

La Flamme des Arcanes

Manuel du joueur

V3.0

INTRODUCTION À LA FLAMME DES ARCANES	8
QU'EST-CE QU'UN GRANDEUR NATURE?	8
MATÉRIEL OBLIGATOIRE.....	8
MATÉRIEL RECOMMANDÉ	8
RÈGLES HORS-JEU	9
ARRÊT DE JEU	9
LES SYMBOLES	9
LES BASES DU SYSTÈME.....	10
LES ALIGNEMENTS	10
<i>Les alignements bons</i>	10
<i>Les alignements neutres</i>	10
<i>Les alignements mauvais</i>	11
<i>Les alignements exotiques</i>	12
LES TRAITS PHYSIOLOGIQUES	13
<i>Modificateurs (Mod)</i>	13
<i>Force (For)</i>	14
<i>Dextérité (Dex)</i>	14
<i>Constitution (Con)</i>	14
<i>Intelligence (Int)</i>	14
<i>Sagesse (Sag)</i>	15
<i>Spiritisme (Spi)</i>	15
LES POINTS DE VIE (PV)	15
LES POINTS DE FATIGUE (PF)	15
LES POINTS DE MAGIE (PM) ET LES POINTS PSIONIQUES (PP)	16
LA CLASSE D'ARMURE (CA)	16
LES FORCES.....	17
LES SAUVEGARDES	17
LA MORT	18
LA FOUILLE	18
LES TYPES D'ATTAQUES	18
<i>Les attaques contondantes</i>	18
<i>Les attaques critiques</i>	18
<i>Les attaques complètes</i>	18
<i>Les attaques fatales</i>	19
<i>Les attaques spéciales</i>	19
<i>Autres exemples transcendants</i>	20
L'ÉVOLUTION DES PERSONNAGES.....	21
LES POINTS D'EXPÉRIENCE (PX)	21
<i>Trait physiologique</i>	21
LES POINTS DE CAPACITÉ (PC).....	21
LES CONNAISSANCES	22
LES CAPACITÉS RACIALES	22
LES DONS	22
LE MULTI-CLASSE ET LE DOUBLE-CLASSE.....	23
<i>Multi-classe</i>	23
<i>Double-classe</i>	23
LES RACES	25
LA TABLE DES ÂGES	25
HUMAINS (DURÉE DE VIE DE 80 ANS)	25
<i>Les hommes du Nord : les hordes barbares</i>	25
<i>Les hommes de l'Est : l'empire de l'orient</i>	26
<i>Les hommes du Sud : les Souldarims</i>	27

<i>Les hommes de l'Ouest : les Aradrims</i>	29
<i>Les hommes du Centre : le grand royaume en ruine</i>	30
ELFES (ESPÉRANCE DE VIE : 800ANS)	31
<i>Elfe commun : Kalinesti (en elfique: Ellon)</i>	31
<i>Elfe Noble Kagonesti (en elfique : Arodellon)</i>	31
<i>Elfe Sylvestre Sylvanesti (en elfique : Rhavanellon)</i>	32
<i>Elfe Argenté Luninesti (en elfique : Angolellon) (Non-Accessible)</i>	32
<i>Elfe Doré Solinesti (en elfique : Faerellon) (Non-Accessible)</i>	33
<i>Elfe noir (bannis) (en elfique : Umellon)</i>	33
DEMI-ELFES (ESPÉRANCE DE VIE : 300 ANS)	34
DROWS (ESPÉRANCE DE VIE : 800 ANS).....	34
<i>Drow commun (en drow : Riwin illythiiri)</i>	34
<i>Drow noble (en drow : Sil'in illythiiri)</i>	35
<i>Drow renégat (en drow : Zatoasten)</i>	35
DEMI-DROWS (ESPÉRANCE DE VIE : 300 ANS)	36
ORCS (ESPERANCE DE VIE : 60 ANS).....	36
DEMI-ORCS (ESPÉRANCE DE VIE : 70 ANS)	37
GÉANTS (ESPÉRANCE DE VIE : 60 ANS).....	37
<i>Géants des collines</i>	37
<i>Géants des montagnes</i>	38
DEMI-GÉANTS (ESPÉRANCE DE VIE : 40 ANS)	38
HOBBITS (ESPÉRANCE DE VIE : 90 ANS).....	39
KENDERS (ESPÉRANCE DE VIE : 80 ANS).....	39
GNOMES (ESPÉRANCE DE VIE : 200 ANS)	40
NAINS (ESPÉRANCE DE VIE : 200 ANS).....	40
LYCANS (ESPÉRANCE DE VIE : 600 ANS).....	41
LA CARTE DU MONDE	42
LES CAPACITÉS RACIALES	44
ELFES	44
NAINS	45
HUMAINS	45
DROWS.....	46
ORCS.....	46
GNOMES.....	47
GÉANTS.....	47
LYCANS	47
HOBBITS	48
KENDERS	49
DEMIES-RACE	49
LES CLASSES ET LES VOIES	50
DÉMYSTIFICATION D'UNE CLASSE.....	50
VOIES	52
CLASSES.....	52
VOIE : HOMME DU PEUPLE	53
<i>Alchimiste (Peuple / Arcanes)</i>	53
<i>Érudit (Peuple / Grands chemins)</i>	53
<i>Médecin (Peuple / Arcanes)</i>	54
<i>Oracle (Peuple / Arcanes)</i>	55
<i>Shaman (Peuple / Arcanes)</i>	56
<i>Sorcier (Peuple / Arcanes / Guerre / Grands chemins)</i>	57
VOIE : HOMME DE GUERRE	58
<i>Amazonne (Guerre)</i>	58
<i>Archer (Guerre)</i>	59

<i>Barbare (Guerre)</i>	60
<i>Chevalier (Guerre / Foi)</i>	61
<i>Guerrier (Guerre)</i>	61
<i>Moine guerrier (Guerre)</i>	62
<i>Rôdeur (Guerre / Grands chemins)</i>	63
<i>Soldat (Guerre)</i>	64
VOIE : HOMME DES ARCANES	64
<i>Barde (Arcanes / Grands chemins)</i>	64
<i>Conjuteur (Arcanes)</i>	66
<i>Élémentaliste (Arcanes)</i>	67
<i>Enchanteur (Arcanes)</i>	68
<i>Illusionniste (Arcanes)</i>	69
<i>Mage de guerre (Arcanes)</i>	70
<i>Mage universel (Arcanes)</i>	70
<i>Nécromancien (Arcanes)</i>	71
VOIE : HOMME DE FOI.....	72
<i>Druide (Foi)</i>	72
<i>Moine mystique (Foi)</i>	73
<i>Necromaniss (Foi)</i>	74
<i>Prêtre (Foi)</i>	74
VOIE : HOMME DES GRANDS CHEMINS	75
<i>Assassin (Grands chemins)</i>	75
<i>Brigand (Grands chemins)</i>	76
<i>Ombreux (Grands chemins)</i>	77
<i>Voleur (Grands chemins)</i>	77
LES DONs	79
DONS GÉNÉRAUX	79
DONS MARTIAUX	81
DONS MÉTAMAGIQUES	83
LES CAPACITÉS	85
CAPACITÉS GÉNÉRALES	86
<i>Alerte</i>	86
<i>Art</i>	86
<i>Attacher</i>	86
<i>Biologie</i>	86
<i>Concoctions</i>	86
<i>Empathie animale</i>	87
<i>Enseigner</i>	87
<i>Forge</i>	87
<i>Fouille</i>	87
<i>Interrogatoire</i>	87
<i>Métiers du peuple</i>	88
<i>Premiers secours</i>	88
CAPACITÉS MARTIALES	89
<i>Assommer</i>	89
<i>Attacher</i>	89
<i>Attaque dévastatrice</i>	89
<i>Attaque en charge</i>	89
<i>Bris d'arme</i>	89
<i>Bris d'armure</i>	89
<i>Bris de bouclier</i>	90
<i>Courage</i>	90
<i>Désarmement</i>	90
<i>Maintien</i>	90

<i>Maniement d'arme</i>	90
<i>Parade</i>	91
<i>Spécialisation contre une race</i>	91
<i>Tactique de guerre</i>	91
<i>Terrassement</i>	91
CAPACITÉS MAGIQUES	91
<i>Alchimie</i>	91
<i>Blocage</i>	92
<i>Concentration accrue (marche)</i>	92
<i>Concentration accrue (dégâts)</i>	92
<i>Lancement gestuel</i>	92
<i>Lancement rapide</i>	92
<i>Méditation</i>	92
<i>Mot de commande</i>	93
<i>Réflexes magiques</i>	93
<i>Résistance magique</i>	93
<i>Spécialisation de sphère</i>	93
<i>Spécialisation de sort</i>	93
<i>Spécialisation contre une race</i>	93
LES CAPACITÉS SOURNOISES	93
<i>Attaque sournoise</i>	93
<i>Camouflage</i>	94
<i>Contrefaçon</i>	94
<i>Coup fatal</i>	94
<i>Crochetage</i>	94
<i>Déguisement</i>	94
<i>Déplacement silencieux</i>	94
<i>Désamorçage de pièges</i>	94
<i>Égorgement</i>	95
<i>Espionnage</i>	95
<i>Évasion</i>	95
<i>Imitation</i>	95
<i>Manutention</i>	95
<i>Menteur</i>	95
<i>Poches secrètes</i>	96
<i>Pose de pièges</i>	96
<i>Renseignement</i>	96
<i>Vol à la tire</i>	96

LES CONNAISSANCES97

CONNAISSANCES GÉNÉRALES	97
<i>Anthropologie</i>	97
<i>Doctrine des créatures communes</i>	98
<i>Doctrine des créatures rares</i>	98
<i>Doctrine des créatures de légendes</i>	98
<i>Doctrine de la magie de base</i>	98
<i>Doctrine martiale de base</i>	98
<i>Doctrine théologique de base</i>	98
<i>Doctrine d'une race</i>	98
<i>Étiquette</i>	98
<i>Gemmologie</i>	99
<i>Géographie</i>	99
<i>Herboristerie</i>	99
<i>Langues</i>	99
<i>Littérature</i>	100
<i>Mathématiques de base</i>	100

