

PROPHECY

Conversion II^o édition Les carrières des Livrets draconiques

Ces optiques de carrière restent sujettes aux mêmes règles qu'énoncé dans les Livrets draconiques, et ne peuvent être choisies que par un personnage ayant atteint au minimum le deuxième Statut (ou sur le point de l'obtenir). Toutefois, de nombreux personnages ne choisissent aucune carrière spéciale ou ne le font que bien plus tard, vers le troisième ou quatrième statut.

Vous trouverez ici la nouvelle version de certaines lignes des carrières des livrets, mais toutes ne seront pas modifiées. Si rien n'est spécifié, la ligne reste identique et s'applique normalement. Toute ligne modifiée remplace l'ancienne sans ambiguïté. De même, l'utilisation de la note [...] signifie que le texte est repris à l'identique par rapport au livret et que seule une ou deux phrases changent.

Crédits

Texte

Thomas Féron

Illustrations

Thierry Masson

Le forgeron, l'orfèvre, le mineur,
le gladiateur, le maître d'armes,
le mercenaire, le marchand itinérant,
l'architecte, le navigateur, l'érudit,
l'éclaireur, le spécialiste élémentaire,
le mage de combat, l'invocateur,
le spécialiste des rituels,
le gardien, le fervent, le stratège.

Emmanuel Michalak

Le chevalier

Aleksi Briclot

Le tisserand, le chasseur

Anne Rouvin

Le médecin

Caste des artisans

Le forgeron

Requiert : Force à 6, Manuel à 6, Maîtrise à 6, Artisanat : Forge à 7, un Don artistique en rapport avec le métal à 3



L'architecte

Requiert : Mental à 6, Cartographie à 6, Lire et écrire à 5, 20 points dans les Compétences Mentales

L'orfèvre

Interdit : « Tu ne proposeras que le meilleur »



Requiert : Manuel à 7, Maîtrise à 6, Coordination à 7, Artisanat : Joaillerie à 7
Spécialisation : Artisanat : Joaillerie (une pierre précieuse ou un métal précieux)

L'alchimiste

Requiert : Maîtrise à 4, 3 Artisans à 4, Matières premières à 6, Alchimie à 6.
Spécialisation : Matières premières

L'artisan élémentaire

Requiert : Empathie à 7, Volonté à 6, deux Dons artistiques à 5, une Sphère à 5, Maîtrise à 5
Spécialisation : Artisanat élémentaire (une matière)
Bénéfice : L'écheveau élémentaire
Le personnage devient capable de modeler une matière à mains nues. Si la matière est dangereuse (lave, verre en fusion, métal porté au rouge), il doit dépenser un point de magie (de sa Réserve ou de la Sphère concernée par la matière) pour ne pas en subir les effets. Cette immunité ne le protège pas contre les sorts mais peut s'appliquer à certains de leurs effets résultants (lave, eau bouillante) tant que le personnage dépense des points de magie. Lorsqu'il travaille la matière de cette façon, il utilise sa Compétence d'Artisanat élémentaire avec un bonus égal à la moitié de sa Sphère concernée (arrondi au supérieur), comme Nature pour le bois ou Pierre pour le marbre.

Le tisserand

Requiert : Manuel à 6, Perception à 6, Coordination à 6, Artisanat : Couture à 7, un Don artistique à 4 en rapport avec le tissu.
Spécialisation : Artisanat : Couture (un type de produit en tissu)



Le mineur

Requiert : Force à 5, Coordination à 5, Maîtrise à 6, Survie : Sous-sol à 5, Artisanat : Terrassement à 7
Spécialisation : Matières premières (un minéral ou un métal)



Le mécaniste

Interdit : « La Loi du secret »

Requiert : Manuel à 6, Maîtrise à 6, Mécanismes à 5, 2 en Tendance Dragon
Bénéfice : Ajuster le progrès
Le personnage peut utiliser de la Maîtrise APRES un jet et peut obtenir des NR par cet usage. Il ne peut pas cumuler une dépense de Chance et de Maîtrise. De plus, il ajoute son niveau de Statut à sa Tendance Homme pour calculer le niveau maximal des compétences y faisant référence. (Note : Les mécanistes sont surveillés de près par leurs Parfaits et, dans une moindre mesure, les érudits, ce qui explique leurs obligations de Tendance afin qu'ils ne sombrent pas dans l'Humanisme...)

