



I - Introduction

Voici la liste des nouvelles capacités citées dans le livret de création v3.50.

II - Liste des nouvelles Capacités

Brise Bouclier

Prérequis **Armes longues**

Limitations *Utilisable une fois par combat.*

Annonce *Pour que la botte prenne effet, le joueur doit annoncer « Brise Bouclier » avant de toucher.*

Cette botte permet de briser le bouclier d'un ennemi. Pour se faire, le coup porté doit toucher directement le bouclier adverse. Un bouclier brisé devient inutilisable jusqu'à réparation par un forgeron ou un enchanteur. Seuls les boucliers sont affectés par ***Brise Bouclier***.

Note : la liste des bottes page 11 sera mise à jour.

Catalyseur magique [Attention, sujet encore en discussion]

Prérequis **Liste de Sorts 1**

Capacité réservée aux lanceurs de sorts, qui l'obtiennent gratuitement lorsqu'ils acquièrent **Liste de Sorts 1**. Le personnage est capable d'utiliser une baguette dont la taille varie en fonction des compétences d'armes dont il dispose :

- **Arme improvisée** (par défaut) / **Arme simple**, le catalyseur sera une baguette de -70 cm.
- **Arme longue**, le catalyseur sera un bâtonnet de -100cm.
- **Arme à deux mains**, le catalyseur sera un bâton de -130cm.

Les catalyseurs disposent de la capacité **Immunité « Brise »** mais peuvent être atteint par un «**Brise Magique** » provenant de tout type d'armes et sorts. Un catalyseur brisé devient inutilisable jusqu'à réparation par un enchanteur. Les catalyseurs sont tous considérés comme des **Armes improvisées** et disposeront donc de « **Frappe 1** » (et « **Maladresse** »).

Pacte nocturne

Limitation *Cette capacité est réservée au peuple des Mébétiens.*

Il permet au personnage de résister aux maladies et d'être vecteurs de certaines d'entre elles. De nuit, le personnage régénère ses Points de Vie rapidement (2 points par heure).

Le jour, ils ne peuvent être soignés par des moyens naturels (potions, bandages et Salve de soins) et les soins magiques sont divisés par deux (arrondis à l'entier supérieur).

De plus, les dégâts « **Divin** » leur font 2 PdD supplémentaires (de jour comme de nuit).

Exemple : Un sort le frappant à « **3 Divin** » fera en fait « **5 Divin** ».

III - Capacités mise à jour

Echoppe

Le personnage possède avec lui des marchandises pour commercer avec les joueurs. Une fois par jour, il pourra renouveler son stock auprès des Orgas qui lui fourniront des objets cités dans les règles ou couvert par eux.

Exemple : Bandages (Premiers Secours,...), plantes citées dans Connaissance des végétaux...

Liste de sorts 1

Permet au lanceur de sorts de maîtriser les sorts mineurs (niveau 1).

Elle octroie automatiquement la Capacité **Catalyseur Magique**.