une protection de type légère au niveau de la tête.*

*C : Fonctionne sur les cibles sans protection, portant une protection de type légère ou intermédiaire au niveau de la tête.*

*<u>Spécialisation d'armure (Passif)</u>*
*Permet de se spécialiser dans le port d'une armure octroyant différents avantages :*
*N : +2 PA pour les armures légères*
*+4 PA pour les armures intermédiaires*
*+6 PA pour les armures lourdes*

*C : octroie une résistance à un bris d'armure une fois par combat.*

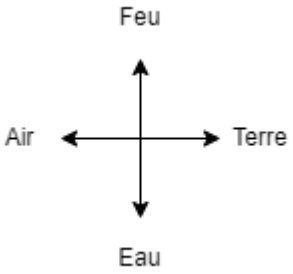
# *Arbre de la Magie*



# Introduction

*La Magie élémentaire :*

*Les Champions ayant l'arbre de la Magie doivent choisir un élément de prédilection. Ils auront l'élément opposé comme élément interdit et les deux autres éléments comme éléments connexes. Ils devront choisir les sorts de prédilection dans leur élément de prédilection et les sorts connexes dans les éléments connexes. Ils ne pourront par contre jamais apprendre de sorts de leur élément opposé.*




Exemple :

*Arthérym a choisi l'Air comme élément de prédilection. L'Eau et le Feu sont donc ses éléments connexes et la Terre sera son élément interdit.*

# Compétences de Rang 1

*Magie élémentaire Cercle 1*
*Permet de lancer des sorts élémentaires de premier Cercle de magie élémentaire.*
*N : donne accès à 3 sorts de l'élément de prédilection et 1 sort d'un élément connexe*
*C : donne accès à 1 sort de l'élément de prédilection et 1 sort d'un élément connexe*
*M : donne accès à 1 sort de l'élément de prédilection et 1 sort d'un élément connexe*

*Création de parchemins élémentaires Cercle 1*
*Prérequis : Magie élémentaire Cercle 1 [Novice]*
*Permet de créer des parchemins des sorts élémentaires connus de premier Cercle.*

*Métamagie (Dégâts)*
*Prérequis : Magie élémentaire Cercle 1 [Novice]*
*Permet d'augmenter les dégâts occasionnés par les sorts du mage.*
*Sort monocible : + [Niveau du Cercle du sort] points de dégâts*
*Sort multicible : + 1 point de dégâts par cible*

# Compétences de Rang 2

*Magie élémentaire Cercle 2*
*Prérequis : Magie élémentaire Cercle 1 [Maître]*
*Permet de lancer des sorts élémentaires de deuxième cercle de magie élémentaire.*
*N : donne accès à 3 sorts de l'élément de prédilection et 1 sort d'un élément connexe*
*C : donne accès à 1 sort de l'élément de prédilection et 1 sort d'un élément connexe*
*M : donne accès à 1 sort de l'élément de prédilection et 1 sort d'un élément connexe*

*Création de parchemins élémentaires Cercle 2*
*Prérequis : Création de parchemins élémentaires Cercle 1 [Maître]*
*Magie élémentaire Cercle 2 [Novice]*
*Permet de créer des parchemins des sorts élémentaires connus de deuxième Cercle.*

*Familier élémentaire*
*Prérequis : Métamagie (Dégâts) [Maître]*
*Magie élémentaire Cercle 2 [Novice]*
*Permet d'obtenir un familier élémentaire qui pourra aller chercher une fois par arène un objet de ceinture à l'extérieur de l'arène pour le Champion.*

## Compétences de Rang 3

*Magie élémentaire Cercle 3*
*Prérequis : Magie élémentaire Cercle 2 [Maître]*
*Permet de lancer des sorts élémentaires de troisième cercle de magie élémentaire.*
*N : donne accès à 3 sorts de l'élément de prédilection et 1 sort d'un élément connexe*
*C : donne accès à 1 sort de l'élément de prédilection et 1 sort d'un élément connexe*
*M : donne accès à 1 sort de l'élément de prédilection et 1 sort d'un élément connexe*

*Métamagie (Cibles)*
*Prérequis : Magie élémentaire Cercle 3 [Novice]*
*Familier [Maître]*
*Permet d'augmenter de un le nombre de cibles touchées par un sort multicible*

*Création de parchemins élémentaires 3*
*Prérequis : Magie élémentaire Cercle 3 [Novice]*
*Permet de créer des parchemins des sorts élémentaires connus de troisième cercle.*

## Compétences Inter-Rangs

*Magie générale*
*Permet de lancer des sorts de magie générale du niveau correspondant. Le coût de ces sorts est identique au coût des sorts de la magie élémentaire de même Cercle.*

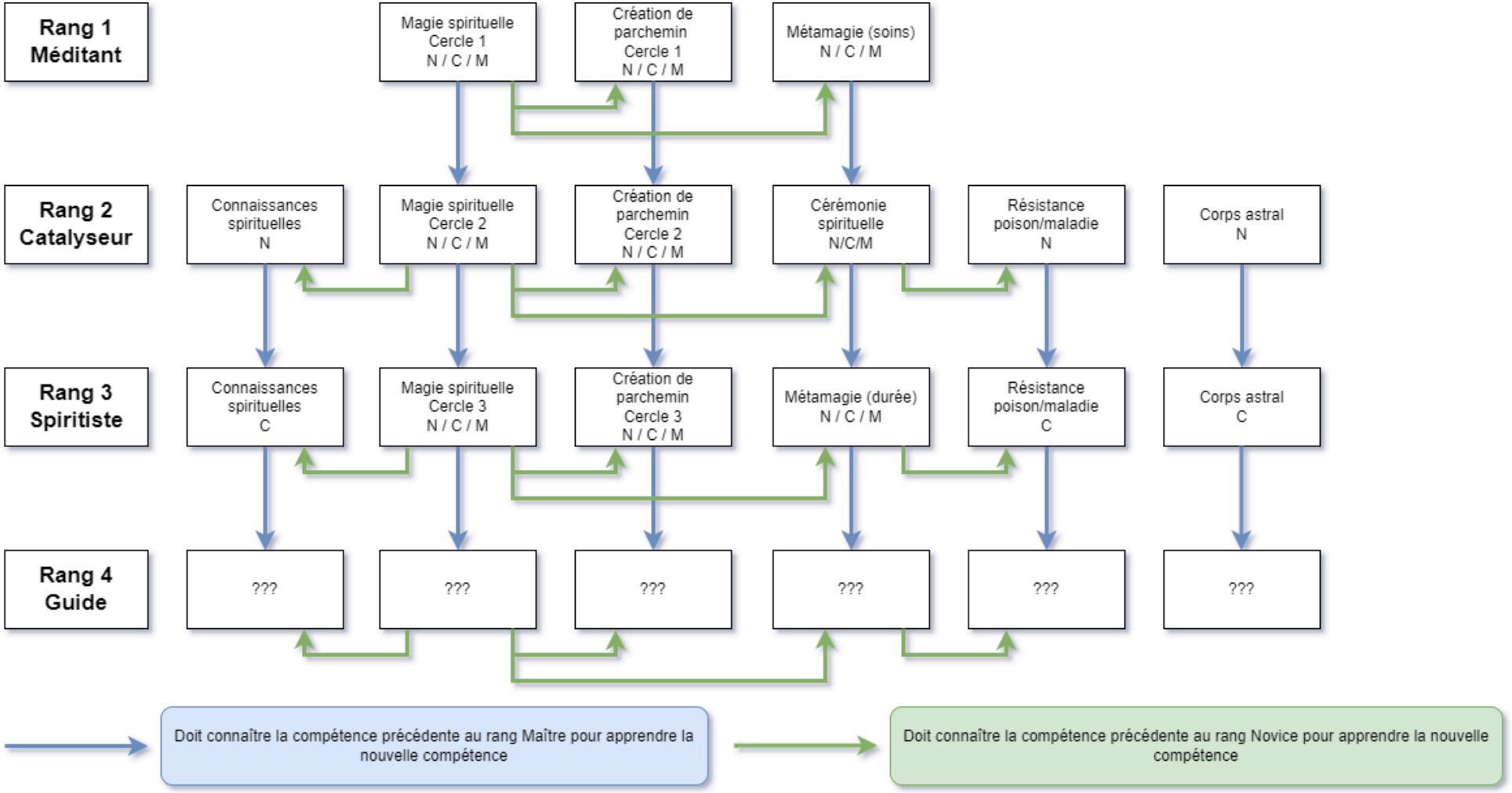
*N : donne accès aux sorts de Cercle 1 de magie générale*
*C : donne accès aux sorts de Cercle 2 de magie générale*
*M : donne accès aux sorts de Cercle 3 de magie générale*

*Connaissances élémentaires (Passif)*
*Prérequis : N - Magie élémentaire Cercle 2 [Novice]*
*C - Magie élémentaire Cercle 3 [Novice]*
*Permet d'apprendre un sort élémentaire supplémentaire de l'élément de prédilection ou d'un élément connexe du mage et d'un Cercle accessible par celui-ci.*
*Permet également d'échanger un sort connu contre un sort non connu. Si le sort perdu est de son élément de prédilection, il doit en choisir un autre de cet élément. Si c'est un sort d'un élément connexe, il peut choisir un nouveau sort dans la liste de l'autre élément connexe.*

*<u>Résistance élémentaire (Passif)</u>*
*Prérequis : N - Familier [Novice]*
*C - Métamagie (Cible) [Novice]*
*Octroie une résistance aux dégâts élémentaires de l'élément de prédilection du mage.*

*N : Résistance 2 de son élément de prédilection*
*C : Résistance 4 de son élément de prédilection*

