

Livre du Copiste



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 19 Juin 2023



Le Copiste

La collecte d'information ainsi que la propagation de celle-ci est la spécialité du copiste. Ces personnes ont un excellent réseau de contact et connaissent un peu de tout. Que ce soit pour l'officialisation d'un document important, sa révision, sa distribution auprès du public ou auprès d'organisations secrètes, il est presque certain qu'un de ces as des langues l'ai eu entre ses mains à un moment ou un autre.

Compétences de Base

- Langues Étrangères
- Connaissances du Marché
- Documents Officiels

Points de vie de base : 4

Le Philosophe

Contrairement à ses confrères, le philosophe n'est pas seulement en quête d'information, mais bien en quête de la vérité. Personnes réfléchies, elles essaient de partager leur grande sagesse avec autant d'oreilles qui sont prêtes à les écouter, enchaînant les insultes et monologues les plus emportés.

Bonus

- Voix Irrépressible
- Volonté de Fer I
- Persuasion I

Ouverture

- Persuasion II
- Raison d'Être

Le Scribe

Détenteur de connaissances exclusives, seuls les copistes les plus dédiés aux arts de l'écriture se verront donner les techniques et le savoir requis pour créer des textes qui auront un impact physique sur le monde. Enlacés de magie, les mots inscrits par un Scribe ont le potentiel d'altérer le monde autour d'eux de leur méthode unique et puissante.

Bonus

- Livraison I & II

Ouverture

- Parchemins Secrets





Comméragage

Coût : (2)*

Profil : Copiste

Description : Entre les GN, permet de répandre une information (vraie ou fausse) à propos d'un groupe ou d'un personnage auprès d'une faction (PNJ) de votre choix. Ceci affectera le comportement de cette faction. Chaque niveau de compétence permet d'envoyer de l'information à une faction supplémentaire.

Documents Officiels

Coût : (3)

Profil : Copiste

Description : En travaillant dans un atelier, le Copiste peut créer des lettres et documents officiels reconnus au travers d'Ondeval. Ceci permet, entre autre, d'éviter les taxes nécessaires pour envoyer une lettre dans une autre région et de s'assurer qu'elles soient bien livrées. Il est également possible de faire passer en revue des documents pour qu'ils soient ajoutés aux bibliothèques publiques. Il faut signer ses documents avec son nom de plume.

Enquêteur

Coût : (1)

Profil : Copiste

Description : Le Copiste peut détecter quand une lettre est piégée et ne déclenche jamais leur activation. De plus, il peut comparer des signatures et savoir si elles ont été faites par la même personne.

Études

Coût : (2)

Profil : Copiste

Description : Entre les GN, permet de partir à la recherche d'une information difficile d'accès de votre choix.

Journaliste

Coût : (2)*

Profil : Copiste

Description : Entre les GN, permet d'ajouter une rumeur pour une région en particulier. Les choix sont: Astaroth, Constantina, Mysteria, Mangrovia, Grolantor, Cabiél, Dragonia, Eydenlok.

Langue Étrangère

Coût : (1)*

Profil : Copiste

Description : Chaque niveau de compétence permet d'apprendre à lire et écrire une nouvelle langue étrangère. Les choix sont: l'Elfique, l'Ironain, le Dragonit, l'Ork, l'Impérial et le Royal.

Parchemins Secrets

Coût : (5 Scribe)

Profil : Copiste

Description : En travaillant dans un atelier pendant 5 minutes, le Scribe peut utiliser 1 Ressource Scribe et 1 Ressource Versatile pour créer un Parchemin Secret au choix. La liste de Parchemins Secrets peut être trouvée dans le document *Améliorations et Créations*. Les Parchemins offrent des bénéfices à leur porteur. On ne peut jamais bénéficier de deux Parchemins Secrets du même type.

Raison d'Être

Coût : (5 Philosophe)

Profil : Copiste

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Le Philosophe donne un discours inspirant de 1 minute sur une philosophie, puis une explication en détail d'un but en lien avec cette philosophie pendant au moins 4 minutes. Toutes les personnes ayant écouté le discours et qui tenteront d'aider la cause décrite par le Philosophe pourront obtenir une résistance à un effet de contrôle mental ainsi qu'un effet de *Peur* dans la prochaine heure.

Récolte de Rumeur

Coût : (1)*

Profil : Copiste

Description : Donne accès aux rumeurs provenant d'une région en particulier au début de la journée. Les choix sont: Astaroth, Constantina, Mysteria, Mangrovia, Grolantor, Cabiél, Dragonia, Eydenlok.



