

		NIV 1	NIV 2	NIV 3	NIV 4	NIV 5
<b>Alliés</b>	Des individus de confiance (attaché à un exploit) qui supporte votre cause. Ils pourraient vous aider dans des tâches. 1=3 alliés, 2=10, 3=25, 4=100, 5=trop. Vous devez décider de la nature de vos alliés avant de commencer (ex de 10 alliés: 3 ayant rapport avec commerce, 3 avec combat, 2 avec occulte et 2 avec criminel). Donc dans un conflit commercial, il sera facile de voir qui gagne. Ex: vous avez 2 en commerce + 3 alliés commerce = 5 contre un homme avec 3 de commerce + 0 alliés = 3. Vous gagnez !	3 alliés  (max 1 dans le même domaine)	10 alliés  (max 3 dans le même domaine)	25 alliés  (max 5 dans le même domaine)	100 alliés  (max 7 dans le même domaine)	Trop  Vos moves sont considéré avoir un backup à 10.
<b>Contacts</b>	Des sources d'informations. 1= un contact mineur, 2= deux contacts moyens, 3=trois contact forts, 4= quatre contact très fort, 5= cinq contact puissant.	1 contact mineur	2 contacts moyens	3 contacts forts	4 contacts très fort	5 contacts puissant
<b>Influence</b>	Autorité et statut parmi les échos dans un domaine particulier (ex: armes). Le niveau indique l'importance du contrôle. En gros si vous avez 1 cela indique que vous êtes le dernier niv dans l'arbre de l'influence mais bonne nouvelle, vous êtes dans l'arbre en question. Quelqu'un qui aurait 5 serait probablement le dirigeant de l'influence.	Vous commencez dans votre influence	Vous avez une bonne base dans votre influence	Vous êtes bien ancré dans votre influence	Vous êtes dans les haute sphère de l'influence	Vous êtes le patron de votre influence
<b>Mentor</b>	Guide parmi les échos. Cela facilite votre entraînement. <b>Vous ne pouvez pas débiter avec un souvenir niv 4 avant d'avoir fait au moins 1 GN complet car c'est pour l'achat avec XP.</b>	-1 coût XP pour Exploit (min 1)	-1 coût XP pour Souvenir (min 1)	Permet d'apprendre Souvenir niv 4 avec	Permet de changer 1 point d'exploit	Permet d'apprendre Souvenir niv 5 avec
<b>Ressources</b>	Propriétés et autres sources de revenus. 1=25 klidors, 2= 50 klidors, 3=150 klidors, 4=600 klidors, 5=3000 klidors. Par gn.	25 klidors	50 klidors	150 klidors	600 klidors	3000 klidors
<b>Commandement</b>	Troupe à votre service. 1= 3. 2=10, 3=25, 4=350, 5=armée	Détachement de 3 soldats	Section de 9 soldats et 1	Peloton avec 1 lieutenant,	Bataillon de 350 hommes	Armée de 3000 hommes
<b>Statut</b>	Autorité et renom parmi les échos. Souvent l'autorité est reconnue par le propriétaire des terres et cela vous donne droit de parole sur une personne de moins de statut que vous. Ex: vous pouvez passer devant lui dans une file. Vous serez servie en premier. Etc.	rang 1 de statut	rang 2 de statut	rang 3 de statut	rang 4 de statut	rang 5 de statut
<b>Culte</b>	Un groupe d'individu croit en vos échos et cela vous donne des avantages. Leurs foi font vibrer vos échos et vous permet de guérir en entier. Vous régénerez tout vos vitors et vos arcus disponible (un pouvoir (A)(M) ne redonnera pas l'arcus). Pour activé le culte, vous devez avoir fait une prière de remerciement (elle peut être silencieuse) de 10 minutes minimum (méditation) sans interruption. C'est comme une régénération ultra rapide.	1 fois/GN	2 fois/GN	3 fois/GN	4 fois/GN	5 fois/GN
<b>Artefact</b>	Vous commencez avec un objet magique. 1= pratique. 2=mineur, 3=moyen, 4=majeur, 5=puissant	Artefact pratique	Artefact mineur	Artefact moyen	Artefact majeur	Artefact puissant
<b>Échomancie</b>	Vous avez la connaissance d'un art étrange (rituel). Cela doit être gagné en jeu donc impossible de l'avoir en commençant <b>et cela est beaucoup plus puissant que des sorts</b> . Vous pouvez utiliser des rituels d'échomancie X= Utilisation des rituels du niv X. Les rituels doivent être achetés séparément. Voir Arbre de progression d'Occulte.	Utilisation de rituel niv 1	Utilisation de rituel niv 2	Utilisation de rituel niv 3	Modification	Création
<b>Espion</b>	Vous avez des yeux qui travaillent pour vous. 1= 1 agent, 2=3, 3=9, 4=27, 5=inconnu.	1 agent	3 agents	9 agents	27 agents	inconnu, vous en avez trop
<b>Chuchotement</b>	Vous entendez des voix dans votre tête. Si votre personnage a une bonne perception il peut comprendre des messages importants. En gros les messages ont un seuil minimum et votre total de perception+chuchotement doit être au moins égal pour être en mesure de l'entendre. Un site sur le terrain sera fait pour prendre de l'info papier (ce que vous entendez en chuchotement).	chuchotement Faible niv 1	chuchotement moyen niv 2	chuchotement fort niv 3	chuchotement très fort niv 4	Divination spéciale