# *Arbre de l'Esprit*



## Compétences de Rang 1

*Magie spirituelle Cercle 1*
*Permet de lancer des sorts spirituels de premier Cercle.*
*N : donne accès à 4 sorts de premier Cercle.*
*C : donne accès à 2 sorts de premier Cercle.*
*M : donne accès à 2 sorts de premier Cercle.*

*Création de parchemins spirituels Cercle 1*
*Permet de créer des parchemins des sorts spirituels connus de premier Cercle.*

*Métamagie (Soin)*
*Permet d'augmenter les soins occasionnés par un sort.*
*Sort monocible : + [Niveau du Cercle du sort] points de soin*
*Sort multicible : + 1 point de soin par cible*

## Compétences de Rang 2

*Magie spirituelle Cercle 2*
*Prérequis : Magie spirituelle Cercle 1 [Maître]*
*Permet de lancer des sorts spirituels de deuxième Cercle*
*N : donne accès à 4 sorts de deuxième Cercle.*
*C : donne accès à 2 sorts de deuxième Cercle.*
*M : donne accès à 2 sorts de deuxième Cercle.*

*Cérémonie spirituelle*
*Prérequis : Métamagie (soins) [Maître]*
*Magie spirituelle Cercle 2 [Novice]*
*Permet, après une bataille ou épreuve importante (demander l'accord des MA), de réaliser une cérémonie, méditation ou débriefing avec maximum quatre autres Champions. Au terme de cette cérémonie (10 min), chaque participant reçoit l'effet d'un sort spirituel (non-métamagique) de Cercle 2 maximum au choix de l'officiant.*

*Création de parchemins spirituels Cercle 2*
*Prérequis : Création de parchemins spirituels Cercle 1 [Maître]*
*Permet de créer des parchemins des sorts spirituels connus de deuxième Cercle.*

## Compétences de Rang 3

*Magie spirituelle Cercle 3*
*Prérequis : Magie spirituelle Cercle 2 [Maître]*
*Permet de lancer des sorts spirituels de troisième Cercle*
*N : donne accès à 4 sorts de troisième Cercle.*
*C : donne accès à 2 sorts de troisième Cercle.*
*M : donne accès à 2 sorts de troisième Cercle.*

*Métamagie (Durée)*
*Prérequis : Cérémonie spirituelle [Maître]*
*Permet de doubler la durée d'un sort.*

*Création de parchemins spirituels Cercle 3*
*Prérequis : Création de parchemins spirituels Cercle 2 [Maître]*
*Permet de créer des parchemins des sorts spirituels connus de troisième Cercle.*

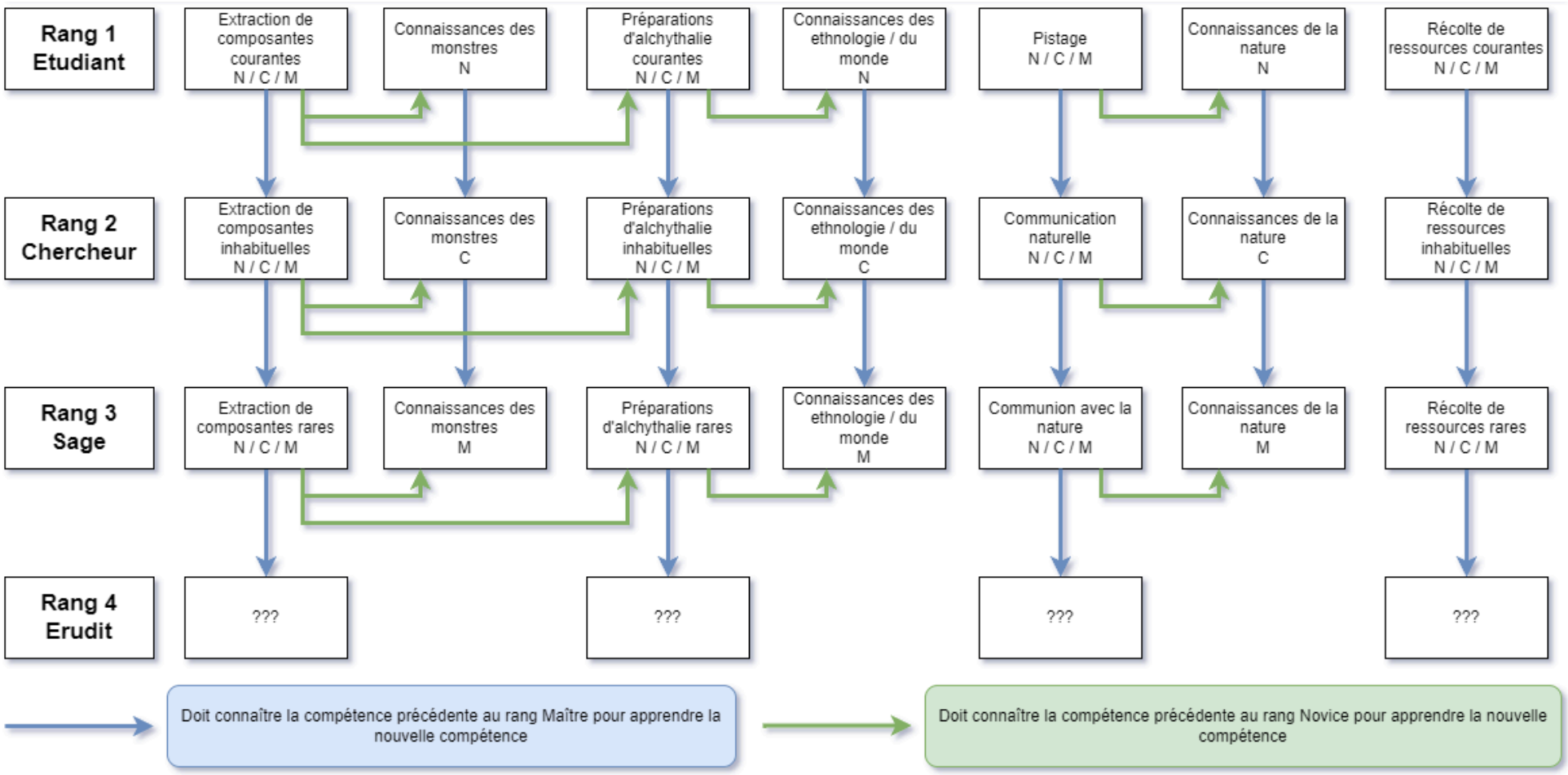
## Compétences Inter-Rangs

*Résistance aux poisons/maladies (Passif)*
*Prérequis : N - Cérémonie spirituelle [Novice]*
*C - Métamagie (durée) [Novice]*
*Octroie une résistance aux maladies et aux poisons en fonction de la spécialisation et de l'avancement du personnage.*
*N : Résistance 1 au poison. Immunité aux maladies courantes.*
*C : Résistance 3 au poison. Immunité aux maladies inhabituelles.*

*Corps astral*
*Permet de quitter son corps physique et de voyager dans le plan astral en limitant ses interactions avec le monde physique.*
*NB: Le corps du Champion reste sur place à l'emplacement du lancement de la compétence (et sans protection). Il est symbolisée par l'équipement que porte le Champion au moment du lancement de la compétence.*
*NB : Cet équipement, s'il n'est pas placé sous surveillance, peut être volé facilement.*
*N : Le Champion est intangible (pas invisible), ne peut pas interagir avec le monde matériel ni discuter avec les personnes se trouvant sur le plan matériel.*
*C : Le Champion est intangible (pas invisible), ne peut pas interagir avec le monde matériel mais peut parler avec les personnes se trouvant sur le plan matériel.*

*Connaissances spirituelles (Passif)*
*Prérequis : N - Magie spirituelle Cercle 2 [Novice]*
*C - Magie spirituelle Cercle 3 [Novice]*
*Permet d'apprendre un sort spirituel supplémentaire accessible par celui-ci.*
*Permet également d'échanger un sort connu contre un sort non connu.*

# *Arbre du Savoir*



# Compétences de Rang 1

*Extraction de composantes courantes*
*Permet d'extraire des composantes d'alchythalie courantes de créatures basiques.*

*Préparations d'alchythalie courantes*
*Prérequis : Extraction de composantes courantes [Novice]*
*Permet d'analyser et de faire des préparations à base des composantes d'alchythalie courantes pour obtenir différents effets. Donne accès à un certain nombre de préparations d'alchythalie basiques.*
*N : 3 recettes d'alchythalie basique*
*C : 2 recettes d'alchythalie basique*
*M : 2 recette d'alchythalie basique*

*Pistage*
*Permet de pister une ou plusieurs créatures en milieu naturel.*

*Récolte de ressources courantes*
*Permet de récolter des ressources courantes.*

# Compétences de Rang 2

*Extraction de composantes inhabituelles*
*Prérequis : Extraction de composantes courantes [Maître]*
*Permet d'extraire des composantes d'alchythalie inhabituelles de créatures simples.*

*Préparations d'alchythalie inhabituelles*
*Prérequis : Extraction de composantes inhabituelles [Novice]*
*Préparations d'alchythalie courantes [Maître]*
*Permet d'analyser et de faire des préparations à base des composantes d'alchythalie inhabituelles pour obtenir différents effets. Donne accès à un certain nombre de préparations d'alchythalie simples.*
*N : 3 recettes d'alchythalie simple*
*C : 2 recettes d'alchythalie simple*
*M : 2 recette d'alchythalie simple*

*Communication naturelle*
*Prérequis : Pistage [Maître]*
*Permet de tenter une communication avec les êtres vivants présents dans la zone. L'être vivant peut éventuellement répondre à quelques questions en fonction de son point de vue.*

*Récolte de ressources inhabituelles*
*Prérequis : Récolte de ressources courantes [Maître]*
*Permet de récolter des ressources inhabituelles.*

# Compétences de Rang 3

*Extraction de composantes rares*
*Prérequis : Extraction de composantes inhabituelles [Maître]*
*Permet d'extraire des composantes d'alchythalie inhabituelles de créatures rares.*