Caste des Combattants

L'aventurier

Requiert : Pas de Tendance supérieure à 4, Chance à 5, Géographie à 3

(Note : Les aventuriers ne peuvent atteindre le V^o Statut, mais le prestige de leurs meilleurs membres équivaut largement à celui d'un Grand Maître d'armes)

Le guerrier

Requiert : Deux compétences de Combat à 8, Force à 8, Maîtrise à 5

Le duelliste

Requiert : Deux compétences d'arme à 7, Coordination à 7, Maîtrise à 6

Bénéfice : Briser la concentration

Lorsqu'il combat seul un adversaire, le duelliste peut dépenser des actions en début de tour afin de réduire le nombre de dés d'Initiative de son opposant. Ces actions doivent être déclarées avant le lancement des dés d'Initiative et ne peuvent réduire l'Initiative de la cible au-dessous de 1. Ce Bénéfice est utilisable autant de fois par combat que le personnage possède de degrés de Statut. Il n'est pas possible d'appliquer ce Bénéfice à plusieurs cibles au cours d'un même combat.



Le mercenaire

Requiert : Trois compétences d'arme à 6, 1 point dans chaque Tendance, Empathie au-dessous de 8.

(Note : Les mercenaires ne peuvent atteindre le 4^o Statut, mais le prestige de leurs meilleurs membres équivaut largement à celui d'un Grand Maître d'armes et leur Maître Instructeur Tylus Morg est honoré au travers de tout Kor.)

Le maître d'armes

Requiert :

Une compétence de Combat à 9, Manuel à 6, Social à 6

Spécialisation : Le Maître d'armes ne peut posséder qu'une Spécialisation en Combat, qui doit être son domaine d'instruction.



Le stratège

Interdit : « L'armée meurt mais ne se rend pas... »

Requiert : Mental à 6, Intelligence à 7, Stratégie à 7, Maîtrise à 5

Le chevalier

Requiert : Equitation à 6, Fatalité à 0, Renommée à 5, 2 Interdits de caste,

Avantage Droiture

Spécialisation : Eloquence ou Lire et écrire



Le gladiateur

Requiert : Force à 7, Coordination à 6, Présence à 6, deux Compétences de Combat à 6

Bénéfice : (Les *attaques particulières* sont à choisir parmi les *Manœuvres de mêlée* ou les *Manœuvres de Corps à corps*, p.184 à 187 du Livre de Base).

Le paladin

Requiert : Tendance Fatalité ou Homme à 0 (étant choisie comme Tendance Opposée), pas de Lien

Spécialisation : Histoire ou Connaissance des dragons

Bénéfice : Nulle place au doute

Lorsqu'il affronte un adversaire possédant des points dans la Tendance qui lui est Opposée, le personnage peut choisir de gagner un bonus à tous ses jets d'attaque ou d'infliger un malus à tous les jets de défense de son adversaire. Ce modificateur est égal à son Statut+la Valeur de la Tendance Opposée de son adversaire. Le personnage doit choisir la façon dont il utilise ce Bénéfice au début du premier tour de combat et ne peut plus en changer tant qu'il s'agit du même adversaire.

Le lutteur

Requiert : Force à 7, Coordination à 6, Corps à corps à 8

Caste des Commerçants

Bien que les Privilèges des Livrets draconiques doivent être traités dans la seconde partie de cette aide de jeu, il convient d'en développer un ici afin de pouvoir effectuer la conversion des carrières de Commerçants.

Paria (0)

Ce « Privilège » est irréversible et une fois choisi, il ne peut plus disparaître. Le personnage fait alors partie de la frange la moins honorable des Commerçants et interdit tout retour aux carrières autres que celles de Paria. Bien que citoyen, le Paria est dévalorisé au sein de sa caste et sera traité en inférieur dans une assemblée de commerçants (mais jamais en public ou devant d'autres citoyens, c'est une affaire interne à la caste). Le Privilège Fournisseur de poisons a alors un coût de 2 et peut changer de nom pour évoquer d'autres marchandises honteuses. Le personnage ne peut posséder le Privilège Notoriété et subit un malus de 5 à toutes ses actions sociales entreprises avec d'autres Commerçants n'ayant pas ce Privilège. Les Parias ne peuvent que difficilement atteindre le V^o Statut, et jamais devenir Maître de la caste. Mais après tout, cela leur est souvent égal....