Connaissances du Marché

Coût : (1)

Profil : Artisan

Description : Permet à l'Artisan de connaître la réelle valeur en pièces d'or des objets et des ressources.

Distraction I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Artisan, Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Dans une situation hors-combat, le personnage tente de distraire une cible de manière à ce qu'elle regarde dans une autre direction. Si la cible regarde, la distraction réussie et elle subit un effet de *Fascination*, la forçant à regarder dans la direction pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, l'effet peut fonctionner sur toutes les cibles dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance si elles regardent dans la direction.

Livraison I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Artisan

Description : L'Artisan obtient 1 Ressource Versatile au début de la journée. Au deuxième niveau, il obtient également 1 Ressource Métal OU 2 Ressources Versatiles supplémentaires.



Action Libre I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation, Pétrification, Tomber au Sol, Projection, Étourdissement, Déséquilibre* et *Enchevêtrement, Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)

Profil : Général

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent à moins d'être Champion ou Prêtre.

Endurance Magique

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.

Héritage Linguistique

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

IroNain: Nains.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*

Profil : Général

Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)

Profil : Général

Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Général

Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de sa journée (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sablier de l'Esprit

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.



Sixième Sens

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

Vaillance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.

Vigilance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.



Ce document contient la liste de toutes les choses non-secrètes que les Artisans peuvent fabriquer, ainsi que les bâtiments qui peuvent être construits dans un village contrôlé par une guilde.

Faire une Amélioration ou une Création

Pour créer un objet ou améliorer un objet, il faut qu'un artisan du métier approprié travaille 5 minutes (ou 1 minute dans le cas des concoctions) dans une Forge-Atelier-Distillerie. Ensuite, s'il faut payer des ressources, l'artisan doit déposer toutes les Ressources nécessaires dans une des boîtes réservées à cet effet. Finalement, ajouter une petite note dans la boîte avec votre nom, les améliorations/créations faites, la personne recevant votre amélioration (si applicable), les ressources dépensées, et votre signature.

Les bâtiments fonctionnent différemment; il faut que le chef, l'adjoint ou le trésorier viennent porter les ressources nécessaires à la construction d'un bâtiment de leur choix à l'organisation au début du GN, à la fin du GN, ou pendant la pause du souper.

Concoctions

Le joueur est responsable de concevoir ses concoctions. Veuillez consulter la section « *Concoctions* » du document « *Règlements* » pour plus d'information..

Augmentation de Potentiel des Armes

À la base, toutes les armements en métal ont un potentiel de 1 point d'amélioration, et ceux en bois ont un potentiel de 0 points d'amélioration. Veuillez consulter la section « *Potentiel des Armements* » du document « *Règlements* » pour plus d'information..



Parchemin Secret

Artisan : Scribe

Coût : 1 Scribe, 1 Versatile

Durée : Permanent

Effet : Crée un Parchemin conférant des habiletés spéciales au porteur. Un personnage ne peut jamais bénéficier des effets de 2 Parchemins Secrets avec le même nom.

Assurance Vie

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Après 1 minute de coma, si personne n'est en train de déplacer votre corps ou de vous achever, votre âme vous offre la possibilité de réparer votre corps. Vous pouvez récupérer 1 point de vie et le Parchemin est consommé.

Mode d'Emploi

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Permet au porteur d'avoir un meilleur contrôle de son arme, ce qui lui permet de payer 1 point d'Esprit pour causer 1 dégât supplémentaire sur un coup. Cet effet peut être utilisé une fois par minute.

Condamnation à Mort

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Le porteur du parchemin peut faire un Achèvement contre la personne dont le nom est inscrit sur la lettre sans avoir à être dans le Cercle des Achèvements. Détruit après utilisation.

Sauve-Conduit

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Si vous n'avez pas été en situation de combat dans les 15 dernières minutes et que vous maintenez le document en vue, il est impossible de poser un geste hostile contre vous. Il vous est également impossible de poser un geste hostile ou de rester trop près de quelqu'un qui vous demande de rester loin.

Parchemin de Conjuración

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Le Scribe crée un parchemin pouvant enfermer un sort. Une personne consentante incante doucement un de ses sorts sur le parchemin pour que celui-ci l'absorbe. Le porteur pourra ensuite déchirer le parchemin pour causer l'effet du sort instantanément une seule fois.

Parchemin Magique

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Avec l'aide d'un utilisateur connaissant un sort magique, le Scribe crée deux Parchemins Magiques avec toutes les informations nécessaires pour l'apprentissage de ce sort (vous devrez obtenir ce parchemin de la part de l'équipe d'animation à l'accueil). Ceux avec la compétence « *Lecture de Parchemin* » pourront obtenir les informations pour apprendre le sort.