*Préparations d'alchythalie rares*
*Prérequis : Extraction de composantes rares [Novice]*
*Préparations d'alchythalie inhabituelles [Maître]*
*Permet d'analyser et de faire des préparations à base des composantes d'alchythalie rares pour obtenir différents effets. Donne accès à un certain nombre de préparations d'alchythalie rares.*
*N : 3 recettes d'alchythalie rares*
*C : 2 recettes d'alchythalie rares*
*M : 2 recette d'alchythalie rares*

*Communion avec la nature*
*Prérequis : Communication naturelle [Maître]*
*Permet de demander un petit service à un animal présent dans la zone, en fonction des capacités de l'animal.*
*NB : dans tous les cas, l'animal refusera de combattre et de mettre sa vie en danger pour le Champion.*

*Récolte de ressources rares*
*Prérequis : Récolte de ressources inhabituelles [Maître]*
*Permet de récolter des ressources rares.*

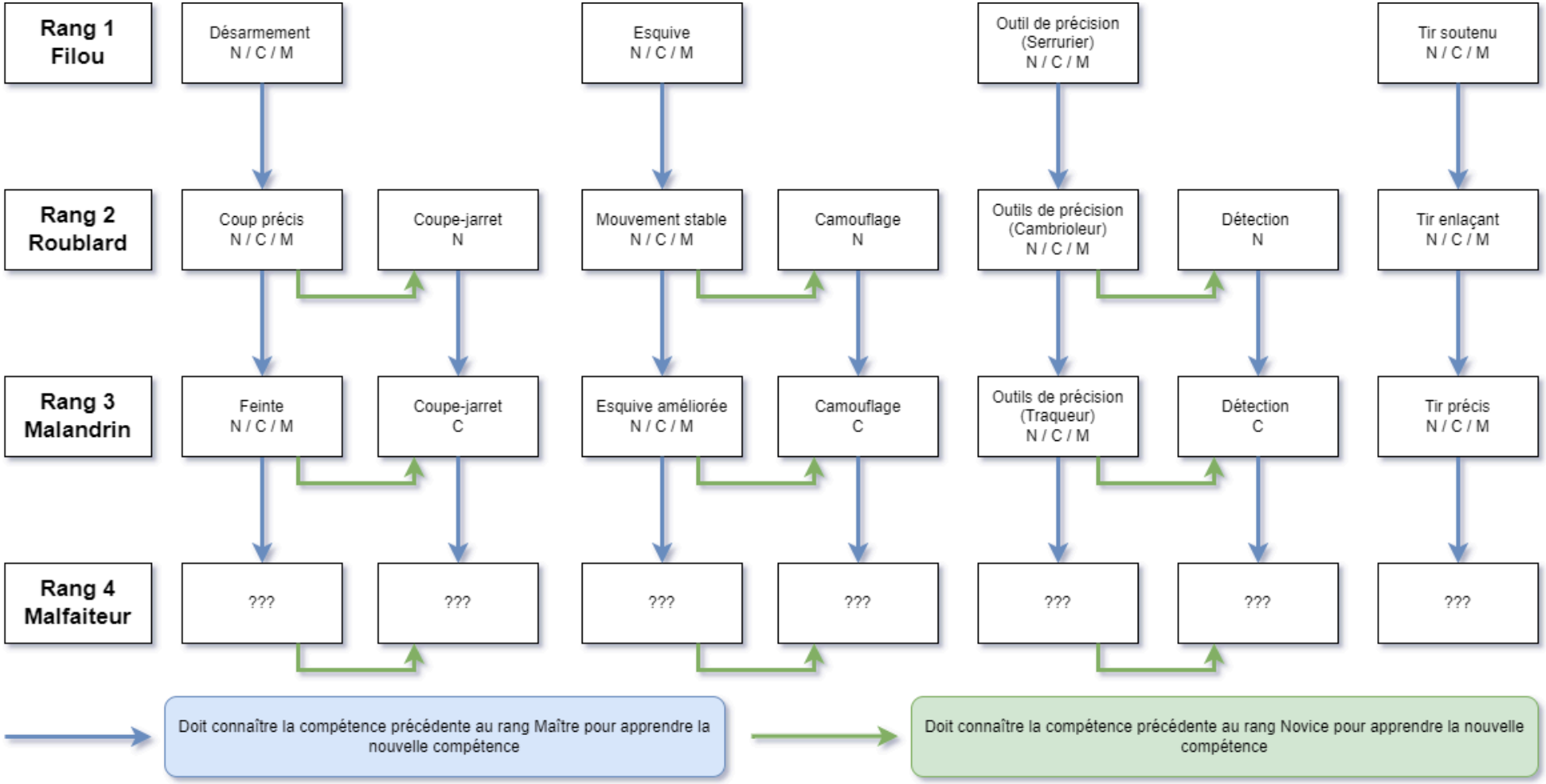
# Compétences Inter-Rangs

*Connaissance des monstres (Passif)*
*Prérequis : N - Extraction de composantes courantes [Novice]*
*C - Extraction de composantes inhabituelles [Novice]*
*M - Extraction de composantes rares [Novice]*
*Permet, en utilisant des composantes d'alchythalie récupérées sur les créatures, d'étudier et d'apprendre une particularité de celle-ci.*
*N : Permet d'étudier les créatures basiques*
*C : Permet d'étudier les créatures simples*
*M : Permet d'étudier les créatures rares et extraordinaires*

*Connaissance ethnologique / du monde (Passif)*
*Prérequis : N - Préparations d'alchythalie courantes [Novice]*
*C - Préparations d'alchythalie inhabituelle [Novice]*
*M - Préparation d'alchythalie rares [Novice]*
*Permet, en utilisant des cartes indice dissimulées dans l'arène d'en apprendre plus sur celle-ci.*
*N : Apprentissage d'une rumeur courante en échangeant 1 cartes indice en salle PC*
*C : Apprentissage d'une rumeur inhabituelle en échangeant 2 cartes indice en salle PC*
*M : Apprentissage d'une rumeur rare en échangeant 3 cartes indice en salle PC*

*<u>Connaissance de la nature :</u>*
*Prérequis : N - Pistage [Novice]*
*C - Communication naturelle [Novice]*
*M - Communion avec la nature [Novice]*
*Permet, en analysant un site de récolte, d'apprendre le type et le niveau de rareté des ressources qui y sont présentes.*
*N : Reconnaissance des sites de récolte courants*
*C : Reconnaissance des sites de récolte inhabituels*
*M : Reconnaissance des sites de récolte récoltable par le Champion (rare et/ou extraordinaire)*

# *Arbre de la Ruse*



## Compétences de Rang 1

*Désarmement*
*Permet de porter un coup qui désarme son adversaire (obligé de lâcher l'arme et qu'elle touche le sol)*
*Annonce : Désarmement*

*Esquive*
*Permet d'esquiver un coup ou un tir non spécial infligeant des dégâts.*
*Annonce : Esquive*

*Outils de précision (Serrurier)*
*Permet de détecter, désamorcer et poser les pièges basiques (voir document annexe Pose de Pièges) et permet de crocheter les serrures basiques.*

*Tir soutenu*
*Permet d'effectuer un tir infligeant +2 dégâts à la cible.*
*Annonce : Tir soutenu X dégâts*

## Compétences de Rang 2

*Coup précis*
*Prérequis : Désarmement [Maître]*
*Permet de porter un coup qui inflige des dégâts normaux mais qui ignore les armures.*
*Annonce : X dégâts Sans Armure*

*Mouvement stable*
*Prérequis : Esquive [Maître]*
*Permet d'ignorer un coup spécial ou un effet qui force le personnage à se déplacer contre son gré. Ne fonctionne, par exemple, pas contre « coup tombant » mais fonctionne contre « peur ».*
*Annonce : Resist*

*Outils de précision (Cambrioleur)*
*Prérequis : Outils de précision (Serrurier) [Maître]*
*Permet de détecter, désamorcer et poser les pièges simples (voir document annexe Pose de Pièges) et permet de crocheter les serrures simples.*

*Tir enlaçant*
*Prérequis : Tir soutenu [Maître]*
*Permet d'effectuer un tir bloquant les pieds de la cible au sol pendant 15 secondes*
*Annonce : Enchevêtrement 15 secondes*

## Compétences de Rang 3

*Feinte*
*Prérequis : Coup précis [Maître]*
*Permet de porter un coup qui inflige des dégâts normaux mais qui ne peut être esquivé, paré ou contré.*
*Annonce : Feinte X dégâts*

*Esquive améliorée*
*Prérequis : Mouvement stable [Maître]*
*Permet d'esquiver un coup ou un tir spécial ou non-spécial ciblant le personnage (pas son équipement).*
*Annonce : Esquive améliorée*

*Outils de précision (Traqueur)*
*Prérequis : Outils de précision (Cambrioleur) [Maître]*
*Permet de détecter, désamorcer et poser les pièges rares (voir document annexe Pose de Pièges) et permet de crocheter les serrures rares.*

*Tir précis*
*Prérequis : Tir enlaçant [Maître]*
*Permet d'effectuer un tir qui inflige des dégâts normaux mais qui ignore les armures.*
*Annonce : Tir précis X dégâts sans/perce armure*

## Compétences Inter-Rangs

*Coupe-jarret*
*Prérequis : N - Coup précis [Novice]*
*C - Feinte [Novice]*
*Permet de porter une attaque infligeant plus de dégâts ou déclenchant certains effets en fonction du niveau qui ignore les armures et n'est ni esquivable, ni parable, ni contrable. L'attaque doit être portée par surprise dans le dos de la victime en réalisant une diagonale de l'épaule à la hanche avec une arme courte. Utilisable une fois par cible par combat.*
*N : +5 points de dégâts.*
*Annonce : Coupe-jarret X dégâts.*
*C : peut rendre un membre inutilisable.*
*Annonce : Coupe-jarret Handicap [Bras/Jambe] [Gauche/Droite]*
*NB : Ce coup spécial n'occasionne pas la brisure de l'arme ou du membre la maniant en cas de frappe dépassant le maximum autorisé par l'arme car il s'agit d'un coup précis et non pas d'une frappe puissante.*