<i>Mathématiques avancés</i>	100
<i>Doctrine des mythes et légendes</i>	100
<i>Orientation</i>	100
CONNAISSANCES MARTIALES	101
<i>Doctrine martiale avancée</i>	101
<i>Doctrine des milices et des armées</i>	101
<i>Langage gestuel martial</i>	101
CONNAISSANCES MAGIQUES	101
<i>Cérémonie religieuse</i>	101
<i>Doctrine céleste</i>	101
<i>Doctrine des cercles magiques</i>	101
<i>Doctrines des courants magiques</i>	101
<i>Doctrine des créatures magiques</i>	102
<i>Doctrine démoniaque</i>	102
<i>Doctrine des esprits</i>	102
<i>Doctrine des guildes magiques</i>	102
<i>Doctrine de la magie avancée</i>	102
<i>Doctrine des runes</i>	102
<i>Doctrine diabolique</i>	102
<i>Doctrine théologique avancée</i>	103
<i>Lecture astrale</i>	103
<i>Rituel Magique</i>	103
CONNAISSANCES SOURNOISES	103
<i>Doctrine des guildes de la rue</i>	103
<i>Doctrine des runes</i>	103
<i>Langage gestuel sournois</i>	103
LA MAGIE.....	104
INTRODUCTION À LA MAGIE, SELON GORAN DU LAC VERT, 100 A.D.	104
SPHÈRE ET ESSENCE.....	104
<i>Les sphères</i>	104
<i>Les essences</i>	105
LES TYPES DE MAGIES	105
LES INCANTATIONS	106
<i>Voici les incantations d'appel en Latin</i>	106
<i>Voici les incantations d'appel en Nécromantique</i>	106
LE COÛT EN PM	106
LA SAUVEGARDE	107
CONTRÔLE DES SORTS.....	107
LES CARACTÉRISTIQUES D'UN SORT.....	107
LES DIEUX ET POUVOIRS DIVINS.....	109
LES PANTHÉONS.....	109
<i>Panthéon de la lumière</i>	109
<i>Panthéon de l'ordre</i>	109
<i>Panthéon de l'ombre</i>	109
LES POUVOIRS DIVINS	110
LES PRIÈRES	110
<i>Animation des morts (5 PM, 30 secondes de prière)</i>	110
<i>Bénédictio (3 PM, 1 minute de prière)</i>	110
<i>Délivrance d'une malédiction (10 PM, 3 minutes de prière)</i>	111
<i>Guérison (3 PM, 10 secondes de prière)</i>	111
<i>Malédiction mineure (5 PM, 30 secondes de prière)</i>	111
<i>Purification (2 PM, 15 secondes de prière)</i>	111
<i>Vade Rétro repousser (5 PM, 10 secondes de prière)</i>	112
LES INTERVENTIONS (+1 FM).....	112

<i>Bannissement (15 PM, 5 minutes de prière)</i>	112
<i>Cure des maladies (5 PM, 1 minute de prière)</i>	112
<i>Intervention d'anti-magie (15 PM, 2 minutes de prière)</i>	112
<i>Malédiction divine (15 PM, 5 minutes de prière)</i>	112
<i>Pétrification (20 PM, 3 minutes de prière)</i>	113
<i>Protection divine (10 PM + 1 / personne de plus, 5 minutes de prière)</i>	113
<i>Rappel à la vie (25 PM + 5 /personne de plus, 15 minutes de prière)</i>	113
<i>Restauration (20 PM, 5 minutes de prière)</i>	113
<i>Sortilège (10 PM + [2 x le coût du sort], 5 minutes de prière)</i>	113
<i>Vade Rétro destruction (15 PM, 20 secondes de prière)</i>	113
LES MIRACLES (+2 FM)	114
<i>Contrôle magique (50 PM, 15 minutes de prière)</i>	114
<i>Résurrection (50 PM, 15 min. de prière)</i>	114
<i>Suffisance (25 PM, 3 minutes de prière par personne affectée)</i>	114
L'ÉQUIPEMENT	115
ARMES COURANTES	115
ARMES DE GUERRE.....	115
ARMES EXOTIQUES.....	116
ARMURES.....	117
LE NIVEAU SUPÉRIEUR.....	118
LES CLASSES DE PRESTIGE	118
<i>Hommes du peuple</i>	118
<i>Hommes des arcanes</i>	118
<i>Hommes de guerre</i>	120
<i>Hommes de foi</i>	121
<i>Hommes des grands chemins</i>	122
LES CLASSES RACIALES.....	123
LES CLASSES DE RENOM.....	123
<i>Hommes du peuple</i>	123
<i>Hommes des arcanes</i>	123
<i>Hommes de guerre</i>	123
<i>Hommes du clergé</i>	123
<i>Hommes des grands chemins</i>	123
CLASSES DE LÉGENDE	123

Introduction à La Flamme des Arcanes

Qu'est-ce qu'un Grandeur Nature?

Un Grandeur Nature est un jeu de nature fantastique, réaliste ou futuriste où les gens doivent incarner un personnage du monde où se déroule l'action. Ces personnages évolueront dans cet univers et ils interagiront entre eux selon cette évolution, que ce soit socialement, psychologiquement ou physiquement. Il est fortement recommandé de jouer votre personnage du mieux que vous pouvez, pour le plaisir des autres, mais surtout pour le vôtre.

Matériel obligatoire

Voici une liste du matériel obligatoire pour votre séjour. Notez que vous pourriez vous faire refuser l'accès au site de jeu en cas de manquement.

- Carte d'assurance maladie
- Formulaire d'autorisation parentale (si vous êtes mineur)
- Fiche d'informations personnelles

Matériel recommandé

Voici une liste du matériel utile pour votre séjour :

- Vos médicaments s'il y a lieu
- Le costume de votre personnage et les accessoires qui s'y rattachent (il est à noter que certains accessoires sont obligatoires pour certaines races : les oreilles pour les elfes par exemple)
- L'équipement de combat de votre personnage (un bouclier, une armure, une arme, ...)
- Un atout fort utile : papier, crayons, lampe de poche, ...
- De la nourriture pour 3 jours de camping (du vendredi soir au dimanche après-midi). Prévoyez une glacière pour tout transporter et entreposer. Il est fort probable que le feu de camp ne soit pas adéquat pour faire cuire un poulet, donc choisissez votre nourriture avec intelligence.
- Une tente ou tout autre abri pour dormir durant ces 3 jours
- Des vêtements adéquats pour 3 journées dans la forêt. Cela inclut plusieurs paires de bas, de bonnes bottes de marche, des vêtements chauds si nécessaire, etc. Il est obligatoire d'avoir des vêtements médiévaux, que ce soit une cape, une toge, une chemise ou simplement des pantalons et un chandail mat. Aucun vêtement de marque ou jeans ne sera accepté.
- Un petit sac pour y mettre vos vidanges (soyez un elfe : protégez la forêt!)

Règles hors-jeu

Un Grandeur Nature reste un endroit où des **gens** viennent **jouer** dans un endroit public. Certaines règles s'appliquent et le manquement à l'une ou plusieurs d'entre elles peut mener à l'expulsion immédiate et sans dédommagement du joueur fautif.

- Lors du passage possible des chevaux de l'écurie, un « **OHÉ** » est appelé. Il signifie que tout doit être suspendu et on doit s'écarter du chemin des chevaux. Ces derniers semblent nerveux, il est donc interdit de crier lors de leur passage. Nous devons répondre « **OK** » et reprendre le jeu quand les chevaux sont assez loin.
- Le vol et le vandalisme sont strictement interdits. Même en jeu, le vol d'armes ou d'objets doit être signalé à la personne à qui ils sont volés. Un objet en jeu ou hors jeu trouvé par terre doit être rapporté aux animateurs.
- La violence, sous toutes ses formes, est interdite.
- L'alcool et la drogue sont interdits.
- Les armes véritables telles que couteaux, épées ou armes à feu sont prohibées. Seul un couteau à bout rond est accepté pour la nourriture.
- Tout acte à connotation sexuelle est interdit.
- Il est interdit de fumer hors d'un endroit désigné à cette fin.
- Les déchets doivent être jetés dans des sacs appropriés. Les sacs à déchets personnels doivent être ramenés en fin de partie au lieu désigné à cet effet.
- Le bon jugement de chacun est de mise afin de prévenir toute forme d'accident. En cas de doute, veuillez vous adresser à un administrateur du jeu.

Arrêt de jeu

L'arrêt du jeu est nécessaire dans un Grandeur Nature pour interrompre brièvement le jeu. On appelle un « **TASS** » pour faire arrêter le jeu lorsqu'un sortilège, un pouvoir, ou un effet visuel arrive en jeu. Lorsque le « **TASS** » se fait entendre, tout personnage doit s'arrêter de faire QUOI QUE CE SOIT. Le sortilège ou l'effet sera décrit, et les personnages ne peuvent bouger que lors du « **DÉ-TASS** », ce qui signifie que le jeu peut poursuivre.

Pour les effets minimes concernant un seul personnage, par exemple décrire une lueur dans les yeux, un « **entre-tass** » peut être utilisé. L'entre-tass ne provoque pas d'arrêt de jeu.

