

# CAPACITES D'ARCHETYPE

## Addenda

### Acheter une capacité d'Archétype

<b>Légende 1 :</b>	Gratuit
<b>Légende 2 :</b>	5 XP
<b>Légende 3 :</b>	10 XP
<b>Légende 4 :</b>	10 XP
<b>Légende 5 :</b>	15 XP
<b>Légende 6 :</b>	15 XP
<b>Légende 7 :</b>	20 XP
<b>Légende 8 :</b>	20 XP
<b>Légende 9 :</b>	25 XP
<b>Légende 10 :</b>	25 XP

### Nouvelles capacités d'archétype

#### Artisan

**Rang 4** - Le personnage bénéficie d'un +2 au Talent Marchandage quand il s'agit de négocier la vente, la modification ou la commande d'une de ses œuvres.

**Rang 6** - En dépensant 2 Inspirations Honneur, le personnage fait intervenir un protagoniste de Légende 3 (un admirateur fortuitement présent, ce qui implique que ce dernier doit potentiellement se trouver sur les lieux de la scène) pour lui prêter main-forte, pour la durée de la Scène en cours.

**Rang 8** - En dépensant 2 Inspirations Honneur, le personnage peut obtenir de ses contacts des outils ou des matières premières rares utiles à son art. Il contracte pour cela une dette qui devra être remboursée tôt ou tard.

**Rang 10** - La Légende de l'Artisan est maintenant telle que toutes ses œuvres sont considérées comme ayant elles-mêmes un Niveau de Légende 3.

## Capitaine

**Rang 4** - +2 à toute interaction sociale visant à déterminer la valeur au combat d'un homme.

**Rang 6** - En dépensant 2 Inspirations Sagesse, le personnage peut ajouter son Talent Vigilance à son prochain Test de Tactique ou Armes lourdes.

**Rang 8** - En dépensant 2 Inspirations Sagesse, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Tactique, y compris avec des Exploits déclarés.

**Rang 10** - La Légende du Capitaine est telle que tous les hommes se battant sous ses couleurs lorsqu'il est présent sur le champ de bataille gagne +1 à leurs Test d'Attaque, quelle que soit leur arme.

## Chaman

**Rang 4** - +2 à tous les Tests impliquant l'Empathie ou l'Instinct ayant comme cible un porteur de symbiote.

**Rang 6** - Le personnage peut dépenser 2 Inspirations Foi pour ajouter son score de Foi à n'importe quel Test impliquant l'Instinct ou l'Empathie.

**Rang 8** - Le Chaman peut, en dépensant une Inspiration Foi, utiliser une autre fois dans l'épisode le talent choisi comme effet du Rang 3, et toujours comme s'il était de rang 8, pour un deuxième Test de Talent.

**Rang 10** - Le personnage est immunisé aux Test de Peur et de Terreur face à la nature et aux événements naturels (y compris la faune et la flore).

## Chanteur de loss

**Rang 4** - En dépensant une Inspiration de Foi, le chanteur de loss peut avoir conscience de la présence des masses de loss (de leur taille et concentration) autour de lui à une distance d'Instinct + Foi en mètres.

**Rang 6** - Pour une Inspiration Foi et une Inspiration Sagesse, le personnage peut rajouter son Talent Connaissance du Chant à son prochain test de Chant (mais pas d'Echo).

**Rang 8** - En dépensant 2 Inspirations Foi, le personnage peut refaire un test échoué de Chant (mais pas d'Echo), y compris avec des Exploits déclarés.

**Rang 10** - L'Echo n'affecte plus le personnage que de moitié (arrondi au supérieur). De plus, il peut aussi choisir de répartir les effets de l'Echo à sa convenance entre Détresse et Niveaux de Santé.

## **Chasseurs d'artefacts**

**Rang 4** - En dépensant 2 Inspirations Foi, le personnage peut automatiquement réussir un Test pour s'orienter ou se localiser à l'intérieur de ruines Anciennes.

**Rang 6** - En dépensant une Inspiration Courage, le personnage peut faire une action immédiate (sans dépense de Point d'Action) pour réagir face à un danger d'origine Ancienne.