*Camouflage*
*Prérequis : N - Mouvement stable [Novice]*
*C - Esquive améliorée [Novice]*
*Permet de se camoufler en demeurant immobile contre un élément du décor à condition d'avoir une majorité du corps dissimulée derrière cet élément. Le joueur doit porter sa main droite sur le cœur et indiquer avec ses doigts le niveau de la compétence.*

*N : Compétence de niveau 1, condition : 75% du corps caché par le décor*
*C : Compétence de niveau 2, condition : 50% du corps caché par le décor*

*<u>Détection (Passif)</u>*
*Prérequis : N - Outils de précision (Cambrioleur) [Novice]*
*C - Outils de précision (Traqueur) [Novice]*
*Permet de détecter les personnes camouflées à proximité en fonction du niveau de la compétence.*
*N : Permet de détecter les personnes avec un camouflage de niveau 1.*
*C : Permet de détecter les personnes avec un camouflage de niveau 2.*

# Chapitre 6bis : Arbres de compétences avancés

## Introduction

*Les Arbres avancés sont des arbres de compétences plus restreints et spécialisés se trouvant à la jonction de deux Arbres de compétences primaires. Ces Arbres avancés ne sont constitués que de deux compétences, en trois niveaux, au Rang 3 et au Rang 4.*

## Conditions d'accès

*Pour avoir accès à son arbre avancé, il est nécessaire d'avoir maîtrisé les Rangs 2 (70 xp) de chacun de ses deux Arbres de compétences Principal et Secondaire. De plus, les accès aux différents Arbres avancés doivent être débloqués en réussissant des missions ou quêtes lors des arènes.*

Exemple :

*Arthérym a l'arbre du combat en arbre principal et l'arbre de la Magie en arbre secondaire. Dès qu'il aura dépensé 70 Xp dans chaque arbre et que l'Arbre avancé « Combat-Magie » aura été découvert par son équipe, il pourra débloquer et acquérir les compétences de ce dernier.*

## Apprentissage des compétences

*Les XP dépensés pour apprendre des compétences d'un arbre avancé ne comptent pas dans le calcul des intervalles limites des XP dépensables pour l'arbre principal et l'arbre secondaire (entre 60% et 90% pour l'arbre principal et entre 10% et 40% pour l'arbre secondaire).*

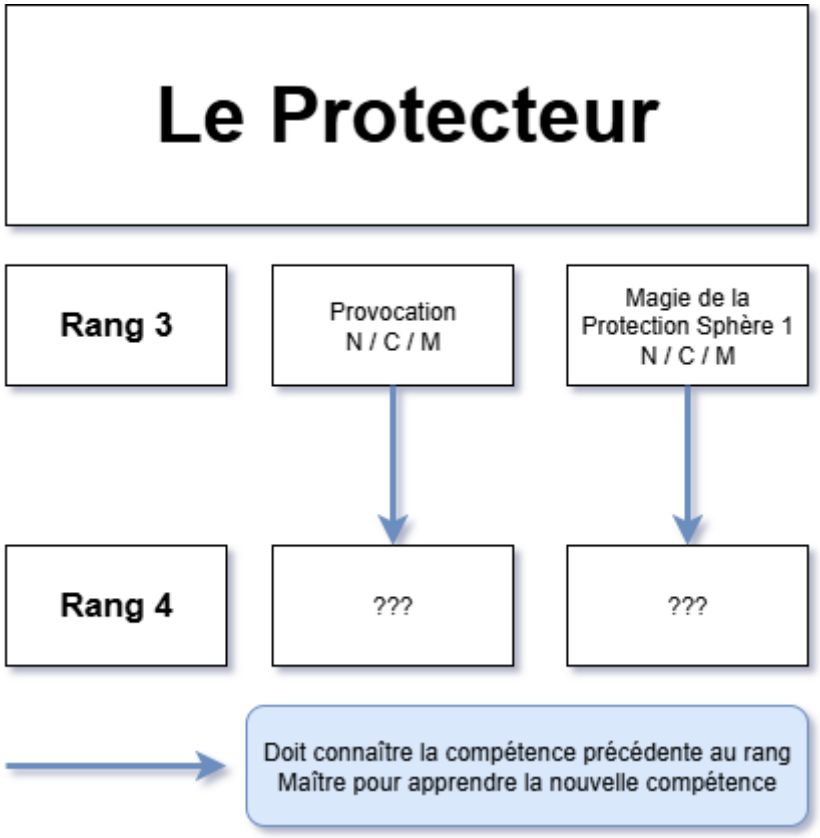
## Utilisation des compétences

*Les compétences des Arbres avancés peuvent être utilisées en dépensant des points d'énergie de l'un ou l'autre des Arbres de compétences du personnage.*

Exemple :

*Arthérym pourra utiliser les compétences de son Arbre avancé « Combat-Magie » au moyen de Points d'énergie du Combat (PEC) ou de Points d'énergie de la Magie (PEM).*

# Le Protecteur - Combat / Esprit



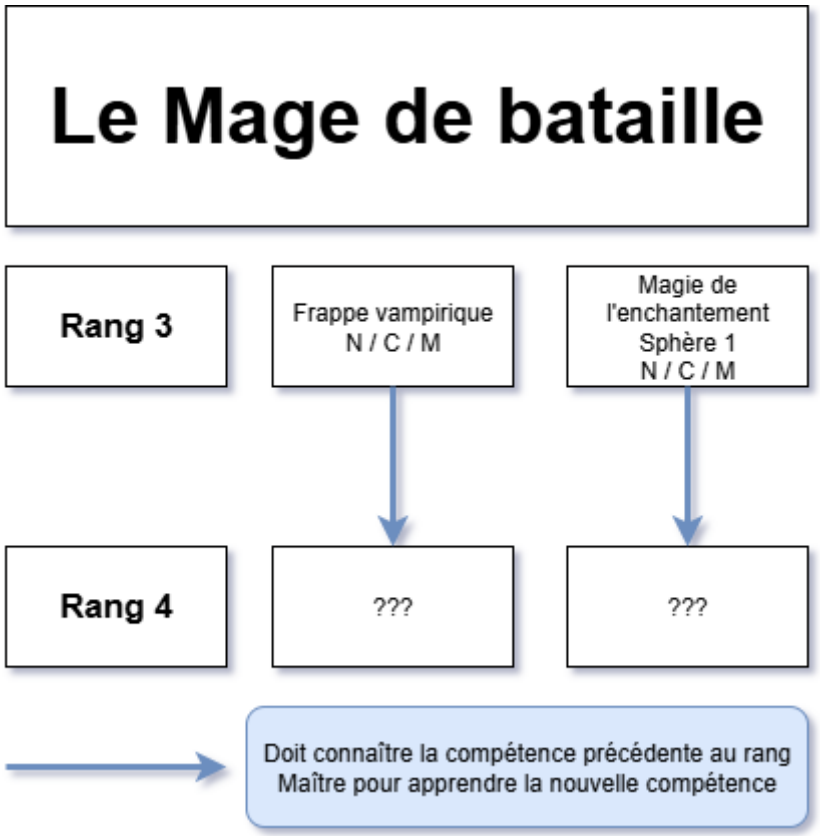

*Provocation*

*Force un adversaire à vous attaquer jusqu'à ce qu'un des deux combattants tombe inconscient.*

*Magie de la Protection Sphère 1*

*Donne accès aux sorts du domaine de la Protection de première sphère.*

# *Le Mage de bataille - Combat / Magie*



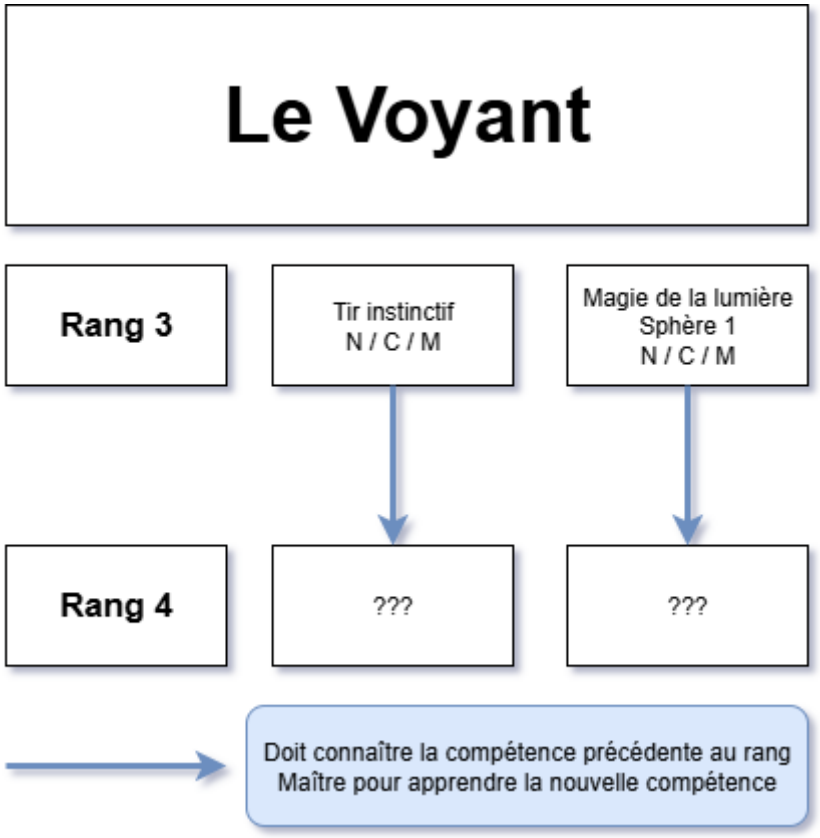

*Frappe vampirique*

Permet de réaliser un frappe qui soigne le personnage en fonction des dégâts infligés.