Les Symboles

- Le poing fermé au niveau de la tête veut dire que vous êtes hors-jeu
- Le poing fermé avec le petit doigt qui pointe vers le ciel veut dire que vous êtes invisible
- Le poing fermé avec le petit doigt et l'index qui pointe vers le ciel veut dire que vous êtes invisible et silencieux
- Le poing fermé avec le bras tendu vers le haut veut dire que vous êtes en vol (n'oubliez pas de spécifier à quelle altitude vous volez)
- La paume ouverte, à la hauteur des épaules, signifie que vous êtes camouflé

Les bases du système

Les alignements

Les alignements bons

Bienfaisant :

- Tient toujours sa parole, ne ment pas
- Ne tue jamais ou n'attaque jamais une personne désarmée
- N'agresse jamais un innocent
- Ne torture jamais, peu importe la raison
- Ne tue jamais pour le plaisir
- Aide toujours son prochain
- Respecte l'autorité, la loi, la discipline personnelle et l'honneur
- Ne trahit jamais un ami

Conscientieux :

- Tient sa parole envers les bonnes personnes
- Ment seulement aux personnes mauvaises
- Ne tuera pas ou n'attaquera pas un ennemi désarmé
- Ne torture jamais pour le plaisir, mais peut user de force pour avoir quelques renseignements de la part des criminels et autres vilains
- Ne tue jamais pour le plaisir, essaiera toujours de ramener les criminels devant la justice
- Aide toujours son prochain
- Reste toujours en loi, le plus souvent possible
- Viole la loi, si le besoin est **vraiment** urgent
- Ne trahit jamais un ami

Les alignements neutres

Rebelle (tendance bonne)¹ :

- Possède un très grand égard pour la vie et la liberté
- Tient sa parole, **quand il la donne**
- Ment et triche si nécessaire, spécialement si ses interlocuteurs sont mauvais
- Ne tue pas un ennemi désarmé, mais il en prendra avantage
- Aide ceux qui sont dans le besoin
- Ne torture jamais, sauf si c'est **vraiment** nécessaire
- A l'esprit d'équipe, surtout s'il en tire avantage
- N'agresse jamais un innocent

¹ Les personnes surnaturelles ayant un alignement neutre avec tendance peuvent être affectées par l'adamantium ou le vorpalium. Tout autre effet prenant en compte l'alignement les considère comme neutre.

- Ne tue jamais pour le plaisir
- N'aime pas l'autorité
- Ne trahit jamais un ami

Loyal :

- Tiendra toujours sa parole
- Sa conduite est dictée par les lois
- Ne tue jamais les innocents
- Ne tue jamais pour le plaisir
- Tue si la loi ou le devoir l'exige
- N'est pas en faveur des traitements inhumains envers les prisonniers
- Ne torture jamais
- Aide les gens dans le besoin
- Travaille en équipe
- Respecte l'honneur et la discipline personnelle
- Pourrait trahir un ami si celui-ci va à l'encontre de la loi

Anarchiste (tendance mauvaise)¹ :

- Peut tenir sa parole
- Ment et triche s'il juge que c'est nécessaire
- Ne tue pas un adversaire désarmé, mais va sûrement le mettre en mauvais état
- Ne tue jamais un innocent, mais peut agresser ou kidnapper
- Aidera rarement son prochain, à moins qu'il reçoive quelque chose en retour
- Peut tuer **quelques fois** pour le plaisir
- Utilisera la torture pour avoir des informations, mais pas pour le plaisir
- N'a pas l'esprit d'équipe, est le trouble-fête d'un groupe
- A très peu de respect pour la discipline personnelle et pour l'autorité
- Peut trahir un ami

Les alignements mauvais

Malfrat :

- Tient sa parole (il a de l'honneur)
- Ment et triche à ceux qui ne méritent pas son respect
- Pourrait tuer un adversaire désarmé
- Ne tue pas un innocent, particulièrement un enfant, mais peut agresser ou kidnapper
- Reste toujours en loi, mais essaiera d'en abuser et de les contourner si ça l'avantage
- Tolère les traitements inhumains envers les prisonniers
- Peut torturer sans pour avoirs des informations, mais pas pour le plaisir
- Pourrait aider quelqu'un dans le besoin
- Travaille en équipe pour atteindre ses objectifs personnels
- Respecte l'honneur et la discipline personnelle
- Trahi très rarement ses amis

Égoïste :

- Ne tient pas nécessairement sa parole, envers qui que ce soit
- Ment ou triche, envers quiconque
- Utilise ou agresse les innocents
- Utilise la torture pour extraire des informations ou pour le plaisir
- Peut tuer pour le pur plaisir, mais aura sûrement des remords
- Ne ressent pas l'envie d'aider sans une récompense tangible
- Aura l'esprit d'équipe si cela l'aide à atteindre ses propres buts
- Tuera un ennemi désarmé aussi radicalement que s'il tuait un ennemi potentiel
- Ne respecte pas la loi ni l'autorité, mais s'y pliera sous obligations
- Trahira un ami si cela sert ses besoins

Diabolique :

- Tient rarement sa parole (n'a pas d'honneur)
- Ment et triche sans retenue
- Va certainement attaquer ou tuer un ennemi désarmé
- Utilise, blesse ou tue sans aucun remords, ou pour le plaisir
- Utilise la torture pour le plaisir ou pour les informations
- Tue pour le pur plaisir
- Aide quelqu'un si c'est pour le tuer ou pour le voler ensuite
- Ne travaille pas en équipe (il fait son bon vouloir)
- Exècre l'honneur, l'autorité et la discipline personnelle
- S'associe en général avec d'autres mauvaises personnes
- Trahit ses amis

Les alignements exotiques

Gitan (tendance mauvaise)¹ :

- Possède un très grand égard pour la vie et la liberté
- Peut tenir sa parole, s'il la donne
- Ment et triche, s'il juge que c'est nécessaire
- Pourrait tuer un adversaire désarmé
- A un grand respect pour les siens et leur viendra souvent en aide
- Est craintif face aux étrangers, ne leur fait pas confiance aisément
- Ne tuera pas un innocent, si possible, particulièrement un enfant
- Les seules lois qui comptent sont les siennes
- Viole la loi, si elle vient à l'encontre de sa philosophie
- N'est pas en faveur des traitements inhumains envers les prisonniers
- Ne torture pas pour le plaisir
- Sa liberté est pour lui plus importante que sa vie
- Peut tuer aisément pour garder sa liberté

Shaolin (tendance bonne)¹ :

- Possède un très grand égard pour la vie
- Tient toujours sa parole
- Ne ment pas ou ne triche pas
- Ne tue jamais pour le plaisir, mais tuera si nécessaire
- Reste toujours en loi le plus souvent possible
- Viole la loi si le besoin est **vraiment** urgent
- Ne frapperait pas un ennemi désarmé, mais se défendra s'il attaque
- N'est pas en faveur des traitements inhumains envers les prisonniers
- Ne torture jamais
- Respecte l'autorité, la discipline personnelle et l'honneur

Taoïste :

- Tient toujours sa parole
- Peut mentir et tricher, mais le moins souvent possible
- Ne tue jamais pour le plaisir, mais tuera si nécessaire
- Reste toujours en loi, le plus souvent possible
- Viole la loi si le besoin est **vraiment** urgent
- Ne tuera pas un adversaire désarmé
- N'est pas en faveur des traitements inhumains envers les prisonniers
- Ne torture jamais pour le plaisir
- Respecte l'honneur et la discipline personnelle
- L'honneur est pour lui, plus importante que sa vie
- Peut tuer facilement pour venger son honneur

Les traits physiologiques

Il existe 6 traits physiologiques: Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Spiritisme. Un personnage, peu importe sa race, commence avec 10 dans chacun des traits (plus ou moins les ajustements raciaux, qui peuvent modifier ces traits).

Modificateurs (Mod)

Un modificateur est un chiffre représenté par votre trait physiologique. Ce sera ce modificateur qui sera utilisé 99% du temps, pour modifier le score d'une technique, d'un sortilège, ou d'une sauvegarde. Le tableau est simple, et va comme suit :

Trait	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Modificateur	-2	-1	-1	0	0	0	+1	+1	+2	+2	+3

Pour connaître la suite logique, il suffit de prendre le $[(\text{trait physiologique} - 10) / 2]$, arrondi au plus bas. Ainsi un attribut de 23 donnera un modificateur de +6 : $(23 - 10) / 2 = 6,5$ arrondi à 6.

Force (For)²

La force est la capacité physique et la puissance musculaire de votre personnage.

Ajustement au dégât :

La force impose toujours un modificateur aux dégâts avec les armes de mêlée (corps à corps). Pour voir ce qu'il est possible de faire avec cette capacité, voir dans la section *capacités*.

Poids possible de soulever :

Le poids maximal qu'un personnage peut soulever est égal à 100 livres (lb), +100 par modificateur de force au dessus de 0, et -10 par point de force en dessous de 10. Ainsi, un personnage à 7 de force peut soulever 70 lb, et un personnage ayant 14 peut en soulever 300.

Dextérité (Dex)

La dextérité est l'agilité, la souplesse, les réflexes et l'équilibre du personnage.

Ajustement au dégât :

La dextérité impose toujours un modificateur de dégâts avec les armes de jet (armes à distance).

Ajustement à la classe d'armure :

La dextérité donne son modificateur à la classe d'armure. Si le personnage porte une armure légère, ce modificateur (si c'est un bonus seulement) est divisé par 2, arrondi au plus haut. S'il porte une armure lourde, ce bonus est annulé.

Ajustement aux réflexes :

La dextérité impose son modificateur à la sauvegarde réflexe.

Constitution (Con)

La constitution représente la santé et l'endurance physique du personnage.

Ajustement aux points de fatigue (PF) :

À chaque niveau que gagne votre personnage (incluant le 1^{er}), vous ajoutez votre Mod de constitution à vos PF.

Valeur des points de vie (PV) :

La constitution détermine aussi le nombre de PV du personnage.

Ex : si votre personnage a 12 en valeur de constitution, il aura alors 12 PV.

Ajustement à la vigueur :

La constitution impose son Mod à la sauvegarde vigueur.

Intelligence (Int)

L'intelligence est la vitesse de raisonnement et la facilité d'apprentissage du personnage.

Ajustement aux points de capacité :

Le Mod d'intelligence est additionné à vos points de capacité à chaque fois que vous augmentez de niveau.³

² Il est possible que votre personnage possède une **force surnaturelle**. Si c'est le cas, votre modificateur change de façon dramatique. À chaque point de force au dessus de 10, votre modificateur augmente de 1. 11 de force équivaut à un modificateur de +1, 12 à +2, 13 à +3, etc.

