

Seule l'élite des arcanes noirs peut prétendre atteindre ce rang de prestige, qui ouvre toutes les portes de la société. Suivant leurs capacités, ils recherchent des trésors perdus, parcourent les bibliothèques, infiltrent des groupuscules, recrutent des êtres extraordinaires ou gèrent les relations publiques. Ils sont là où les Arcanes des Révélations a besoin d'eux.

Aventurier, gentleman, bandit reconverti, ancien militaire ou créature extraordinaire, les arcanes viennent de tous les horizons. Bien que leurs objectifs divergent, ils sont unis par un goût commun de l'aventure. Ils profitent de la structure qui leurs offerte pour développer leurs compétences, suivre leurs quêtes personnelles ou racheter leurs crimes passés.

La richesse des arcanes blancs vient de leurs diversités. Ils sont les agents de confiances des AR, ceux sans qui aucune mission ne serait possible. Ils sont la force vive des Arcanes des Révélations.

Aptitudes

Petit génie

Toute personne acceptée au sein des arcanes a une spécialité très poussée, utile au groupe. Les AR font tout pour développer cette compétence afin que l'arcane blanc donne le meilleur de lui-même.

Coût : 2 points de Générations.

Effet : Bonus de +2 dans une Maîtrise au choix.

Bien fondé

Au fil de ses aventures un arcane blanc est appelé à croiser le chemin de nombreuses personnes. Il aura besoin de l'aide de certaines d'entre elles, et pour cela il n'hésitera pas à les convaincre du bien fondé de sa quête.

Coût : 4 points de Générations.

Effet : Une fois par scénario, le PJ persuade une personne de l'aider. Sans cette aptitude, l'interlocuteur n'aurait rien fait.

Talents

Pré-requis : Mental 8, Présence 8, Esotérisme +5, Recherche +5.

Code de l'honneur (2) : Respecter les principes des arcanes (secret, entre-aide, respect des supérieurs, etc.).

Coûts des champs : Connaissance 2, Combat 3, Habileté 1, Social 1.

Train de vie : Standard.

Spécialités typiques : Baratin, Discrétion, Géographie, Langue étrangère, Milieu, Perspicacité, Renseignement, Sang froid, Survie, Vigilance.

Autres : Une solide expérience du monde de l'ombre, voir quelques secrets bien gardés.

Les arcanes préférant l'action à la recherche rejoignent les helldogs, milice privée fondée en 1898 par Quincey P. Morris. Ce groupe a pour mission de défendre les Arcanes des Révélations contre les menaces intérieures et extérieures. Depuis qu'ils sont sous les ordres de Felicity, fille du fondateur, leur champ d'actions s'est élargi à la chasse aux 'monstres' et à la destruction des reliques dangereuses. Le nouveau candidat doit suivre un très long entraînement avant de rejoindre les helldogs. Une fois devenu un combattant aguerri, il peut participer aux Chasses, missions extrêmes confiées à cette seule milice. Ces chasses ne sont pas ses seules aventures, car dès que la situation l'exige, il prête main forte aux autres arcanes. Les helldogs terrifient même parmi les A.R.. Ils ne sont jamais appelés à la légère, car pour ces combattants fanatiques il n'y a qu'un seul moyen d'achever une mission. Ils sont les bras armés des Arcanes des Révélations.

Aptitudes

Maîtrise monstrueuse

Développer sans limite son potentiel offensif, exceller dans le combat, forger sa destinée tel est le credo des helldogs. Tout cela n'est possible qu'en la maîtrise de son potentiel . . . et en risquant sa vie.

Coût : 2 points de Générations.

Effet : Bonus de +2 à un Pouvoir et 10 EV.

Botte de Quincey

fondateur des helldogs, Quincey Morris a laissé en héritage sa botte secrète. C'est une technique qui consiste à concentrer toute sa volonté sur un combat, afin de le maîtriser parfaitement. Le combattant devient une véritable machine à tuer.

Coût : 4 points de Générations.

Effet : Pour 1 point d'éclat, le helldog considère toutes les réussites d'un combat comme critiques, s'il utilise une arme de mêlée.

Talents

Pré-requis : Physique 9, Chasse +5, une spécialité de combat +5.

Obsession (2) : fanatique - Un helldog est prêt à tout sacrifier pour mener à bien sa Chasse, même sa propre vie.

Coûts des champs : Connaissance 3, Combat 1, Habileté 1, Social 2.

Train de vie : Standard.

Spécialités typiques : Armes de mêlée, Art martiaux, Discrétion, Dressage, Esotérisme, Esquive, Intimidation, Renseignement, Stratégie, Vigilance.

Autres : Ambidextre. Constitution. force mentale.

Occultistes réunis par Miss Crelawny afin de réaliser un très puissant rituel, les saloméens, nommés ainsi en référence aux 'Clavicules de Salomon', attirent toujours les spécialistes du paranormal. Travaillant souvent dans leurs laboratoires pour faire avancer leurs connaissances ésotériques, ces arcanes se révèlent très utiles pour résoudre les affaires étranges.