*Magie d'enchantement Niv 1*

*Donne accès aux sorts du domaine de l'enchantement de première sphère.*

# *Le Voyant - Esprit / Ruse*



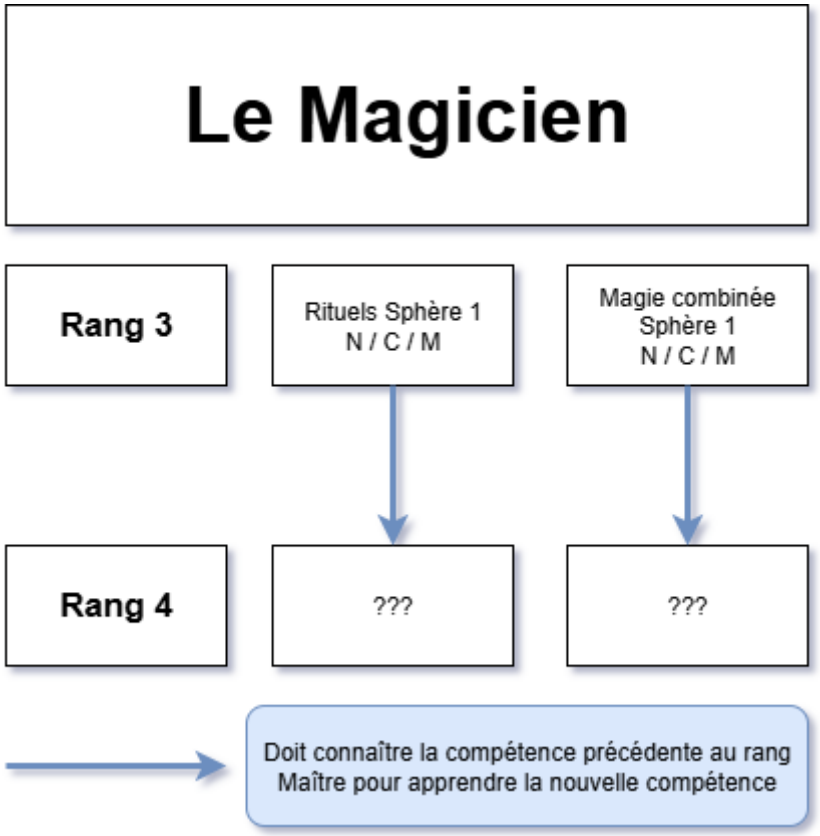

*Tir instinctif*

Permet de réaliser un tir qui inflige des dégâts normaux mais qui ne peut être esquivé, paré ou contré.

*Magie de la lumière Sphère 1*

*Donne accès aux sorts du domaine de la Lumière et de la Divination de première sphère.*

# *Le Magicien - Magie / Savoir*




*Magie combinée Sphère 1*

*Donne accès aux sorts du domaine de la Magie combinée de première sphère. Le mage sera capable de lancer les sorts des éléments combinés en rapport avec son élément de prédilection.*

*Les éléments combinés sont :*

- *La Glace : combinaison de l'Eau et de l'Air*
- *L'Électricité : Combinaison de l'Air et du Feu*
- *Le Magma : Combinaison du Feu et de la Terre*
- *L'Acide : Combinaison de l'Eau et de la Terre*

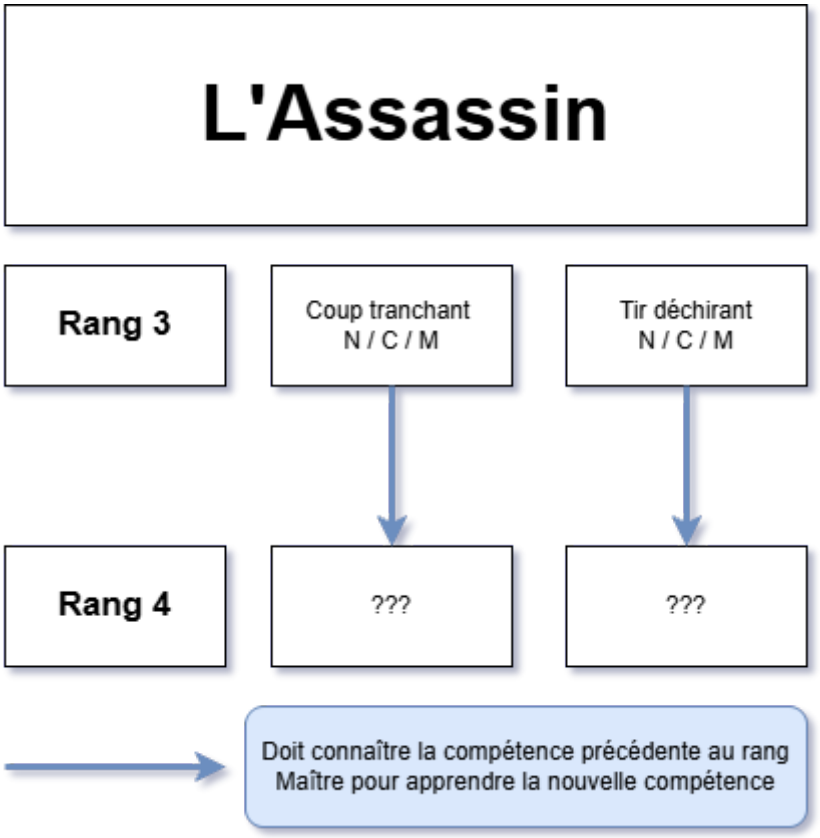
Exemple :

*Un Champion de l'Arbre de la Magie avec le Feu comme élément de prédilection aura accès aux sorts de Magma et de l'Électricité.*

*Rituels Sphère 1*

*Permet de préparer les poudres rituelles à partir de ressources et composantes courantes et inhabituelles.*
*Permet, en utilisant les poudres et symboles adaptés, de réaliser des rituels de première sphère.*

# L' Assassin - Combat / Ruse



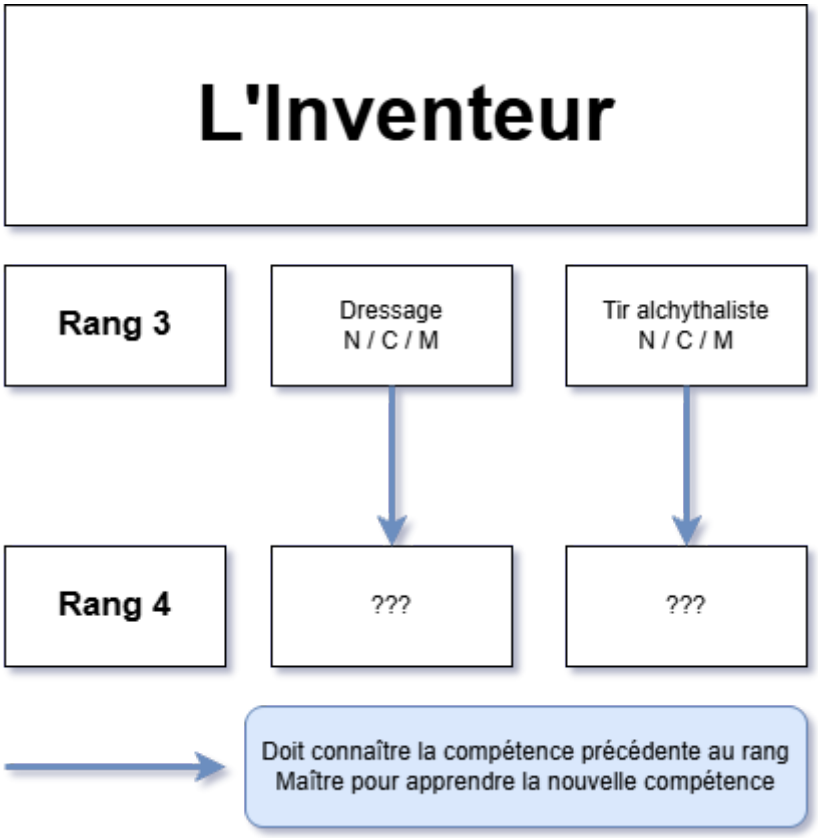

Coup tranchant

*Permet de porter un coup qui tranche ou brise le membre touché. ( La tête et le torse ne sont pas des membres)*

Tir déchirant

*Permet de réaliser un tir qui déchire le membre touché. ( La tête et le torse ne sont pas des membres)*