³ Au 1^{er} niveau, vous gagnez un nombre fixe de points de capacités. Vous gagnez 1 capacité et 1 connaissance (2 de chaque si vous êtes homme des grands chemins). Pour plus de précisions, allez dans la section capacités.

Langage parlé supplémentaire :

À la création de votre personnage, vous pouvez connaître un langage (parlé seulement) par Mod d'intelligence de départ de votre personnage.

Facilité d'apprentissage :

Votre Mod d'intelligence est aussi additionné à la réduction de temps d'apprentissage lorsque votre personnage se fera apprendre quelque chose (voir la capacité *enseigner*).

Sagesse (Sag)

La sagesse est le bon sens, la volonté, l'intuition, le niveau de perception et la connaissance du personnage.

Ajustement aux points de capacité :

Le Mod de Sagesse est additionné à vos points de capacité à chaque fois que vous augmentez de niveau.³

Langage supplémentaire :

À la création de votre personnage, vous pouvez connaître un langage (parlé **et** écrit) par Mod de sagesse de départ de votre personnage.

Ajustement à la volonté :

Le Mod de sagesse est imposé à la sauvegarde volonté.

Spiritisme (Spi)

Le spiritisme symbolise la quantité d'énergie magique ou psionique de votre esprit, l'intensité du lien entre vous et votre dieu. Le spiritisme est l'équivalent de votre lien avec la magie.

Ajustement aux points de magie (PM) et aux points psioniques (PP) :

Votre Mod de spiritisme s'ajoute à vos PM à chaque obtention de niveau (même le premier), au même titre que votre Mod de constitution à vos PF.

Les PP sont par contre beaucoup plus rares. À moins que votre classe vous en donne, vous ne gagnez pas de PP par niveau. Si votre classe vous en donne, alors votre Mod de spiritisme s'ajoute à vos PP à chaque obtention de niveau incluant le premier.

Les points de vie (PV)

Les points de vie représentent la capacité du corps d'un personnage à encaisser les coups graves avant de mourir. Le total des points de vie d'un personnage est égal au nombre correspondant à son score de constitution. Ainsi, un personnage qui a 13 de constitution possèdera 13 points de vie. Un personnage tombant à 0 PV sera inconscient et pourra être ramené à la vie par des premiers soins. S'il tombe à (0 – son score de constitution), il est mort et devra être ramené par un miracle.

Les points de fatigue (PF)

Les points de fatigue représentent le nombre de coups qu'un personnage peut encaisser avant que ses blessures deviennent graves. Par exemple, il est admis qu'un guerrier peut encaisser plus de coups qu'un prêtre, et ce sont les points de fatigue qui représentent cette marge. Les dommages

faits aux PF sont l'équivalent de coups tout à fait douloureux, mais pas mortels, tel un coup tranchant sur un bras ou une jambe. **Vous devez tout de même bien simuler des dégâts faits aux PF.** Toutefois, il faudra être davantage blessé pour que vos capacités au combat en soient atteintes. Les dégâts aux PV sont **mortels**, et doivent être **intensément simulés**. Cela représente un coup qui percerait votre torse, ou qui vous couperait au niveau de la gorge. Les points de fatigue sont déterminés par votre voie et votre classe. Votre voie vous donne une base de PF et chaque niveau de votre classe s'y ajoute (voir la section classes et voies à ce sujet). Lorsqu'un personnage n'a plus de points de fatigue, il doit soustraire les dégâts sur ses points de vie et **simuler la douleur à un point où vos capacités de combat en seront grandement pénalisées.**

Les points de magie (PM) et les points psioniques (PP)

Les points de magie/psioniques représentent la quantité d'énergie magique/psionique d'un personnage. Cette énergie est utilisée pour lancer des sorts, utiliser certaines capacités magiques, ou encore activer des pouvoirs spéciaux. Cette énergie est directement liée au spiritisme, au même titre que les PF à la constitution. Attention, **une classe n'accordant pas de PP signifie que peu importe son score de spiritisme, il a automatiquement 0 PP.** Un personnage n'ayant plus de point de magie tombe inconscient. Un personnage ayant utilisé tous ses PP (s'il en a seulement) se sent extrêmement fatigué et n'est plus en mesure de réfléchir correctement.

La classe d'armure (CA)

La classe d'armure est la représentation de la protection que votre personnage possède contre les attaques de mêlée ou de jet. Il représente l'armure, la dextérité, la taille, la résistance naturelle de la peau ou autre. La classe d'armure est soustraite des dégâts de mêlée ou de jet, mais à un minimum de 1.

Ex : Je reçois un coup d'épée faisant 10. Normalement, je soustrais 10 à mes PF (et s'il ne m'en reste plus, à mes PV). Si j'ai une armure légère me procurant 2 de CA, et un Mod de Dex de +2 (qui est divisé par 2 puisque je porte une armure légère), ça me donne une CA de 3. Je soustrais donc 3 à son coup de 10, qui ne me fait que 7, que je dois soustraire à mes PF/PV.

Certaines attaques peuvent outrepasser la classe d'armure (attaques critiques et complètes) : voir les *types d'attaques*.

La CA d'esquive, un type de CA particulier et beaucoup plus rare, permet d'esquiver **complètement** un coup. Cela veut dire qu'il n'y a pas de minimum de 1. Elle s'applique exceptionnellement aux coups critiques **de face**. Aussi, si la CA d'esquive est égale ou plus haute que la quantité de dégâts d'un coup complet, ce coup est évité complètement. Rappelons qu'une attaque reçue dans le dos ne peut être esquivée, et les dégâts ne peuvent pas non plus être réduits. Cette sorte de CA n'est accessible qu'à certaines classes, par des pouvoirs, des sorts ou objets magiques. Aussi, il n'est pas possible d'esquiver un sort de toucher. La CA d'esquive totale d'un personnage qui en possède comprend : la CA de dextérité et la CA d'esquive. Tout autre type de CA n'est **pas** de la CA d'esquive.

La CA naturelle représente la dureté de votre peau, la résistance de celle-ci. La CA naturelle peut tout le temps soustraire les dégâts, que ce soit des dégâts critiques ou même complets. Ce type de CA est aussi très rare, accessible uniquement à certaines races.

Il se peut que vous ayez un sortilège ou un objet magique qui vous procure de la CA magique. La CA magique est un champ de protection entourant votre corps au complet et déviant les attaques. La CA magique s'applique en tout temps, comme la CA naturelle.

Les forces

La force magique d'un sortilège (**FM**), d'une capacité, ou tout autre pouvoir représente le degré de compétence que vous avez en pratiquant cette action. Elle devra lutter contre une sauvegarde, ou une autre force. Deux forces égales donnent toujours la victoire à celui qui se défend contre l'attaque. La force d'une capacité est représentée par le nombre de sélections, plus le modificateur, s'il y en a un (voir les capacités en question).

Pour ce qui est de la force des sortilèges ou des pouvoirs, elle dépendra de votre classe et de spécialisations obtenues par des dons. Il est important de noter que l'alerte est toujours une attaque, car c'est l'alerte qui essaie de découvrir le personnage qui ne veut pas se faire remarquer, donc l'alerte devra toujours être **supérieure** à la force de l'adversaire.

Les sauvegardes

La grande majorité des pouvoirs, capacités ou sortilèges peut être résistée par le personnage ciblé, s'il le désire. La force du sortilège, pouvoir ou capacité devra être supérieur à la sauvegarde de la cible, pour que la cible soit affectée pleinement par l'attaque. Il y a 3 sortes de sauvegardes : Vigueur, Volonté et Réflexe.

La sauvegarde vigueur englobe tout ce qui affecte le métabolisme, comme le poison, les maladies, etc. Vous appliquez votre modificateur de constitution à votre sauvegarde vigueur. La sauvegarde volonté englobe tous les effets qui ciblent l'esprit du personnage, comme les contrôles mentaux, le sommeil magique, etc. Vous appliquez votre modificateur de sagesse à votre sauvegarde volonté.

La sauvegarde réflexe est la capacité de votre personnage d'éviter, par exemple une boule de feu, ou de rester stable suite à un tremblement de terre, etc. Vous appliquez votre modificateur de dextérité à votre sauvegarde réflexe.

Ex : Calador, magicien, lance une boule de feu à Merlox. La force du sortilège de Calador est de 3, et la sauvegarde réflexe de Merlox est de 3. Merlox réussira donc à éviter le sortilège, et n'en subira que la moitié des effets. Si sa sauvegarde avait été de 2 ou moins, il aurait reçu la boule de feu de plein fouet. Voici la progression des sauvegardes selon la voie choisie :

Sauvegarde	Guerre	Arcanes	Foi	G. Chemins	Peuple
Vigueur	1/2 niveaux	1/4 niveaux	1/3 niveaux	1/3 niveaux	1/3 niveaux
Volonté	1/4 niveaux	1/2 niveaux	1/2 niveaux	1/4 niveaux	1/3 niveaux
Réflexe	1/3 niveaux	1/3 niveaux	1/4 niveaux	1/2 niveaux	1/3 niveaux

La mort

Lorsqu'un personnage arrive à 0 points de vie, il en coma. Il peut, à ce stade ci, se permettre de se faire guérir par moyens magiques ou par la capacité premiers secours. Un personnage est en coma lorsque ses PV sont entre 0 et (- son score de constitution). Ainsi, un personnage qui possède 12 de constitution peut se permettre jusqu'à -12 point de vie, et se faire remettre sur pieds sans avoir à utiliser de sortilège de résurrection. Lorsqu'un personnage tombe plus bas, il est mort. Toutefois, en coma, le personnage perd 1 PV par minute qui passe, tant qu'il ne reçoit pas de soins. Il peut donc en mourir. Lorsqu'un personnage est mort : il a donc le choix entre : attendre afin que quelqu'un vienne le ressusciter, ou bien perdre une vie. Un personnage possède 5 vies.