La courtisane

Interdit : « Tu ne t'attacheras pas »

Requiert : Social à 6, Présence à 7, Séduction à 6, un Don artistique à 5, un Art de la scène à 4, Psychologie à 4 – Une courtisane ne peut dépasser 8 en Empathie.

(Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un boudoir isolé et quelques servantes)

Le diplomate

Interdit : « Tu ne refuseras pas le compromis »

Requiert : Social à 6, Perception à 6, Intelligence à 6, Diplomatie à 6, Psychologie à 6, Vie en cité à 4, au moins 5 cercles (ou un point complet) dans chacune des Tendances. (Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par une maison et un scribe qualifié)

Le tenancier

Requiert : Social à 6, Empathie à 6, Perception 6, Castes à 4, Vie en cités à 5, Psychologie à 4, Tendance Homme à 2 (Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par une taverne et quelques servantes).

Le voleur

Requiert : Manuel à 5, Chance ou Maîtrise à 7, Faire les poches à 5, Discrétion à 5, Estimation à 4, 25 points dans les Compétences Manuelles, Privilège Paria (Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un droit d'accès aux locaux de réunion de la guilde locale de la ville et le respect de quelques gosses de rues).

Le mendiant

Requiert : Chance à 5, Baratin à 6, Vie en cités à 6, Privilège Paria

Bénéfice : La roue de la fortune

[...]. De plus, un mendiant placé dans un lieu public sera systématiquement ignoré si les passants obtiennent en chiffre en dessous de son Statut sur 1D10 (non modifiable), à moins de le rechercher activement.

(Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un droit d'accès à la « cour des miracles » de la ville et une certaine tolérance des miliciens locaux, dans les limites de discrétion).

L'espion

Interdit : « Tu n'accorderas jamais ta pleine confiance »

Requiert : Mental à 5, Coordination à 6, Manuel à 6, Déguisement à 6, Discrétion à 6, 25 points dans les Compétences Techniques, Privilège Paria.

(Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un repaire discret muni de nombreuses sorties secrètes).

Le joueur

Requiert : Volonté à 7, Présence à 5, Perception à 6, Jeu à 5, Privilège Paria

Spécialisation : Jeu

Bénéfice : Maintenir le bluff

Lors de toute opposition avec un autre personnage (combat, discussion, jet d'opposition, etc.), le joueur peut spontanément défier son adversaire, verbalement ou par son attitude naturelle et son regard. Le défi est automatiquement géré avant toute action et n'a pas besoin d'être accepté, à moins qu'il le meneur ne décide que l'adversaire ne comprend pas le défi (peuple ancien, animal enragé, monstre inintelligent). Il mise alors [...].

(Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par une connaissance de tous les videurs et gros bras de la cité de prédilection du personnage et des accès privilégiés dans les tavernes et maisons de jeu).

Le marchand

Requiert : Social à 6, Empathie à 6, Tendance homme à 2, Lire et écrire à 4

Le marchand itinérant

Requiert : Empathie à 7, Social à 6, Physique à 5, Géographie à 5, Langage des signes à 5, Equitation ou Attelages à 5

(Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par deux écuries situées dans deux villes séparées de plus de 500 km et disposant d'un palefrenier et d'un petit entrepôt).



Caste des érudits

L'architecte

Spécialisation : Architecture
Note : L'architecture est un Don artistique



Le cartographe

Requiert : Manuel à 6, un Don artistique graphique (enluminures, dessin d'art, dorure ...) à 4, [...]

L'astronome

Requiert : [...], Astronomie à 6, [...]

Le conteur

Requiert : Social à 5, un Don artistique graphique (enluminures, dessin d'art, dorure...) à 4, [...]



L'érudit

Spécialisation : une des Connaissances développées

L'historien

Aucun changement

L'herboriste

Requiert : Manuel à 5, Matières premières à 5, [...]
Bénéfice : A la racine de tout bienfait : [...], à n'importe quel jet impliquant les Compétences de Médecine, Premiers soins, Alchimie, Chirurgie et Herboristerie, ainsi qu'aux actions [...].

Le médecin

Bénéfice : L'os et le ligament [...]. Chaque jour, il dispose d'un nombre de Niveaux de Réussite égal à son niveau de Statut qu'il peut attribuer à un jet de Médecine, de Chirurgie ou de Premiers soins réussi. [...]