# *L'Inventeur - Ruse / Savoir*




*Tir alchythaliste*

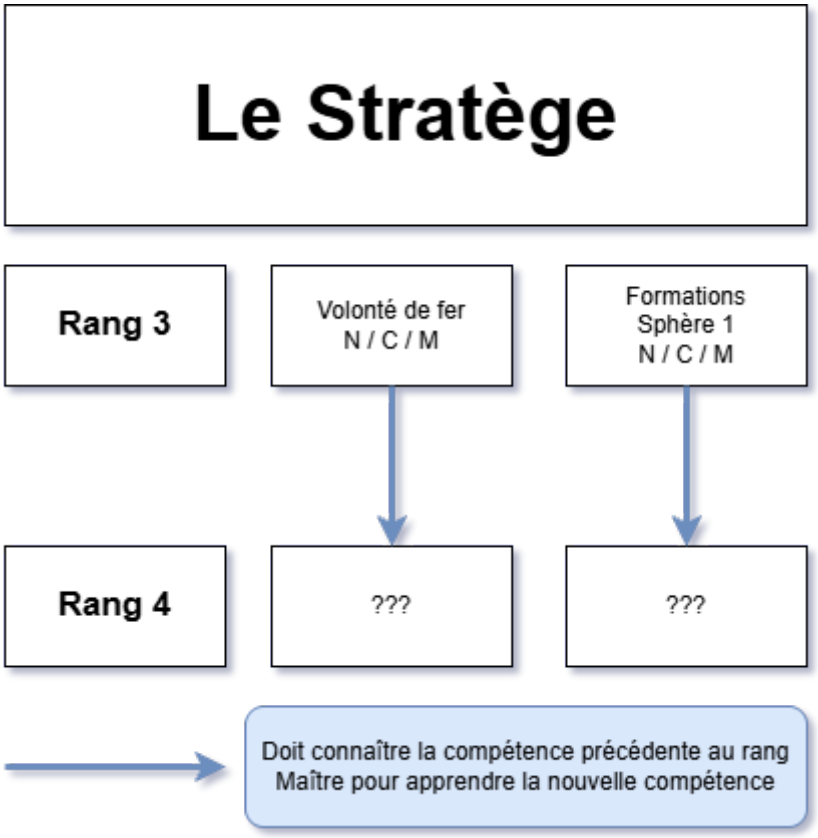
Permet, en utilisant une préparation d'alchythalie courante ou inhabituelle, de créer une munition. Celle-ci permet d'appliquer l'effet de la préparation à la cible sans effet néfaste si celle-ci n'a pas l'arbre du Savoir.

*Dressage*

Permet d'avoir un compagnon animal conférant un effet permanent au personnage. Permet, en utilisant des composantes, d'utiliser un pouvoir conféré par le familier du personnage.

| ***Animal*** | ***Effet passif*** | ***Effet actif*** |
|---|---|---|
| Terrestre | Chasse monstrueuse - 1x/cycle<br><br>Peut envoyer son compagnon animal récolter une composante d'alchythalie rare, deux composantes inhabituelles ou 3 composantes courantes. | Détection de point de récolte [Gemme ou Minerai] |
| Aquatique | | Détection de point de récolte [Herbe ou Bois] |
| Aérien | | Détection de point de récolte [Chasse ou Pêche] |

# Le Stratège - Combat / Savoir



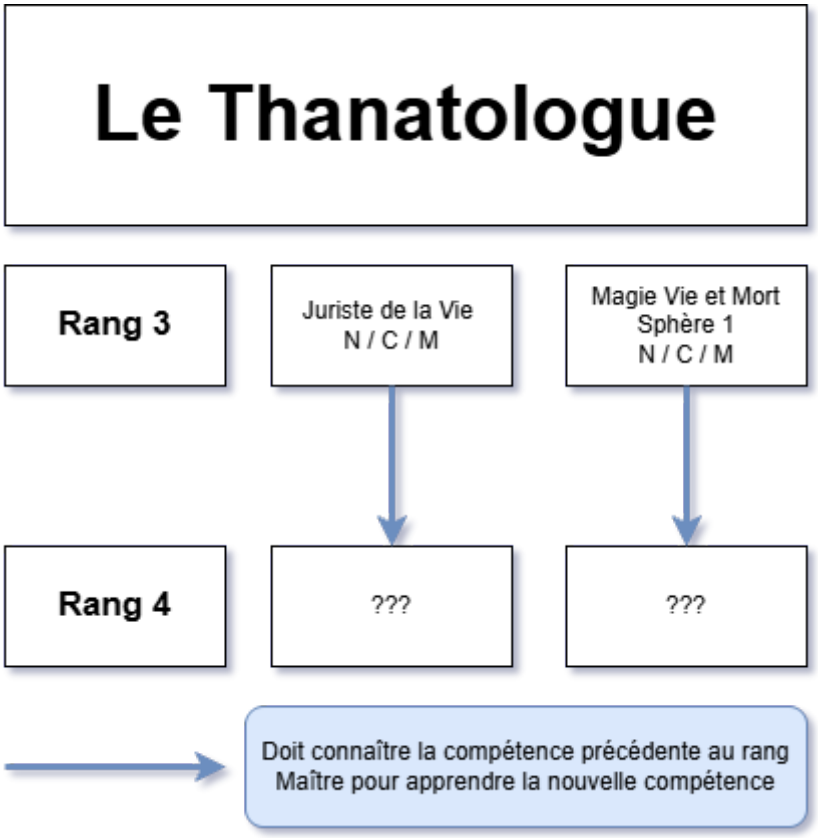

*Volonté de fer*

*Permet, en utilisant des composantes, d'immuniser le stratège aux effets mentaux simples (Peur, Rage, Distraction, Charme ) pendant un combat.*

*Formations Sphère 1*

*Donne accès aux formations de première sphère permettant d'apporter des bonus à 4 personnes en plus du stratège lorsqu'ils forment une formation serrée avec ce dernier.*

## *Le Thanatologue - Esprit / Savoir*




*Magie de la Vie et de la Mort Sphère 1*

*Donne accès aux sorts du domaine de la Vie et de la Mort de première sphère. Ceux-ci permettent d'agir sur le corps et l'âme d'autrui.*

*Juriste de la Vie*

*Permet d'accompagner un mort lors de son passage devant la mort et dans ce cas, permet d'ajouter une carte blanche aux cartes d'un champion lors d'un tirage avec la mort.*

## *??? - Esprit / Magie*

## *??? - Magie / Ruse*

# Chapitre 7 : Avantages des arbres de compétences

## Maîtrise des rangs

*Chaque personnage commence en ayant une base de :*

*6 points de vie délocalisés (PV)*
*10 points d'énergie dans chaque arbre de compétence*

*Chaque rang maîtrisé (voir chap. 5 Progression au sein d'un arbre de compétences) dans les arbres de compétences fournit des avantages selon le tableau suivant :*

| | Combat | Savoir | Ruse | Magie | Esprit |
|---|---|---|---|---|---|
| Rang 1 | + 8 PV<br>+ 4 points d'énergie<br>+ 1 recharge d'énergie<br>Frappe +1 | +6 PV<br>+ 6 points d'énergie<br>+2 recharges d'énergie<br>+ 1 Don | +6 PV<br>+ 6 points d'énergie<br>+2 recharges d'énergie<br>+ 1 Don | + 4 PV<br>+ 8 points d'énergie<br>+3 recharges d'énergie | + 4 PV<br>+ 8 points d'énergie<br>+3 recharges d'énergie |
| Rang 2 | + 8 PV<br>+ 4 points d'énergie<br>+ 1 recharge d'énergie<br>Frappe +1 | +6 PV<br>+ 6 points d'énergie<br>+ 1 recharge d'énergie<br>Frappe +1 | +6 PV<br>+ 6 points d'énergie<br>+ 1 recharge d'énergie<br>Frappe +1 | + 4 PV<br>+ 8 points d'énergie<br>+1 recharge d'énergie<br>Frappe élément. +0 | + 4 PV<br>+ 8 points d'énergie<br>+1 recharge d'énergie<br>Frappe karmique +0 |
| Rang 3 | + 8 PV<br>+ 4 points d'énergie<br>+ 1 recharge d'énergie<br>Frappe +1<br>+ 1 DAEE * | +6 PV<br>+ 6 points d'énergie<br>+2 recharges d'énergie<br>+ 1 Don<br>+ 1 DAEE * | +6 PV<br>+ 6 points d'énergie<br>+2 recharges d'énergie<br>+ 1 Don<br>+ 1 DAEE * | + 4 PV<br>+ 8 points d'énergie<br>+3 recharges d'énergie<br>+ 1 DAEE * | + 4 PV<br>+ 8 points d'énergie<br>+3 recharges d'énergie<br>+ 1 DAEE * |
| Rang 4 | + 8 PV<br>+ 4 points d'énergie<br>+ 1 recharge d'énergie<br>Frappe +1 | +6 PV<br>+ 6 points d'énergie<br>+ 1 recharge d'énergie<br>Frappe +1 | +6 PV<br>+ 6 points d'énergie<br>+ 1 recharge d'énergie<br>Frappe +1 | + 4 PV<br>+ 8 points d'énergie<br>+1 recharge d'énergie<br>Frappe élément. +1 | + 4 PV<br>+ 8 points d'énergie<br>+1 recharge d'énergie<br>Frappe karmique +1 |

*Chaque recharge de Points d'énergie permet de régénérer 5 points d'énergie dans l'arbre correspondant.*
** DAEE : Don d'augmentation d'emplacement d'équipement ( voir liste des dons)*

# *Maniements de base*

*Chaque arbre de compétences confère au personnage le maniement de certaines armes et le port de certaines armures.*

| | Combat | Savoir | Ruse | Magie | Esprit |
|---|---|---|---|---|---|
| Armes | Toutes | Armes courantes<br><br>Armes de guerre à 1 main | Armes courantes<br><br>Armes de guerre à 1 main<br><br>Armes à distance | Armes courantes | Armes courantes |
| Armures et boucliers | Toutes | Armure légère<br><br>Armure intermédiaire | Armure légère | *Robe de mage* | *Robe de mage* |