La fouille

Un personnage peut se faire fouiller s'il est mort, inconscient, ou consentent. Ainsi, pour 10 secondes de fouille par partie du corps (les 2 pieds, jambes, ceinture, torse, les 2 bras, et la tête, donc 90 secondes en tout), il peut fouiller une personne de **tout** ce qu'il/elle possède sur les parties fouillées. Certaines capacités peuvent permettre au personnage de cacher des objets, et ainsi ne pas se faire découvrir par la fouille.

Les types d'attaques

Les attaques contondantes

Une attaque « contondante » doit être appelée lorsqu'elle est effectuée avec une arme de ce type. Les armes contondantes sont indiquées dans la liste des armes dans la section *équipement*. Ces armes sont très efficaces contre les morts-vivants. De plus, les armes contondantes donnent un bonus de +1 lorsqu'elles sont utilisées pour faire un bris d'arme, d'armure ou de bouclier.

Les attaques critiques

Les attaques critiques sont généralement faites dans le dos ou par surprise. Le mot « critique » doit être dit après le nombre de dégâts infligés par votre coup. Les attaques critiques font en sorte que la classe d'armure de la victime ne réduira **pas** les dégâts, à l'exception de la CA naturelle.

Les attaques complètes

Les attaques complètes sont généralement faites au corps a corps, le mot « complet » doit être dit après le nombre de dégâts infligés par votre coup. Ces attaques ne peuvent pas être bloquées d'aucune façon, les dégâts seront comptés par la victime, même si le coup a touché l'arme ou le bouclier (le coup doit tout de même être porté vers la cible et non vers l'arme). De plus, la CA ne **compte pas** contre les coups complets (à l'exception de la CA naturelle et magique).

Les attaques fatales

Les attaques fatales sont extrêmement dangereuses, et représentent que le coup portée est très souvent mortel pour la victime. Les dégâts de type fatals sont *complets* et touchent *directement les PV* de la cible, **sans passer par les PF**.

Les attaques spéciales

Une attaque spéciale est une attaque qui n'est pas simplement tranchante ou contondante. Donc à chaque fois que vous utilisez une attaque de type [magique, d'argent, de feu, de glace, d'électricité, d'énergie, etc.], le mot X de la liste doit être dit après le nombre de dégâts infligés par votre coup.

Certaines attaques spéciales impliquent des ajustements aux dégâts, par exemple :

- Une arme en adamantium fera **double** dégâts sur toute créature de la noirceur (morts-vivants, nécromanciens, **toute créature surnaturelle et mauvaise ou à tendance mauvaise**⁴, les anges noirs, les dragons mauvais, ...). On doit dire « blanc » après les points de dégâts. Une créature de la nuit recevant un coup de 10 points de dégâts *blanc* devra faire comme si son adversaire avait donné un coup de 20. La CA s'applique **après**. Un personnage d'alignement mauvais ne peut utiliser l'adamantium.
- Une arme en vorpaliun fera **double** dégâts sur toute créature de la lumière (les anges, les émyrin, **toute créature surnaturelle et bonne ou à tendance bonne**⁴, les dragons métalliques, les licornes, ...). On doit dire « noir » après les points de dégâts. Un personnage d'alignement bon ne peut utiliser le vorpaliun.
- Une arme en solcium **ignore toutes les protections magiques** de l'adversaire, que ce soit une armure magique, un coussin de vent, une armure invincible, etc. Les dégâts sont de type « anti-magiques ». Une cible de dégâts *anti-magiques* devra faire comme s'il n'avait pas de sortilèges ou objets magiques actifs sur lui.
- Une arme lumière fera le **double** des dégâts normaux sur toute créature de l'ombre (Certains drows, morts-vivants, ombres, dopplegangers, ...). Une créature de l'ombre ne peut utiliser d'arme lumière.
- Les armes en argent causent des dégâts de type « d'argent », et sont particulièrement efficaces (**double** dégâts) contre certains lycans et morts-vivants, comme les vampires. L'argent est le moins dispendieux des métaux précieux.
- Les armes causant des dégâts de type « magique » ont une très forte chance d'affecter les créatures résistantes aux armes normales, comme les squelettes, certains lycans, etc.

⁴ Une créature surnaturelle bonne ou mauvaise désigne tout simplement une personne ou monstre étant à la base surnaturel **et** ayant un alignement soit dans la section bon ou mauvais (ou à tendance bonne ou mauvaise).

- Les armes causant des dégâts élémentaux (de feu, de glace, électrique, d'énergie) sont à la base des dégâts de type magiques, mais en plus, si la créature contre laquelle vous vous battez a des faiblesses contre l'élément de votre arme, l'arme fera double dégâts.

Autres exemples transcendants

Evans McMacalister donne un coup d'épée longue en adamantium sur une liche pour ne pas mourir. Il frappe « 5 BLANC ». La liche devra compter 10 points de dégâts.

Edgar le Normand donne un coup d'épée courte en vorpalium sur une licorne, espérant récolter son sang. Il frappe « 3 NOIR ». La licorne devra compter 6 points de dégâts.

Ricardo le véloce arrive vers l'auberge, un ogre de 9 pieds lui barre la route. L'ogre s'approche et brandit sa massue. Ricardo en profite pour donner un coup de rapière en solcium sur l'ogre. Il frappe « 3 ANTI-MAGIQUE ». Si l'ogre avait des protections magiques, il ne doit pas les utiliser pour réduire les 3 points de dégâts...

Jean-Romuald le Brave donne un coup d'épée longue ????? sur une liche pour lui non plus ne pas mourir. Il frappe « 5 ???? ». La liche devra compter ?? points de dégâts.

L'évolution des personnages

Les points d'expérience (PX)

Les points d'expérience est le meilleur moyen d'illustrer qu'un personnage se développe physiquement et mentalement à chaque expérience, moment risqué qu'il surmonte. Chaque jour, vous obtiendrez 10 points d'expérience assurés, et au bout de la fin de semaine +/- 15 selon votre implication et votre qualité de jeu. Ces points d'expérience servent à obtenir des niveaux à prime abord, mais vous pouvez aussi les utiliser pour augmenter vos traits physiologiques, vos capacités, ou obtenir des connaissances. Voici la liste de ce que vous pouvez obtenir avec vos points d'expérience.

Niveau (Niv)

Voici la progression des niveaux en coût en points d'expérience.

Niveau	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Coût	30	40	50	65	80	95	110	125	140	155	175

Trait physiologique⁵

Voici la progression des traits physiologiques en coût en points d'expérience :

Attribut	10 et -	11-12-13	14-15-16	17-18-19	20-21-22	23-24-25	26-27-28
Coût (PX)	10	15	20	30	45	65	90

Ex : Monter une force de 9 jusqu'à 14 se calcule de la façon suivante : 10 PX pour 9 à 10, 15 pour 10 à 11, 15 pour 11 à 12, 15 pour 12 à 13, et 20 pour 13 à 14. Total : 75 PX.

Les points de capacité (PC)

Les points de capacité sont obtenus à l'obtention d'un niveau. Ces points ne servent qu'à augmenter des capacités ou connaissances. Tout dépendant de la classe du personnage, ces points varieront en quantité.

Un personnage ne gagne aucun point de capacité avec le niveau 1. Au niveau 1, vous avez le droit de choisir **une** capacité **et** **une** connaissance, dans la catégorie général ou bien votre voie, dans laquelle vous aurez 1 sélection. Pour les hommes des grands chemins, ils ont droit à **deux** capacités et 2 connaissances, dans général ou surnois.

⁵ Lorsque vous augmentez la constitution, l'intelligence, la sagesse ou le spiritisme, ce n'est malheureusement pas rétroactif. C'est-à-dire que si votre Mod d'Int augmente, vous ne gagnez pas de PC en bonus pour vos niveaux actuels. Seulement les niveaux suivants bénéficieront de cette augmentation. Même chose avec la Con et les PF, la Sag avec les PC, le Spi avec les PM/PP.

Les capacités peuvent être augmentées avec des PX ou des points de capacité (PC), lesquels sont obtenus à chaque augmentation de niveau. Le coût de base d'une capacité varie selon la voie du personnage, comme suit :

	Général	Martiale	Magique	Sournois
Peuple	1 pc ou 10 px	3 pc ou 30 px	4 pc ou 40 px	2 pc ou 20 px
Arcanes	2 pc ou 20 px	4 pc ou 40 px	1 pc ou 10 px	3 pc ou 30 px
Guerre	2 pc ou 20 px	1 pc ou 10 px	4 pc ou 40 px	3 pc ou 30 px
Foi	1 pc ou 10 px	3 pc ou 30 px	2 pc ou 20 px	4 pc ou 40 px
G. Chemins	2 pc ou 20 px	3 pc ou 30 px	4 pc ou 40 px	1 pc ou 10 px

Pour obtenir une capacité, un personnage doit se la faire **enseigner** préalablement. Une fois la capacité acquise, le personnage peut la monter sans aide. Le coût pour augmenter une capacité est le nombre de sélections de cette capacité. Donc, pour augmenter une capacité de 1 à 2, cela coûte 2 PC ou 20 PX. Pour la monter à 3 : 3 PC. Le nombre de sélections d'une capacité ne peut jamais dépasser le niveau d'un personnage. Plus la capacité est de haut niveau, plus elle est efficace (et/ou plus sa force est élevée).

Lorsqu'une capacité raciale ou un niveau de classe donne une capacité, ça signifie que vous gagnez la 1^{ère} sélection de cette capacité. Vous pourrez ensuite l'augmenter avec vos points de capacité. Si une classe donne une capacité que vous avez déjà, vous ajoutez 1 sélection à cette capacité.

Les connaissances

Les connaissances sont comme des capacités, mais sans sélections. Ce sont des choses que votre personnage sait à divers sujets. Pour obtenir une connaissance, c'est la même procédure que pour obtenir une première sélection de capacité. Le coût en PC ou PX est le même que les capacités (ce qui implique que le coût varie dépendamment de votre voie). Une connaissance n'a pas de sélections. Une fois acquise, nul besoin de l'augmenter.