Le navigateur

Requiert : [...], Manuel à 5, Commandement à 4, [...]
Note : La carrière de Navigateur est accessible aux castes énoncées dans la marge de la p.39 des Versets d'Ozyr

Le scientifique

Requiert : Mental à 6, Manuel à 5, [...], 20 Points dans les Compétences de Technique.
Spécialisation : Astrologie, Médecine, Alchimie, Chirurgie ou Mécanismes.



Caste des voyageurs

Le chasseur

Requiert : Physique à 6, Manuel à 5 [...]

L'errant

Requiert : Mental à 5, Social à 6, [...]

L'explorateur

Requiert : Mental à 6, [...]



Le ménestrel

Requiert : Social à 6, Histoire à 4, [...]

Le messager

Requiert : Mental à 6, [...]

L'éclaireur

Requiert : Physique à 5, [...]

Le missionnaire

Requiert : Mental à 5, Social à 6, [...]



Caste des mages

Généraliste

Requiert : Trois Sphères à 5, trois Disciplines à 5, un sort de chacune des trois Sphères connues

Spécialisation : Ne peut se spécialiser en Connaissance de la magie.

Le spécialiste élémentaire

Requiert : Une Sphère à 7, Volonté à 6, Empathie à 7

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sphère de prédilection)



L'invocateur

Requiert : Magie Invocatoire à 7, Volonté à 6, Perception à 6, Dragon ou Fatalité à 3, Homme à 0

Spécialisation : Connaissance de la magie (Magie Invocatoire). Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Bénéfice : Maîtrise des portails
Le personnage ajoute son niveau de Statut au score de base de tous ses jets d'Invocation. De plus, il peut dépenser des points de Maîtrise après un jet d'invocation raté, et ce autant de fois par jour que son niveau de Statut.



Le spécialiste des Rituels

Interdit : « Tu suivras la Loi de la Méditation »

Requiert : Sorcellerie à 7, Intelligence à 7, Manuel à 6, un Artisanat à 5

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sorcellerie). Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Bénéfice : Maîtrise des Rituels

Le personnage ajoute son niveau de Statut au score de base de tous ses jets de Sorcellerie. De plus, il réduit la durée d'apprentissage des sorts de Sorcellerie de 10% par niveau de Statut (de -20% pour un Statut 2 à -50% pour un Statut 5).



L'enchanteur

Requiert : Deux Sphères à 6, un Artisanat à 5, Enchantement à 5 (Voiles de Nenyra, p.32), un Don artistique à 5, Empathie à 7

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sorcellerie) ou un Artisanat. Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Le mage de combat

Requiert : Magie Instinctive à 7, Physique à 6, Coordination à 5, Maîtrise à 5

Spécialisation : Connaissance de la magie (Magie Instinctive) ou une Compétence de Combat. Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.



Le guérisseur

Requiert : Sphère de la Nature à 7, Empathie à 7, Volonté à 6, Tendance Dragon ou Homme à 3

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sphère de la Nature) ou Premiers soins.

Bénéfice : La sève qui nous lie
[...] Pour cela il dispose d'un point par niveau de Statut – chaque Blessure ainsi annulée lui consommant un point et un point de magie de sa Sphère de la Nature ou de sa Réserve (à son choix).

L'ingénieur

Cette profession disparaît, tombée en désuétude du fait de la scission entre mages et inventeurs taxés d'Humanisme...

Le rêveur

Requiert : Sphères des rêves à 7, Empathie à 7, Mental à 7.

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sphère des rêves ou Cartographier les rêves).

Bénéfice : L'illusion du corps : La difficulté du jet de désincarnation est de 20 et non de 15. [...] Le jet destiné à l'avertir du danger s'effectue en Mental+Perception (Diff.15). [...]

Le fidèle de Chimère

Requiert : Trois Sphères à 6, deux Disciplines à 5, Mental à 5, Dragon à 3, 10 en Réserve personnelle

Spécialisation : Ne peut se spécialiser en Connaissance de la magie

Bénéfice : [...] quelles énergies sont présentes. Chaque NR peut être compté comme un bonus indirect pour détecter une matrice de sort (voir Analyse). Pour les objets ensorcelés normalement, si plusieurs[...].