# Chapitre 8 : Dons

| Dons de métier | |
|---|---|
| Forgeron | répare et améliore les armes, armures et bouclier |
| Alchimiste | prépare des potions aux effets variés |
| Médecin | soigne les blessures et les maladies |
| Cuisinier | prépare des repas et rations de nourriture pouvant avoir des effets sur le long terme |
| **Dons de maniement d'équipements** | |
| Port de l'armure légère | permet de porter les armures légères |
| Port de l'armure intermédiaire | permet de porter les armures intermédiaires |
| Port de l'armure lourde | permet de porter les armures lourdes |
| Port de la robe de mage | permet de porter les robes de mage |
| Maniement du bouclier | permet de manier les boucliers |
| Maniement des armes à distance | permet de manier les armes de tir ET de lancer |
| Maniement des armes de guerre | permet de manier les armes de guerre |
| Maniement des armes d'hast | permet de manier les armes d'hast |
| Maniement des armes à deux mains | permet de manier les armes à deux mains |
| **Dons d'augmentation d'emplacement d'équipements** | |
| Armes supplémentaires | permet d'emporter un jeu d'armes en plus lors des arènes |
| Armure supplémentaire | permet d'emporter une armure en plus lors des arènes |
| Grandes poches | permet d'emporter des 3 objets de ceinture en plus lors des arènes |
| Lien magique | permet d'emporter 2 objets magiques en plus lors des arènes |

| *Dons divers* | |
|---|---|
| *Robustesse* | *octroie 4 PV max par Rang maîtrisé dans l'arbre principal* |
| *Énergique* | *octroie 4 PE max par Rang maîtrisé de l'arbre correspondant à l'énergie choisie (Combat, Savoir, Magie, Ruse, Esprit)*<br>*Ce don peut-être pris une fois par arbre de compétences du personnage* |
| *Récolteur assuré* | *permet de récolter une ressource supplémentaire par récolte*<br>*Prérequis : Arbre du Savoir* |
| *Améliorabilité accrue* | *permet d'obtenir un emplacement d'amélioration de type Corps supplémentaire* |
| *Torture* | *permet d'utiliser des outils de torture pour obtenir des informations et de résister à la torture. Le niveau de la capacité équivaut au nombre de rang maîtrisé dans l'arbre principal.*<br>*Annonce : Torture X* |
| *Rechargeable* | *octroie une recharge d'énergie supplémentaire pour l'arbre correspondant à l'énergie choisie (Combat, Savoir, Magie, Ruse, Esprit)*<br>*Ce don peut-être pris une fois par arbre de compétences du personnage* |

# Chapitre 9 : Création de personnage

## La Race et le peuple

*Pour commencer la création de votre personnage, il faut commencer par choisir la race et le peuple de votre Champion. Ni les races, ni les peuples n'apportent aucun avantage et aucune faiblesse particulière au niveau des règles mais pourront avoir un impact sur les réactions de certains PNC au sein des arènes et permettront de donner une identité propre à votre Champion.*

| Race | Description physique |
|---|---|
| Humain | Est-ce vraiment utile de les décrire ? |
| Nain | Habituellement d'une taille plus petite que la moyenne, ils sont trapus et dotés d'une barbe fournie, barbe que parfois les naines se rasent. |
| Elfe | D'une stature plutôt élancée, leurs oreilles sont pointues et ils aiment arborer une longue chevelure même si une bonne partie d'entre eux préfère la garder courte pour des raisons pratiques. |
| Pewie | Ils regroupent tout ce qui est mi-humain, mi-oiseau. Certains ont plus d'attributs oiseaux que d'autres selon l'ascendance du volatile en question. Ils pondent des œufs. |
| Skaven | Petits, ils ont un faciès semblable à celui des rats avec qui ils partagent bon nombre de points communs. |
| Beaux peuples | Ils regroupent plusieurs peuples : les faunes (au corps mi-humain avec des cornes sur le crâne - pour le haut, mi chèvre - pour le bas) et les fées qui dissimulent très souvent leur apparence sous celle d'un humain mais dont il est difficile d'ignorer le charisme et l'intelligence. |
| Peaux vertes | Ils regroupent plusieurs peuples : Les orcs (la peau verte, les oreilles pointues, massifs, dotés de petits crocs plus ou moins marqués), les trolls (plus grands, la peau oscillant entre le vert et des bleus rois, dotés aussi des crocs plus impressionnants, surtout pour le genre masculin) et les gobelins (petits, la peau verte, le nez crochu, les oreilles pointues). |
| Hommes-bêtes | Ils regroupent tout ce qui est mi-humain, mi-mammifère. Certains ont plus d'attributs animaux que d'autres selon l'ascendance du mammifère en question. |
| Petits peuples | Ils regroupent plusieurs peuples : Les lutins (semblables aux humains mais en petit), gnomes (semblables aux nains par leur stature mais sans la barbe et plus petits) et alfelins (semblables aux elfes mais en petit) |

*Exemple :*

*Pour aider à la compréhension des règles, nous suivrons la construction étape par étape de deux Champions créés par deux joueurs (Nicolas et Quentin).*

*Nicolas choisit d'incarner « Arthérym le voyageur » qui sera elfe.*
*Quentin choisit d'incarner « Kell Maresh » qui sera humain.*

## Les arbres de compétences

*La seconde étape est de déterminer quels seront les deux arbres de compétences de votre Champion. Parmi ses deux arbres, chaque Champion devra déterminer un premier arbre et un second arbre.*

*Le Combat : un arbre grâce auquel les Champions pourront apprendre des coups martiaux offensifs et défensifs basés sur la maîtrise des armes et des armures.*

*La Magie : un arbre grâce auquel les Champions pourront apprendre à lancer des sorts dépendant des quatre éléments.*

*L'Esprit : un arbre grâce auquel les Champions pourront apprendre à lancer des sorts dépendant de la circulation d'énergie dans les êtres vivants.*

*La Ruse : un arbre grâce auquel les Champions pourront apprendre des coups martiaux offensifs, défensifs et utilitaires basés sur la maîtrise de sa propre dextérité.*

*Le Savoir : un arbre grâce auquel les Champions pourront apprendre à étudier, récolter et utiliser la faune, la flore et l'environnement des arènes visitées.*

*L'ordre des arbres est important car votre champion devra toujours avoir entre 60% et 90% de son expérience totale dépensée dans son premier arbre* ***ET*** *entre 40% et 10% de son expérience totale dépensée dans son deuxième arbre.*

*Exemples :*

*Nicolas choisit pour son champion l'arbre du Combat comme premier arbre et l'arbre de la Magie comme deuxième arbre.*

*Quentin choisit pour son champion l'arbre de l'Esprit comme premier arbre et l'arbre de la Ruse comme deuxième arbre.*

## Les compétences

*La troisième étape est de choisir les compétences pour votre champion.*

*A la création, vous disposerez de 50 points d'expérience au total à dépenser dans vos deux arbres de compétences toujours en respectant les proportions décrites au point 2.*

*De plus, vous serez limité au niveau novice des compétences de Rang 2 de votre premier arbre et au niveau Maître des compétences de Rang 1 de votre deuxième arbre.*

*Exemple :*

*Nicolas choisit :*

***Arbre du Combat : Rang 1***
*Coup puissant niveau Maître (2 + 3 + 5 = 10 XP)*
*Coup tombant niveau Compagnon (2 + 3 = 5XP)*
*Parade niveau Maître (2 + 3 + 5 = 10 XP)*
*Fanfaron (Bretteur) niveau Compagnon (2 + 3 = 5 XP)*

***Arbre de la Magie : Rang 1***
*Magie élémentaire [Air] niveau Maître (4 + 6 + 10 = 20 XP) (! La magie élémentaire coûte double !)*

*Arthérym, le voyageur, a dépensé 30 points d'expérience dans l'arbre du combat (60%) et 20 points d'expérience dans l'arbre de la Magie (40%). Se faisant, il débloque les bonus du rang 1 de l'arbre de combat : +8 PV max, +4 Points d'Énergie de Combat (PEC) max, +1 recharge des Points d'Énergie de Combat et +1 points de Dégâts pour ses frappes.*

*Il a donc 14 PV max, 14 PEC, 10 PEM, 1 recharge de PEC et frappe à 2.*

*Exemple :*
*Quentin choisit :*

***Arbre de l'Esprit : Rang 1***
*Magie spirituelle 1 niveau Maître (4 + 6 + 10 = 20 XP) (! La magie spirituelle coûte double !)*
*Magie générale niveau Novice (2 XP)*
*Métamagie (soins) niveau Maître (2 + 3 + 5 = 10 XP)*

***Arbre de l'Esprit : Rang 2***
*Magie spirituelle 2 niveau Novice (4 XP) (! La magie spirituelle coûte double !)*
*Cérémonie spirituelle niveau Novice (2 XP)*
*Résistance poisons/maladies niveau Novice (2 XP)*
*Connaissances spirituelles niveau Novice (2 XP)*

***Arbre de la Ruse : Rang 1***
*Tir soutenu niveau Compagnon (2 + 3 = 5 XP)*
*Outils de précision (Serrurier) Novice (2 XP)*

*Ce qui lui fait un total de 49 XP dépensés. Il lui reste donc 1 XP qu'il ne pourra pas dépenser à la création mais qui sera disponible pour des évolutions futures.*

*Quentin respecte les règles concernant la répartition de ses points d'expérience, ayant dépensé 42 XP dans l'arbre du Savoir (84%) et 7 XP dans l'arbre de la Ruse (14%). Kell Maresh est donc un personnage viable et peut rejoindre l'arène.*

*En dépensant plus de 30 points d'expérience dans l'arbre de l'Esprit, Kell obtient donc les bonus suivants : +4 PV max, +8 Points d'Énergie de l'Esprit (PEE) max et 3 recharges des Points d'Énergie de l'Esprit.*

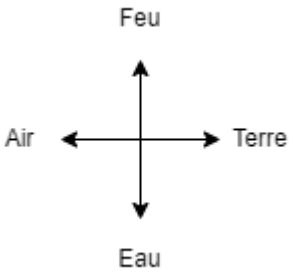
*Il dispose au total de 10 PV max, 18 PEE, 10 PER et 3 recharges de PEE.*

# Choix des sorts

*Si vous avez choisi soit l'arbre de la Magie, soit l'arbre de l'Esprit, il est maintenant temps de choisir les sorts auxquels vous avez accès. Les différents niveaux de maîtrise (Novice, Compagnon et Maître) donnent chacun accès à un certain nombre de sorts de la magie concernée.*