Tous les férus d'alchimie, de miracles, de mesmérisme ou autre forme de magie rejoignent cette voie afin d'étudier les arts occultes. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le saloméen intervient aussi sur le terrain et son aide est toujours providentielle. Auprès de leurs confrères, il est le spécialiste mystique indispensable pour déterrer une relique, résoudre une affaire de sorcellerie ou exécuter un rituel.

Les saloméens ont une réputation de mystiques, même au sein des arcanes. Ces illuminés utilisent tous les mécanismes de l'ésotérisme pour arriver à leurs fins. Ils sont les occultistes des Arcanes des Révélations.

Aptitudes

Potentiel concrétisé

Trouver le moyen d'augmenter et de parfaire son potentiel est la raison de vivre du Saloméen : rechercher les procédés oubliés, découvrir la solution des énigmes de la réalité, trouver d'autres sources encore et encore . . .

Coût : 2 points de Générations.

Effet : Bonus de +2 dans sa spè. Magie, et les 10 EV.

Rituel Saloméen

Les saloméens poursuivent inlassablement leurs recherches sur les rituels anciens, les perfectionnant à chaque essaie, les maîtrisant de mieux en mieux. Toutes ces recherches les rendent très sensible à la magie, au point d'entrer en osmose avec cette énergie mystique.

Coût : 4 points de Générations.

Effet : Pour tout le scénario, le personnage à une réserve d'EV = 4 x Magie, pour réaliser ses rituels. Cette réserve ne se régénère jamais.

Talents

Pré-requis : Mental 9, Ésotérisme +5, 5 sortilèges.

Contre réalité (2) : Les Saloméens sont tellement versés dans l'occultisme, que la réalité se retourne contre eux.

Les sorciers ont un malus à chaque utilisation d'une machine.

Coûts des champs : Connaissance 1, Combat 2, Habileté 1, Social 3.

Crain de vie : Standard.

Spécialités typiques : Archéologie, Arts, Cryptographie, Divination, Herboristerie, Langues mortes, Médecine, Milieu occulte, Sciences.

Autres : Des sortilèges et les composants qui vont avec.

Ce groupe, fondé en 1899 par la mystérieuse Mama Tituba de Salem, rassemble les seuls agents fixes des AR. Ils ont accepté de défendre la société contre certaines menaces maléfiques en veillant dessus, d'où le titre de sentinelle. Ne cessant d'étudier ces phénomènes dangereux, ils amassent une somme de connaissances fabuleuses. Leurs précieux conseils sont appréciés par tous les arcanes. Seule une personne de grande sagesse est armée pour suivre cette voie. Son esprit est son arme de prédilection et la sentinelle se doit de le fortifier, en accumulant tout le savoir dont il a besoin. Il surveille des choses dont l'humanité n'a même pas idée, afin de prévenir toute catastrophe. Ce savoir fait de lui l'arcanes tout indiqué pour suivre l'évolution des A.R. Ainsi, il connaît tous les membres de son refuge, son histoire ainsi que les rites pratiqués, dont il est, en général, le chef de cérémonie.

Véritables visionnaires les sentinelles sont les gardiens des traditions. Leurs livres renferment d'effroyables secrets qu'ils maîtrisent parfaitement. Ils sont la mémoire des Arcanes des Révélation.

Aptitudes

Lire les langues

Les sentinelles sont des érudits possédants des bibliothèques impressionnantes. Leurs ouvrages sont écrits dans différentes langues, représentant une véritable tour de Babel manuscrite. Bien qu'ils ne maîtrisent pas toutes les langues, ils sont capables de les étudier rapidement.

Coût : 2 points de Génération.

Effet : En passant 24 heures à étudier des écrits dans une langue inconnue, la sentinelle en donne une traduction partielle respectant l'esprit du texte.

Sagesse infinie

La sentinelle est un sage, qui observe des phénomènes pour prévoir leurs avenirs. Ces analyses sont tellement justes, que cela peut s'apparenter à la divination.

Coût : 4 points de Génération.

Effet : une fois par scénario, la sentinelle peut demander des informations sur la prochaine scène. Le MJ lui décrit les grandes lignes de ce passage.

Talents

Pré-requis : Mental 8, Perception 8, Analyse de données +5, Vigilance +5.

Contrainte (2) : Ne jamais quitter leurs observatoires plus d'une semaine.

Coûts des champs : Connaissance 1, Combat 2, Habilité 3, Social 1.

Crain de vie : Standard.

Spécialités typiques : Cryptographie, Débat, Discrétion, Histoire, Langue étrangère, Perspicacité, Politesse, Recherche, Renseignement, Survie.

Autres : Hypnisme et une bibliothèque qui contient toujours un livre sur le sujet de préoccupation actuelle.