Les capacités raciales

À la création de votre personnage, vous devrez choisir votre race. Vous devrez ensuite choisir parmi une multitude de capacités raciales, selon votre race. Ces capacités raciales représentent les traits physiologiques de la race, leurs mœurs, etc. Chaque personnage débute avec **30 points** à distribuer dans ses capacités raciales. Un joueur peut, s'il le désire, s'infliger des pénalités (phobies, restrictions, troubles mentaux, ...) qui devront être acceptées, au préalable, par un concepteur. De telles pénalités ne peuvent être acceptées qu'à la création du personnage et ce, s'il a été créé à l'avance.

Les dons

Un don représente une faculté spéciale, une technique particulière, ou un degré de maîtrise particulièrement bon dans l'une ou l'autre de vos habiletés.

À certains niveaux, les classes peuvent donner des dons. Il y a 3 types de dons : les dons généraux, les dons de combat et les dons métamagiques. Le type de don accordé par la classe est spécifié dans son évolution. Si une classe vous donne un don que vous avez déjà, vous ne le gagnez pas une deuxième fois, à moins que ce don puisse être sélectionné plus d'une fois.

Le Multi-Classe et le Double-Classe

Multi-classe

Un joueur peut, s'il le désire, choisir de **commencer** l'évolution de deux classes en même temps. Il devra alors choisir deux classes de base et commencer son évolution si les classes choisies n'affichent pas des pré-requis opposés (assassin-chevalier, ombrageux-assassin, antémage-mage, nécromancien-nécromaniss). Il est aussi possible de combiner une classe de base avec une classe de prestige, mais la classe de prestige devra être enseignée. Les 2 classes ne sont pas obligées d'être dans la même voie. Cette évolution coûte néanmoins un ajustement de PX. Le coût en PX pour monter de niveau est de **(1,5 x coût en PX)**. Si les 2 classes ne sont pas dans la même voie, **le coût en PX passe à x 2**. Deux classes formant une continuité coûtent toujours **x 1,5 PX**.

Le multiclassage implique :

- Le joueur doit choisir un bloc parmi les deux proposés (PF, PM, PP, PC, FM) qu'il gagnera au complet à chaque niveau. Ce bloc déterminera également sa voie.
- La voie choisie détermine la base de PF/PM, le coût de base des capacités/connaissances, la progression des sauvegardes, les managements d'armes non enseignés.
- Le joueur gagnera également la moitié (arrondie à l'entier supérieur) du bloc de la deuxième classe (PF, PM, PP, PC, FM).
Note : Le 1^{er} niveau ne donne qu'une capacité au choix, selon sa voie (ou 2 pour les HDGC).
- Le personnage a droit aux bonus aux traits physiologiques des 2 classes. Toutefois, ces bonus ne sont pas cumulables. Si les 2 classes donnent un bonus au même trait, seul le bonus le plus élevé sera pris en compte.
- Plusieurs sorts, pouvoirs ou prérequis se basent sur le niveau du personnage. Dans ce cas-ci, votre niveau est égal à votre niveau maximal. Donc un guerrier 5/soldat 5 est considéré niveau 5.

Double-classe

Au cours de son évolution, un personnage peut décider d'apprendre une deuxième classe. Le coût en PX des niveaux de cette nouvelle classe, **si elle est dans la même voie**, est de **x 1,5**, et de **x 2** si la classe est **d'une autre voie**. Si un personnage multiclassé désire obtenir une troisième classe, allez voir les concepteurs pour déterminer votre ajustement en PX.

Un personnage double-classé obtiendra **tous** les bonus dus à l'obtention de sa nouvelle classe. Toutefois, le joueur devra s'assurer qu'aucun des pré-requis de ses classes n'entre en conflit. Le premier niveau d'une classe coûte à la base 20 PX.

Exemple de double-classage :

Un guerrier double-classe en barbare. La voie est la même, alors l'ajustement en PX est de x 1,5. Le premier niveau coûte donc 30 PX (et doit être enseigné au préalable).

Le 1^{er} niveau du barbare donne avant tout des bonus aux traits (+2 For +1 Con ou l'inverse). Il donne ensuite (10 PF + Mod de Con). J'ajoute donc cela à mon total actuel de PF. Même chose pour les PM (1 + Mod de Spi). La classe ne donne pas de PP ou de FM. De plus, un premier niveau de double-classe ne donne **pas** de PC, ni de capacité. Je gagne tous les pouvoirs de la classe : donc un maniement d'une arme à 2 mains et +1 dégât en mêlée avec les armes à 2 mains. Le 2^e niveau coûtera 45 PX (le coût du niveau 2 [30] x 1,5). Il donnera (10 PF + Mod de Con), (1 PM + Mod de Spi), (4 PC + Mod d'Int et Sag), les pouvoirs de la classe (Rage de guerre, 1 don martial). La sauvegarde vigueur augmentera de +1, ainsi que votre score de lutte, puisque vous avez atteint un 2^e niveau d'une classe de la voie *homme de guerre*.

En effet, la voie de votre 2^e classe détermine comment vos sauvegardes augmenteront lors de l'obtention de niveaux de cette classe, détermine le coût d'obtention des capacités/connaissances, etc. Si un pouvoir cible une voie (ex : l'ombrageux envers les hommes des grands chemins), vous considérez que vous avez les voies de vos 2 classes.

La FM n'est pas conventionnelle. En effet, la FM ne se combine **que si le type de magie lancé est le même**. Par exemple, un mage universel qui double-classe conjureur peut additionner sa FM, car les 2 classes lancent de la magie arcanique. Mais un mage universel devenant prêtre n'additionne pas sa FM, car un prêtre utilise de la magie divine. Il a donc une force magique pour sa classe de prêtre et une force magique (qui sera fort probablement différente) pour sa classe de mage universel. Un mage universel 6/prêtre 2 a donc une FM de 4 pour sa magie arcanique et une FM de 2 pour sa magie divine (cela peut évidemment être modifié par des dons, pouvoirs, etc.).

Le niveau d'un personnage double-classé est égal à son niveau le plus haut ou le total de vos niveaux si vos classes sont une continuité⁶ (chevalier-paladin, mage-archimage, soldat-défenseur, ...). Par exemple : le don science du critique demande d'être niveau 8. Un guerrier 5/soldat 3 ne pourrait donc **pas** aller se le chercher, mais un chevalier 6/paladin 2 pourrait. Un mage universel 5 /élémentaliste 2 possédant un sort qui inflige un nombre de dégâts par niveau considérera qu'il est niveau 5, car les classes ne sont pas continues (mais la force magique sera cumulative, puisqu'il s'agit dans les 2 classes de magie arcanique). S'il avait été mage universel 9/archimage 2, il aurait considéré que son niveau était 11, car ses classes sont continues.

Si vos classes sont continues, votre niveau est égal au total des niveaux de classes continues. Votre FM s'additionne (n'est pas exclusive à chaque classe). Toutefois, si vos classes sont continues, le coût en PX pour monter de niveau est aussi continu. Cela signifie qu'un mage universel 9 prenant 1 niveau d'archimage devra payer le coût en PX pour monter niveau 10, puisque ses niveaux s'additionnent. Son prochain niveau sera l'équivalent du coût en PX d'un niveau 11, etc.

⁶ Se référer aux concepteurs si vous voulez savoir si vos classes sont « continues ».

Les Races

La table des âges

Catégorie d'âge	Bonus	Malus
Naissant	Aucun	-8 aux traits physiologiques
Jeune enfant	- 3 à tout coût de PC à l'apprentissage ⁷	-6 aux traits physiologiques
Enfant	- 2 à tout coût de PC à l'apprentissage ⁷	-4 aux traits physiologiques
Pré-adolescent	- 2 à tout coût de PC à l'apprentissage ⁷	-3 aux traits physiologiques
Adolescent	- 1 à tout coût de PC à l'apprentissage ⁷	-2 aux traits physiologiques
Jeune adulte	Aucun	-1 aux traits physiologiques
Adulte	Aucun	Aucun
Age mûr	+ 1 Int / +1 Sag	- 1 For / Dex / Con
Ancien	+ 2 Int / +2 Sag	- 2 For / Dex / Con
Ancêtre	+ 3 Int / +3 Sag	- 3 For / Dex / Con

Humains (durée de vie de 80 ans)

Peuple très hétéroclite et varié, les humains présentent dans leurs rangs toutes sortes d'individus. Pouvant être de tous alignements et de toutes classes, une fausse croyance voudrait qu'il n'existe aucune constance ou organisation parmi eux. Comme pour tous les peuples, les humains présentent des distinctions entre eux qui permettent de les séparer en sociétés, comparables au principe des familles elfiques ou celui des clans. Voici un survol rapide de chacune de ces sociétés :

Les hommes du Nord : les hordes barbares

Apparence

Les hommes du Nord mesurent en moyenne 6 pieds et ont une forte carrure. Ils sont trapus et ils préconisent le port de la barbe et des cheveux longs. Ils sont rarement soignés dans leur apparence, préférant les fourrures et les peaux de bêtes aux tissus plus raffinés. Semblant plus résistants au froid que la moyenne des hommes, il n'est pas très étonnant des les voir se promener peu vêtus dans les plaines glaciaires et les hautes montagnes du nord.

Philosophie de vie

La force est reine et maître dans les terres du Nord : c'est la loi du plus fort qui régit leur vie. Rien de mieux qu'une bonne bagarre pour se dégourdir ou pour faire comprendre son point de vue. Ils ne sont pas totalement dépourvus de dialogue mais sont très prompts à l'agressivité et à

⁷ Le coût minimum de PC est toujours 1.

la violence. « Frapper et ensuite parler, si possible » résume assez bien le côté fonceur et téméraire qui caractérise la plupart des hommes du Nord. Pour vivre en ces terres hostiles, il faut être fort : pas de place pour la couardise et la peur. Les hordes barbares laissent l'impression de ne pas connaître cette dernière, mais ils craignent néanmoins la colère des dieux. Leur panthéon est bien sûr axé sur des divinités liées à la force, la guerre et le courage. Mais il y a aussi un culte très important des esprits. Les shamans sont donc fort respectés, mais ils sont souvent craints. De plus, ils ne sont pas toujours parfaitement écoutés, même s'ils servent de guides et de conseillers. Celui qui détient le vrai pouvoir est le chef guerrier de chaque tribu. C'est lui qui essaye de mettre un peu d'ordre dans ce chaos qu'est la vie dans le Nord. Si plusieurs tribus doivent se rassembler, un chef des chefs est élu par l'ensemble des chefs ou déterminé par des épreuves de force et d'endurance. Ils vivent normalement en petites tribus séparées, habitant des huttes de peaux, des cavernes ou même des igloos.