Caste des Prodiges

Le gardien

Requiert : Physique à 6, pas de cercles de Fatalité, une Compétence de Combat à 7, Volonté à 6

Spécialisation : Armes doubles (Shaaduk't) ou Esquive



Le tuteur

Requiert : Mental à 6, Social à 5, Empathie à 6, 40 points dans les Compétences Mentales, Psychologie à 5

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sorcellerie). Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Bénéfice : Le regard avisé

Le personnage double ses points d'expérience acquis en Découverte, Magie et Implication (et peut donc quadrupler la valeur définie dans son Optique de progression, p.160). Il peut donner à un autre personnage une partie de ces points en plus afin de lui enseigner une Compétence qu'il possède. Pour cela, il doit posséder dans cette Compétence un score au moins égal à celui visé par le personnage recevant l'enseignement.

Le prophète

Requiert : Mental à 6, Intelligence à 5, Empathie à 7, pas de Lien, avantage Pressentiment.

Spécialisation : Méditation (selon conditions extérieures : en forêt, la nuit, en montage...)

Le fervent

Requiert : Social à 6, Empathie à 6, Connaissance des dragons à 5, Psychologie à 6, 3 Privilèges, aucun cercle de Fatalité.



Spécialisation : Tendance Dragon. Cette Spécialisation répond à des règles spécifiques. Elle ne se gère pas comme une Spécialisation de Compétence, mais compte dans le total des Spécialisations du personnage. Le personnage ne peut plus utiliser volontairement les Tendances, mais regagne un point de plus en Chance ou en Maîtrise lorsqu'il doit en gagner (en plus d'autres bonus). Il double tous les cercles d'Homme et de Fatalité obtenus par ses actions.

Le guérisseur

Requiert : Mental à 6, Manuel à 5, Médecine à 5, 40 points dans les Compétences Mentales

Spécialisation : Médecine

Le sage

Motivations : Guider et juger

Requiert : Mental à 7, Intelligence à 6, Présence à 6, 20 points dans les Compétences de Théorie

Bénéfice : Guider l'âme

S'il est témoin d'une action entraînant le gain de cercles de Tendances, il peut annuler ce gain en entamant une discussion avec le personnage concerné moins d'une heure après l'action et si ce dernier est consentant. Il ne peut par ce Bénéfice agir sur les cercles gagnés par le choix des dés de Tendances. De plus, autant de fois par jour que son niveau de Statut, il peut percevoir intuitivement la Tendance dominante d'une cible en réussissant un jet de Volonté+ Empathie contre une Difficulté de 20. Par NR, il peut obtenir la valeur chiffrée d'une Tendance. Cet examen de conscience est indétectable et ne demande que d'entendre quelques phrases prononcées par la cible.

Le médiateur

Interdit : Tu ne laisseras germer aucun conflit sans agir

Requiert : Social 7, Intelligence à 6, Psychologie à 4, Diplomatie à 6

Le missionnaire

Requiert : Social à 6, Volonté à 6, 3 Privilèges, Géographie à 5, Eloquence à 6, 0 en Tendance Homme ou Fatalité

Bénéfice : Apporter la lumière

En discutant avec des hérétiques, le personnage peut effacer son niveau de Statut en cercles de Tendance Homme ou Fatalité. Il lui suffit pour cela de réussir un jet de Volonté+ Empathie contre une Difficulté de 15 par cercle à effacer. Ce pouvoir peut fonctionner autant de fois par jour que sa Tendance Dragon et sur une seule cible à la fois. La victime n'a pas à être consentante, elle doit juste pouvoir écouter le prêche.

Le Prodiges animal

Requiert : Empathie à 7, Connaissance des animaux à 6, Lien avec Heyra, Ozyr, Szyl ou Borne, aucun cercle en Tendance Homme

Le poète de la nature

Requiert : Mental à 5, Empathie à 6, un Don artistique en rapport avec la Nature à 5, Conte à 5, Artisanat : Horticulture à 6

Caste des protecteurs

Le soldat

Requiert : Physique à 5, Maîtrise à 5, 40 points dans les Compétences Physiques, Athlétisme à 5, Stratégie à 2
Spécialisation : Maîtrise. Cette spécialisation répond à des règles spécifiques. Elle se gère comme une Spécialisation de Compétence en ce qui concerne les coûts de développement et compte dans le total des Spécialisations. Le personnage ne peut plus utiliser la Chance en combat, ni en regagner durant les combats. Il l'utilise et la regagne normalement dans les autres situations.