**Rang 8** - Le personnage peut dépenser 2 Inspirations Honneur pour se faire prêter un artefact Ancien par un de ses contacts. Ceci implique que ce service devra être remboursée ou payé tôt ou tard.

**Rang 10** - La légende du personnage est telle que tout artefact Ancien gagne +1 en Légende pour chaque tranche de 5 années passées dans la collection personnelle du personnage.

## **Combattant**

**Rang 4** - Un Exploit Gratuit à tout Test Social visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire en combat ou prêt au combat.

**Rang 6** - Le personnage ajoute +2 à tous ses dégâts au corps à corps, y compris avec des armes blanches.

**Rang 8** - En dépensant 2 Inspirations Honneur, le personnage peut ajouter son score de Talent Intimidation à son prochain Test d'Initiative.

**Rang 10** - Le personnage peut dépenser 3 Inspirations Courage pour ignorer tous ses malus de Niveaux de Santé pour la durée de la scène en cours. A la fin de celle-ci, il encaissera 1d10 (qui n'explose pas) points de blessures sans tenir compte d'aucune armure ni résistance.

## **Dresseur**

**Rang 4** - +2 au Talent Intimidation du personnage quand il est sur ou accompagné de son animal.

**Rang 6** - En dépensant une Inspiration Honneur, le personnage peut obtenir le matériel nécessaire à réussir une Action de Soins des animaux ou pour trouver de l'équipement animalier. Cette acquisition n'est valable que pour un épisode (prêt, perte, casse, etc.) à moins que le personnage n'en paie la valeur d'ici là.

**Rang 8** - En dépensant 2 Inspirations Sagesse, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Soins des Animaux, y compris avec les Exploits déclarés.

**Rang 10** - Le personnage est immunisé aux Test de Peur et de Terreur face aux animaux et créatures.

## **Enquêteur**

**Rang 4** - +2 aux Tests de Talent du personnage quand il cherche des informations auprès d'un témoin ou d'un suspect.

**Rang 6** - Le personnage obtient un bonus de +2 à tout Test d'interaction sociale pour peu qu'il puisse jouer sur un sentiment de culpabilité.

**Rang 8** - En dépensant 2 Inspirations Sagesse, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Rechercher, y compris avec des Exploits déclarés.

**Rang 10** - Le personnage peut dépenser 3 Inspirations Sagesse pour trouver tout indice sur une scène de recherche qui soit pertinent pour l'aventure en cours. S'il y a plusieurs indices, il trouvera le plus important.

## **Erudit**

**Rang 4** - Le joueur choisit un Talent de Connaissance ou de Science. Il ne pourra plus jamais modifier ce choix par la suite. Le personnage gagne dès lors un bonus de +2 à tous ses Tests dans ce talent.

**Rang 6** - Le personnage peut dépenser une Inspiration Honneur pour obtenir une information ou une réponse à une question de ses contacts académiques (à condition de pouvoir le leur demander). En faisant ainsi, il contracte une dette d'honneur envers son vis-à-vis.

**Rang 8** - En dépensant 2 Inspirations Sagesse, le personnage peut refaire un Test de talent de Sciences ou de Connaissance pour retrouver ou se souvenir d'une information culturelle ou scientifique utile ou en relation directe avec l'aventure en cours, y compris avec des Exploits déclarés.

**Rang 10** - En dépensant 2 inspirations Sagesse, le personnage peut obtenir du meneur une information capitale sur la suite du scénario. Celle-ci se présente toujours sous la forme d'une phrase sibylline, à lui de l'interpréter correctement.

## **Génie**

**Rang 4** - Le personnage bénéficie d'un +2 au Talent Marchandage quand il s'agit de négocier une réparation, une amélioration ou le prix d'un système mécanique ou technologique.

**Rang 6** - En dépensant 2 Inspirations Sagesse, le personnage peut ajouter son score de Talent Physique à sa prochaine Action de réparation, modification, amélioration ou invention technologique.

**Rang 8** - En dépensant 2 Inspirations Sagesse, le personnage peut refaire un test échoué pour réparer ou concevoir un objet technologique, y compris avec des Exploits déclarés.