Coutumes

La force et l'endurance sont des valeurs très importantes pour la majeure partie des hordes barbares. Il n'est donc pas étonnant que plusieurs épreuves de force et d'endurance fassent partie de leurs coutumes. Bras de fer, bagarres et buveries se succèdent durant les nuits nordiques. Faire du bruit, rire fort et quelques jeux d'adresse (tel le lancer de la hache ou de dagues) complètent leurs loisirs. Sinon, la reproduction est étonnamment une grande préoccupation. Les hommes se montrent protecteurs et possessifs de leurs femmes et de leurs enfants. À cause de leur nature agressive et querelleuse, les hommes du Nord préconisent la conquête, les guerres et l'invasion. Elles semblent souvent « chercher le trouble ». La mort est aussi fort prise au sérieux. Un mort à la guerre mérite beaucoup d'honneur et de reconnaissance. Les rites funèbres pour ces braves morts au combat sont très impressionnants. Au contraire, mourir de froid ou de vieillesse est normalement une honte.

Les hommes de l'Est : l'empire de l'orient

Apparence

Les hommes de l'Est mesurent en moyenne 5 pieds 5 pouces, sont musclés sans avoir une forte carrure. De plus, ils sont presque imberbes, préconisant le port des cheveux courts et d'une barbe fraîchement rasée. Ils ont pour la plupart les yeux bridés, les cheveux noirs et raides ainsi qu'une peau ayant une teinte jaune. Ils sont très soignés dans leur apparence, préférant les tissus raffinés (surtout la soie) et les bijoux d'apparat aux fourrures et aux peaux de bêtes. Semblant très bien s'adapter aux diverses saisons du climat tempéré, il n'est pas étonnant des les voir se promener vêtu de manière adaptée à la saison qui domine leurs terres.

Philosophie de vie

La sagesse et l'obéissance sont de mise dans les terres de l'Est. C'est la loi de la logique qui régit en grande partie leur vie. Rien de mieux qu'une bonne discussion pour régler les conflits ou pour faire comprendre son point de vue. Ils sont pourvus d'une pensée altruiste et bienveillante mais restent très méfiants envers les étrangers.

« Intercepter les étrangers et parler avec eux » résume assez bien le côté réfléchi et songeur qui caractérise la plupart des hommes de l'Est.

Pour vivre en ces terres fort accueillantes composées de forêts, de plaines agraires et de montagnes, il ne faut qu'une chose : l'obéissance de la hiérarchie, de la loi et de l'Empereur. L'Empire de l'Est laisse l'impression de ne connaître que la réflexion, l'ordre et la prospérité mais il est le théâtre d'importants conflits. La hiérarchie sociale est souvent cause de révoltes et de problèmes. De plus, l'écart entre les classes sociales est très grand, ce qui pousse les habitants au vol et au mensonge. Société voulant démontrer et préserver une image de franchise, de loyauté et d'honneur, peu de gens se doutent des vérités qui se cachent dans l'Empire. Leur panthéon est axé sur des divinités liées à la sagesse, l'ordre, l'honneur et le courage. De plus, un important culte des ancêtres est présent, se pratiquant individuellement. Il n'y a pas vraiment de shamans, mais bien plus des maîtres de pensée et des sages qui enseignent et montrent à chaque homme de l'Est que l'ordre, la discipline, l'obéissance et le don de soi amènent leur salut. Ils servent seulement de guides et de conseillers mais leur influence est néanmoins très grande. Celui qui détient le vrai pouvoir, c'est l'Empereur. C'est lui qui régit l'ordre et les hiérarchies qui dominent la vie dans l'Est. Dieu vivant parmi les mortels, l'Empereur est fort bien protégé et même vénéré. Il a bien sûr des conseillers, mais seule sa décision compte. Du haut de son trône, il régit et contrôle une société très organisée, divisée en royaumes et villes imposantes où une architecture complexe, ornée de motifs et de statues, prédomine.

Coutumes

La sagesse et l'honneur sont des valeurs très importantes pour la majeure partie de l'Empire de l'Est. Les bibliothèques et les jeux de stratégies mentales font parti de leurs loisirs, à tout le moins pour les membres des hautes classes. Pour les membres de la basse classe, le travail et l'obéissance sont toute leur vie. Ils ont très peu de loisirs : la musique, la danse et les jeux simples, comme les cartes, sont des exemples. Pour garder une relative cohésion sociale entre les classes, l'Empereur organise régulièrement de vastes, impressionnantes et dispendieuses fêtes. Elles sont normalement en l'honneur d'une divinité ou d'un événement important, comme la fondation de l'Empire ou les équinoxes. Il y a bien sûr l'inévitable fête de l'Empereur, qui est célébrée à travers toutes les terres de l'Est. L'ordre et l'obéissance teintent énormément la vie familiale. Les enfants doivent un profond respect à leurs parents et leurs ancêtres. Mais la protection de ceux-ci revient à l'ensemble de la société. Un esprit communautaire et altruiste imprègne et inspire chaque action et geste. Avec leur nature sage et réfléchie, les hommes de l'Est préconisent la stabilité, l'entraide et l'écoute. Tout l'Empire semble tendre vers le calme et la quiétude. La mort n'est qu'un passage pour les hommes de l'Est. Un mort mérite beaucoup d'honneur et de reconnaissance, peu importe son statut. Les rites funèbres sont sombres et vécus en famille. Mourir n'est qu'un départ pour un monde meilleur...

Les hommes du Sud : les Souldarims

Apparence

Les hommes du sud mesurent en moyenne dans les 6 pieds 5 pouces, sont peu musclés et très élancés. Ils arborent des cheveux crépus pour la plupart et sont imberbe ou ont une petite barbe peu entretenue. Ils ont de grands yeux normalement bruns et une peau tirant vers le brun et le noir. Ils sont peu soignés dans leur apparence, préférant le port du simple pagne, et le cuir souple aux tissus raffinés. Les bijoux d'apparat et les ornements sont aussi fréquents dans cette société.

Semblant très bien s'adapter aux chaleurs intenses et humides de leurs jungles, savanes et marais, ils se promènent peu vêtus dans leurs terres.

Philosophie de vie

L'obéissance aveugle et l'adresse sont de mise dans les terres du Sud : c'est la loi des cultes et de la religion qui régit en grande partie leur vie. Rien de mieux qu'un guide parfait pour régler et gérer les décisions et les conflits. Ainsi, tous ont le même point de vue et personne ne doit en déroger. Ils sont pourvus d'une pensée dévouée et presque esclavagiste, car qui ne suit pas le culte ou la religion est inférieur à eux. Ils sont terriblement méfiants envers les étrangers.

« Intercepter les étrangers, les capturer et les soumettre au culte » résume assez bien le côté irréflectif et fonceur qui caractérise la plupart des hommes du Sud.

Pour vivre en ces terres faites de jungles, de savanes et de marais, il faut l'adresse et le dévouement envers la hiérarchie, la loi du culte et les shaman, sorciers ou sages qui régissent le territoire. Les Souldarims laissent l'impression de ne connaître que la ferveur religieuse, le dévouement aveugle et la soumission. La hiérarchie sociale n'est que très rarement remise en cause car qui ose s'élever contre le culte est puni par la mort. De plus, l'écart entre les détenteurs des pouvoirs et le bas peuple est très grand, ce qui entraîne l'esclavagisme et la forclusion de la société. Société voulant démontrer un unisson parfait et où seule la foi peut permettre le salut éternel, peu de gens croient qu'il y a des individualistes parmi les Souldarims. Leur panthéon est axé sur des divinités liées à l'équilibre du monde, au dévouement, au courage, et à la guerre. De plus, il y a un important culte des ancêtres qui se fond dans la religion. Il y a beaucoup de shamans, de sorciers mais aussi des sages qui enseignent et montrent à chaque homme du Sud que c'est par l'unisson, la dévotion, l'obéissance aveugle et le don total de soi que passe leur salut. Ils sont dirigeants ou chefs et leur influence est très peu contestée. Ceux qui détiennent le vrai pouvoir sont les maîtres du culte et de la religion. Ce sont eux qui régissent l'ordre et les hiérarchies qui dominent la vie dans le Sud. Porte-parole vivant des Dieux parmi les mortels, les shamans sont fort bien protégés et même presque vénérés. Il y a bien sûr des chefs de tribus, mais ils servent de second et de conseillers. Depuis leurs temples et leurs lieux sacrés, les shamans régissent et contrôlent une société très hiérarchisée mais divisée en une série de territoires chaotiques aux frontières ambiguës. Une architecture complexe ornée de motifs et de statues prédomine pour les lieux de cultes, mais pour le reste de la société, les huttes sur pilotis sont fort courantes.