*La Magie élémentaire :*

*Les Champions ayant l'arbre de la Magie doivent choisir un élément de prédilection. Ils auront l'élément opposé comme élément interdit et les deux autres éléments comme éléments connexes. Ils devront choisir les sorts de prédilection dans leur élément de prédilection et les sorts connexes dans les éléments connexes. Ils ne pourront par contre jamais apprendre de sorts de leur élément opposé.*




*Exemple :*

*Arthérym a choisi l'Air comme élément de prédilection. L'Eau et le Feu sont donc ses éléments connexes et la Terre sera son élément interdit.*

| *La Magie élémentaire* | *Élément de prédilection* | *Éléments connexes* |
|---|---|---|
| *Novice* | *3 sorts* | *1 sort* |
| *Compagnon* | *+1 sort* | *+1 sort* |
| *Maître* | *+1 sort* | *+1 sort* |

*La Magie spirituelle*

*Les Champions ayant l'arbre de l'Esprit et la magie spirituelle auront accès à la liste de sorts de la magie spirituelle. Ils pourront choisir des sorts dans cette liste en fonction de leur niveau de maîtrise.*

| *La Magie spirituelle* | *Sorts connus* |
|---|---|
| *Novice* | *4 sorts* |
| *Compagnon* | *+2 sorts* |
| *Maître* | *+2 sorts* |

## Choix des dons

*A la création, un Champion doit choisir deux dons dans la liste. Un don ne peut pas être pris plusieurs fois.*

*Exemple :*

*Arthérym désire avoir un métier de production et choisit le don Alchimiste ainsi que le don Énergique [Magie] afin d'avoir 4 PEM max supplémentaires pour l'arbre de la Magie.*

*Kell choisit les dons Énergique [Esprit] afin d'obtenir 4 PEE max supplémentaires pour l'arbre de l'Esprit et le métier Médecin.*

## Dépense des Points de Gloire

*Pour commencer leur première arène, chaque champion dispose de 300 points de Gloire pour acquérir de l'équipement ou des objets selon la liste d'échange des points de Gloire (voir fichier annexe : Liste des prix).*

*Exemples :*

*Arthérym possède lui aussi 300 points de Gloire, il récupère avant de s'élancer dans l'arène une hallebarde courante, une épée courte courante, une armure légère courante, une potion de soins superficiels, un focus élémentaire de Cercle 1, des outils de forgeron courants et une bourse d'argent local.*

*Pour ce qui est de l'équipement, Kell Maresh dispose de 300 Points de Gloire pour sa première arène, cela lui permet de prendre un focus spirituel de Cercle 2, des outils de médecine courants, un pistolet courant et une potion de soins superficiels.*

## Background

*Tous les Champions partagent un souvenir commun correspondant à leur arrivée sur Collysea.*

*Tous se souviennent de s'être endormis un soir dans une chambre d'auberge, leur maison ou un camp au fond des bois et de s'être réveillés, nus comme des vers, dans des chambres aux murs blancs immaculés. Des vêtements, de style et aux couleurs de leur peuple, se trouvaient pliés près de leur lit.*

*Après s'être habillés, en sortant de leur chambre, un couloir les a amené aux Bureaux d'Accueil de Collysea où ils ont appris leurs sélections comme « Champions de Collysea ». Un long questionnaire plus tard, ils commencèrent leur formation de Champions.*

***Hercule Dolympie , Journaliste et auteur de « De Zéro en Héros »***

*Comme touche finale pour votre Champion, il est possible d'écrire leur histoire avant d'arriver à Collysea. Cette histoire ou background ne fournira aucun avantage ou inconvénient à votre Champion car l'arrivée à Collysea est l'occasion d'un nouveau départ: l'étape de métamorphose d'un simple personnage en Champion.*

# Chapitre 10 : Annexes

## Annonces

*Apaisement*
*Annule tout effet de Berserk d'un personnage*

*Armure X*
Le personnage obtient une armure lui conférant X points de protection pour le prochain combat.

*Armure persistante X*
Le personnage obtient une armure lui conférant X points de protection pour la durée de l'arène.

*Assommement X [temps]*
Le personnage est inconscient pendant la durée indiquée. Un point de dégât annule cet effet.

*Aveuglement X [temps]*
Le personnage frappera un coup sur deux à 0 pendant le temps indiqué.

*Berserk/Rage X [temps]*
*Le personnage devient immédiatement Berserk, obtient une frappe à +1, résiste aux effets de Peur, Terreur, Sommeil, Charme et attaque en priorité les ennemis avant de se rabattre sur les alliés. Cet effet peut être annulé par un effet d'apaisement.*

*Blocage des soins X [temps]*
Le personnage ne peut plus recevoir de soins pendant le temps indiqué.

*Blocage de la douleur X [temps]*
Le personnage ne tombe pas dans le coma si ses points de vie tombent à 0 ou moins pendant le temps indiqué.

*Camouflage [Niveau]*
Le personnage obtient un camouflage du niveau indiqué et ne peut plus être vu à moins d'avoir la compétence détection ou un effet similaire.

*Charme X [temps]*
Le personnage considère le lanceur de l'effet comme son ami et n'intentera pas d'action néfaste contre lui pendant la durée du charme.

*Conservation*
Arrête la décomposition d'un corps pendant une heure, allongeant d'autant le temps de coma pendant lequel la cible peut être réanimée.

*Coup destructeur*
*Détruit l'équipement touché par l'attaque.*

*Coup engourdissant X [temps]*
*Le bras portant l'arme ou le bouclier touché inutilisable pendant le temps indiqué.*

*Coupe-jarret [Effet]*
*Le personnage effectue une attaque non esquivable, non parable, non contrable occasionnant un effet décrit.*

*Coup puissant X*
Le personnage effectue un coup spécial occasionnant X points de dégâts.

*Coup tombant*
Le personnage effectue un coup spécial forçant sa cible à poser un genou au sol.
Similaire à Glisse.

*Coup tranchant*
*Le personnage effectue un coup spécial qui tranche le membre touché, le rendant inutilisable jusqu'à régénération.*

*Courage*
Le personnage est protégé du prochain effet de Peur qu'il reçoit ou annule l'effet de Peur en cours s'il en a un.

*Danse X [temps]*
*Le personnage doit sautiller et se déhancher pendant la durée du sort.*

*Désarmement*
*Le personnage doit lâcher ce qu'il tient dans ses mains.*

*Distraction X [temps]*
*Le personnage est fasciné pendant la durée de temps indiquée et ne peut rien faire d'autre que regarder dans le vide. L'effet prend fin au premier dégât reçu.*

*Encaissement*
Le personnage évite un coup spécial provoquant une incapacité.

*Enchevêtrement X [temps]*
Le personnage voit ses pieds immobilisés pendant la durée indiquée.

*Esquive*
Le personnage évite un coup infligeant des dégâts.
Similaire à Parade.

*Faiblesse X*
Le personnage frappera à X dégâts de moins pour la durée d'un combat.

*Glisse*
Le personnage doit poser les deux genoux au sol.

*Handicap*
*Le membre du personnage est inutilisable jusqu'à un soin approprié.*

*Immune*
Le personnage est immunisé et résiste constamment à certains types d'effets.

*Incinération*
Le corps est immédiatement réduit en cendre et s'éparpille au quatre vents.

*Injonction [Ordre]*
Le personnage doit répondre à l'ordre qui lui a été imposé pour une durée courte (un combat ou 5 min max). Le personnage ne fera pas d'action suicidaire pour répondre à l'ordre.

*Lenteur X [temps]*
Le personnage est incapable de courir pendant la durée énoncée.

*Liquéfaction*
Le lanceur de sorts se transforme en petite flaque d'eau pendant 5 minutes et ne peut plus subir de dégâts.

*Parade*
Le personnage évite un coup infligeant des dégâts.
Similaire à Esquive.

*Paralysie X [temps]*
*Le personne ne peut plus bouger pendant le temps indiqué.*

*Peur X [temps]*
Le personnage doit fuir la source de l'effet pendant le temps indiqué.

*PV max +X*
La cible obtient des points de vie maximum supplémentaires pour la durée de l'arène. Attention : il ne s'agit pas d'un soin, seul le maximum des points de vie est affecté par cette annonce.

*Recul*
Le personnage doit reculer de 5 mètres.

*Resist*
Le personnage évite **un** effet qui devrait lui être infligé.

*Soins X*
Le personnage est soignée de X PV

Stabilisation
Le personnage revient à 1 PV et peut être soignée.

*Sommeil X [temps]*
Le personnage tombe endormi pour la durée indiquée. *L'effet prend fin au premier dégât reçu.*

*Tir déchirant*
*Même effet que le coup tranchant mais sur des armes à distance.*

*Tir soutenu*
*Le personnage effectue un coup spécial occasionnant X points de dégâts.*

*Tir enlaçant X [temps]*
*Le personnage effectue un coup spécial occasionnant un enchevêtrement pendant le temps indiqué.*

*Torture X*
*Après un acte de torture joué de manière RP, le tortionnaire annonce le niveau de sa capacité de torture. On compare ce niveau au niveau de résistance à la torture de la victime pour savoir si elle parle ou non.*
*NB : notez qu'une personne torturée de manière abusive finira par parler quand même et que la véracité des propos obtenus peut être discutable (ce n'est pas un sort de vérité).*

*X Dégâts Sans armure*
*Le personnage subit les dégâts directement sur ses PV sans compter son armure.*

## *Sources de dégâts*

*Air*
*Eau*
*Feu*
*Karmique*
*Physique (sans annonce)*
*Poison*
*Terre*

*Acide*
*Electricité*
*Glace*
*Lumière*
*Magma*
*Ombre*

*Pure*