**Rang 10** - Le personnage peut dépenser 3 Inspirations Sagesse pour réparer ou remettre en fonction toute forme de machine de manière temporaire (une Scène). Il faudra faire un test pour parvenir à rendre le résultat définitif.

## **Navigateur**

**Rang 4** - +2 aux Test de Commandement lorsqu'il est à bord de son navire.

**Rang 6** - En dépensant une Inspiration Sagesse, le personnage peut octroyer un des exploits qu'il a obtenus en tant que commandant ou maître de timonerie ou artilleur à l'un ou l'autre de ces deux postes (voir les combats navals simplifiés dans Voyages).

**Rang 8** - En dépensant une Inspirations Honneur et une Inspiration Sagesse, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Navigation, y compris avec des Exploits déclarés.

**Rang 10** - La légende du personnage est telle que lors d'une bataille navale (ou aérienne), qu'en dépensant deux Inspirations Honneur, tous ses adversaires conscients de sa présence et ayant un score en Légende de moins de 7 doivent réussir un Test de Courage + Esprit contre Pouvoir + Légende (donc 10) du Navigateur ou refuser de combattre.

## **Négociant**

**Rang 4** - Un Exploit Gratuit à tout Test de Recherche visant à s'informer sur une marchandise ou l'enjeu d'une négociation.

**Rang 6** - Le personnage peut dépenser une Inspiration Honneur pour obtenir du matériel ou un service de ses contacts commerciaux. Ceci devra être remboursé tôt ou tard ou en subir les conséquences.

**Rang 8** - En dépensant 2 Inspirations Honneur, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Marchandage, y compris avec des Exploits déclarés.

**Rang 10** - La Légende du Négociant est telle que ses interlocuteurs sont persuadés de ne pas pouvoir le gruger et qu'il peut tout obtenir. Tous ses interlocuteurs de moins de 7 de Légende s'adressant à lui subissent une Difficulté de 5 à tous leurs Tests de Marchandage face à lui.

## **Ombre**

**Rang 4** - +2 au Talent Esquive du personnage quand il décide de tenter une Esquive Totale.

**Rang 6** - En dépensant 2 Inspirations Honneur, le personnage peut trouver l'outillage ou les pièces nécessaires à réussir une Action de sabotage ou détournement d'un système de sécurité. Il doit pour cela pouvoir s'adresser aux bonnes personnes et devra leur rendre un jour la pareille.

**Rang 8** - En dépensant 2 Inspirations Sagesse, le personnage peut refaire un test échoué des Talents Fouille ou Vigilance, y compris avec des Exploits déclarés.

**Rang 10** - Le personnage peut dépenser une Inspiration Foi pour empêcher un système de sécurité (y compris une ronde de garde) de fonctionner temporairement (une Scène). Il faudra faire un Test pour parvenir à rendre le résultat définitif.

## Physicien

**Rang 4** - Le personnage peut dépenser 3 Inspirations Honneur pour déterminer si, au cours d'une Scène de discussion, quelqu'un est dans un état physique ou psychologique anormal. Cela ne permet pas de savoir quelle est la nature exacte de cet état, seulement de connaître cette information ainsi que des détails éventuellement pertinents pour la suite de l'aventure.

**Rang 6** - En dépensant une Inspiration Sagesse, le personnage peut ajouter son score de Talent Herboristerie à sa prochaine Action de soin pour peu qu'il ait accès à ce type de remèdes.

**Rang 8** - Une fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Médecine, y compris avec des Exploits déclarés.

**Rang 10** - Le personnage peut dépenser 2 Inspirations Sagesse pour faire disparaître toutes les cases manquantes de Niveau de Santé d'une personne blessée, sauf lui-même. La cible ne doit pas être en Niveau de Santé : Hors de Combat pour cela.

## Voyageur

**Rang 4** - +5 au total de Détresse du personnage.

**Rang 6** - Le personnage est immunisé aux Tests de Peur en milieu sauvage.

**Rang 8** - Le personnage est immunisé aux Tests de Terreur en milieu sauvage.

**Rang 10** - Le personnage n'a plus à faire de Tests pour trouver à boire, à manger, un abri et du feu en milieu sauvage pour lui et ses alliés (jusqu'à 10 personnes).