Bénéfice : L'esprit de corps

Chaque fois qu'il combat aux cotés d'un nombre de compagnons égal à (10-Statut), le personnage lance un dé neutre d'Initiative de plus et choisit ses dés d'action à son gré. Ce Bénéfice est actif à tous les débuts de tour tant qu'il reste entouré d'un nombre de compagnons suffisant. [...]

Le légionnaire

Requiert : Résistance à 7, Physique à 6, Maîtrise à 5, 40 points dans les Compétences Physiques, Avantage Santé de fer

Le garde du corps

Requiert : Physique à 6, Coordination à 6, 3 compétences de Combat à 6, 3 Privilèges, Perception à 6
Spécialisation : Bouclier

Le milicien

Requiert : Physique à 5, Social à 5, Présence à 4, 20 points dans les Compétences Sociales, Vie en cités à 5
(Note : Les miliciens ne peuvent atteindre le V° Statut, mais le prestige de leurs meilleurs Commandeurs équivaut largement à celui d'un Commandeur-Dragon)

L'Inquisiteur

Requiert : Physique à 6, Mental à 6, Social à 6, Loi à 6, Castes à 4, Connaissance des dragons à 4, 40 points dans les Compétences Physiques, 20 points dans les Compétences d'Influence, 0 en Tendances Homme et Fatalité, aucun cercle de Fatalité, les 3 Interdits respectés.

Spécialisation : Loi

Bénéfice : Que justice soit faite !

Lorsque le personnage affronte un adversaire jugé hérétique et reconnu comme tel du fait de ses actions ou de ses opinions, il dispose, par tour, d'un nombre de bonus égal à sa tendance Dragon. Chacun de ces bonus a une valeur égale à son Statut et peut s'appliquer à tous les jets à l'exception de l'Initiative. Chaque jet ne peut bénéficier que d'un bonus. Il n'est pas possible d'utiliser plusieurs de ces bonus lors d'une même action (comme au toucher ET aux dommages d'un même coup) à moins que le joueur n'ait annoncé en début de combat sa décision de n plus faire appel aux Tendances pour l'ensemble de l'affrontement.

L'instructeur

Requiert : Social à 5, Présence à 6, Maîtrise à 7.

Bénéfice : Le fruit de la Tradition

Du moment qu'il possède une Compétence d'UN point supérieure au niveau que souhaite atteindre un de ses compagnons [...]. Un jet réussi annule les éventuels malus de Compétence Réservee, bien qu'il ne l'enseignera normalement qu'à un membre d'une caste connue pour l'utiliser. De plus, chaque NR obtenu permet d'économiser un point d'Expérience. [...]. Ce Bénéfice ne permet pas d'enseigner une Compétence Interdite tant que l'élève ne remplit pas les conditions normales d'apprentissage de cette Compétence.



Le stratège

Requiert : Présence à 7, Mental à 6, Stratégie à 6, Commandement à 6, Eloquence à 6, une Spécialisation de Stratégie
Spécialisation : Stratégie (différente de la première)
Bénéfice : La voix du guide
[...]. Ce Bénéfice fonctionne tant que les compagnons aiguillés sont à portée de voix du personnage.

L'ingénieur militaire

Requiert : Perception à 7, Manuel à 6, Maîtrise à 6, 30 points dans les Compétences Techniques, Homme à 1

Bénéfice : Le jeu de l'ennemi

[...]. Il gagne automatiquement autant de cercles en Tendance Homme que son nouveau score de Compétence, ce qui peut lui imposer une certaine réflexion et un ressourcement après ses découvertes.

(Note : Les ingénieurs militaires ne peuvent atteindre le V° Statut, et bien que le prestige de leurs Commandeurs soit important, ils sont toujours un peu mis à part du fait de leur intérêt pour les « machines »...).

Le protecteur itinérant

Requiert : Physique à 6, Géographie à 5, Castes à 3, Orientation à 4, 15 points dans les Compétences de Mouvement. Le protecteur itinérant ne peut devenir Expert en Vie en cité.

Spécialisation : Survie ou Géographie

Bénéfice : La force d'un seul

[...], refuse de faire appel aux Tendances pour l'ensemble du combat, il dispose alors de 2 fois son Statut en NR, qu'il peut alors dépenser deux par deux à son gré.