Coutumes

L'obéissance aveugle est une valeur très importante pour la majeure partie des Souldarims. Il n'est donc pas étonnant qu'il existe une grande série de rites complexes qui régissent la vie quotidienne des habitants du Sud. Les jeux d'adresse sont aussi à l'honneur. Acrobaties de haute voltige, concours de tirs et jeux de cachettes n'en sont que quelques exemples. La musique, la danse et les jeux simples, comme les osselets, sont aussi très importants pour eux car ils sont fortement liés au culte. Pour garder une relative cohésion sociale, les shamans organisent régulièrement de vastes, impressionnantes et dispendieuses cérémonies. Elles sont normalement en l'honneur d'une divinité, du culte ou d'un événement important comme les équinoxes ou la naissance d'une personne importante. Il y a bien sûr l'inévitable fête des morts qui est célébrée à travers toutes les terres du Sud. L'obéissance aveugle et le dévouement teintent énormément la vie familiale. Les enfants sont presque les esclaves de leurs parents et de leurs ancêtres. Une mentalité secrète et commune axée sur des buts communautaires imprègne et inspire chaque action et geste. Avec leur nature soumise et dévouée, les hommes du Sud préconisent l'autorité

de la religion. La mort est pour les hommes du Sud une tragédie et une lourde perte qu'on doit compenser par plus de dévotion envers le culte. Un mort reçoit des rites funèbres grandioses et son deuil est porté par l'ensemble de la tribu. Mourir est une fin en soi, car en mourant, on rejoint, selon les Souldarims, le cycle d'énergie qui régit l'ensemble de ce monde.

Les hommes de l'Ouest : les Aradrims

Apparence

Les hommes de l'Ouest mesurent en moyenne 5 pieds 5 pouces, sont musclés et relativement costauds. Ils arborent normalement de longs cheveux raides et fort bien entretenus. Ils préconisent aussi le port d'une longue barbe bien soignée et même parfumée. Ils ont de petits yeux où dominent les couleurs les plus étranges. Leur peau est basanée et ils en prennent grand soin en s'assurant une bonne hydratation et en la protégeant du soleil par un style vestimentaire bien particulier. Ils sont très soignés dans leur apparence, préférant le port de vêtements amples, aux couleurs pâles et les tissus plus raffinés que les cuirs souples et les fourrures. Les bijoux d'apparat, les ornements et les parfums complètent le tout. Semblant très bien s'adapter aux chaleurs intenses et sèches de leurs vastes déserts et de leurs montagnes, il n'est pas très étonnant de les voir se promener vêtus de la tête aux pieds dans de larges pants de tissus. Turbans, pantalons bouffants et sabres sont choses courantes dans les terres de l'Ouest.

Philosophie de vie

L'adaptation, la débrouillardise et la sociabilité sont de mise dans les terres de l'Ouest : c'est la loi du mercantilisme et de l'entraide qui régit en grande partie leur vie. Rien de mieux qu'un esprit calculateur et mystérieux pour mieux régler et gérer les décisions et les conflits. Ainsi personne ne peut jamais véritablement avoir le point de vue d'un Aradrim : les mystères restent donc épais avec eux. Ils sont pourvus d'une pensée de commerçant doublé d'une logique implacable. À prime abord, ils sont accueillants et bienveillants.

« Laisser les étrangers venir, les accueillir et parler avec eux afin de mieux connaître leurs points faibles » résume assez bien le côté calculateur et mystérieux qui caractérise la plupart des hommes de l'Ouest.

Pour vivre en ces terres désertiques et montagneuses, il faut de la sociabilité et de l'adaptation. Celui qui sait se faire aimer et qui se débrouille est celui qui a le plus de chances de survie dans ces terres peu hospitalières. Les Aradrims laissent souvent l'impression d'être fourbes, peu dignes de confiance. Ce sont souvent des marchands invétérés. Avec leur accueil chaleureux et grandiose sous laquelle se cache leur froide logique calculatrice, les Aradrims ont construits une société qui laisse la triste impression d'avoir deux visages. Les faiblesses et la véritable réalité est cachée à l'étranger. La hiérarchie sociale n'est pas très rigide, mais il y a un important respect pour l'autorité car qui n'écoute pas reçoit des sanctions. Il existe une grande marge entre la haute classe et le bas peuple mais heureusement, cet écart est réduit par de nombreux échanges de services et des ententes. Société voulant se montrer chaleureuse et accueillante, elle cache bien son jeu aux étrangers. Nombreux sont ceux qui se sont laissés adoucir par cette société et qui l'ont regretté. Leur panthéon est axé sur des divinités liées au commerce, aux voyages, à la ruse et à la logique. Il n'y a pas de culte des ancêtres, mais on garde néanmoins un profond respect pour ses racines en ajoutant à son nom le fils ou la fille de qui nous sommes issus. Société militarisée mais peu croyante, les Aradrims n'ont pas de shaman dans leurs rangs. On y compte

par contre des prêtres, des sages, des maîtres de pensées, des jeteurs de maléfices et bien sûr d'importants seigneurs marchands. Servant de conseillers et de guide, ces êtres se fondent dans la population pour mieux tirer les ficelles du pouvoir dans l'ombre. Ceux qui détiennent le pouvoir exécutif sont les sultans et les maharadjas, mais le pouvoir législatif revient aux nobles et à l'influente bourgeoisie. Ce sont les familles riches et les mieux nantis qui votent et suggèrent aux quatre sultans et maharadjas qui dirigent les terres de l'Ouest ce qu'ils devraient faire. L'ordre et les hiérarchies sont donc maintenus par une sorte d'oligarchie où sultans et maharadjas ont bien sûr le dernier mot. Ils sont fort bien protégés et depuis leurs somptueux palais, ils régissent et contrôlent une société très militarisée, mais divisée par des conflits entre les grandes familles nobles et bourgeoises. Les terres de l'Ouest sont composées de quatre royaumes aux frontières très changeantes. Une architecture grandiose et complexe ornée de motifs et de statues prédomine l'ensemble des villes et des structures des Aradrims.

Coutumes

L'adaptation, la débrouillardise et le mercantilisme sont des valeurs très importantes pour la majeure partie des Aradrims. Il n'est donc pas étonnant de souvent les voir faire du commerce et du marchandage pour tout et rien. Les jeux de logique et de mémoire sont très prisés : jeux d'échec, jeux de mémoire, casse-têtes, jeux de dé et cartes n'en sont que quelques exemples. La musique et la danse occupent aussi des places de choix parmi les divertissements : rien de mieux qu'une splendide danseuse du ventre pour remonter son moral ! Pour garder une relative cohésion sociale, les sultans et maharadjas organisent régulièrement d'importantes, impressionnantes et dispendieuses réunions festives pour les familles nobles et les membres influents de la bourgeoisie. Ces réunions servent de mises aux points et permettent l'échange des philosophies et des idées. Elles sont normalement en l'honneur d'une alliance solide ou pour fêter la signature d'un traité de paix. Le mercantilisme et l'esprit calculateur teintent énormément la vie familiale. Les enfants et la femme sont presque des propriétés pour les hommes. Le mari est celui qui décide de tout ce qui se passe dans la vie familiale que ce soit l'organisation des mariages ou la bénédiction d'une naissance. La froide et calculatrice logique cachée sous des manières bien avenantes imprègne et inspire chaque action et geste. Avec leur nature débrouillarde et leur côté marchand, les hommes de l'Ouest préconisent une vie au jour le jour tout en saisissant les diverses opportunités qui s'offrent. On retient des Aradrims qu'ils tendent vers l'individualisme. La mort n'a rien de vraiment particulier pour eux. Un mort mérite des rites funèbres sombres et son deuil est porté par sa famille. Mourir fait parti de la vie : ça n'a rien de dramatique ou d'extraordinaire.

Les hommes du Centre : le grand royaume en ruine

Les hommes du Centre sont un mélange hétéroclite de diverses cultures et sociétés. Ils peuvent donc prendre de multiples apparences et ont une série très variée de coutumes et de philosophies de vie. Certains disent que les terres du Centre sont peuplées d'un mélange des quatre autres sociétés. D'autres croient plutôt que les terres du Centre sont une ancienne société maintenant décousue et chaotique. La seule chose qui en ait connue c'est qu'il s'y trouvait autrefois un vaste et grand royaume dirigé par un puissant roi. À la mort de celui-ci, ses chevaliers commencèrent à se faire la guerre pour savoir qui allait prendre place sur le trône, car leur défunt roi n'avait pas laissé de successeur. Cette guerre fait toujours rage et ce depuis si longtemps qu'on ne sait plus exactement qui fait toujours parti de la course à la succession. Il n'y a qu'un point commun entre

toutes les factions qui s'affrontent : c'est qu'elles cherchent à prendre contrôle d'un point stratégique des terres du Centre que l'on nomme « le Cœur Flamboyant ».

Elfes (Espérance de vie : 800ans)

Elfe commun : Kalinesti (en elfique: *Ellon*)

Apparence

Les elfes sont généralement grands et élancés, ils ont les oreilles pointues et portent souvent les cheveux longs. Ils ont les yeux légèrement bridés et sont très légers. Les elfes ont souvent une peau délicate et soyeuse, d'un teint légèrement basané. Leur style vestimentaire est raffiné. Ils favorisent la soie, le satin et le velours. Leurs vêtements sont fabriqués en fonction de l'utilité. Par exemple, les robes des mages sont ajustées, mais confortables. Les tuniques sont souvent également ajustées. Les capes elfiques sont fréquemment imperméables, les elfes favorisent la pèlerine à la cape d'apparat.

Philosophie de vie

Les elfes communs sont les elfes qui sont généralement rencontrés dans les villes humaines. Ils sont la famille elfique la plus sympathique et la plus ouverte d'esprit mais ont toujours des préjugés sur plusieurs races : les nains, les humains, les demi-elfes et les demi-drows. Ils préconisent l'amour, l'amitié, la passion dans tous les domaines. Ils vivent très intensément le moment présent. Ils ont généralement une grande appréciation de la danse, des chants et des différentes formes d'art. Ils ne sont pas souvent querelleux : ils sont plutôt nonchalants et discrets.

Coutumes

Une des plus grandes coutumes elfique est celle de la danse des étoiles. Cette danse est une grande invocation cérémoniale où chants et danses côtoient les incantations magiques et tribales. Lors de cette cérémonie, les elfes présents vont vivre cette expérience durant une bonne partie de la nuit. Ils se vident alors de toute énergie et s'ouvrent à Gaïa, Terre-mère, et à Gî-îl Galamèlon, leur père, pour pouvoir puiser une nouvelle fois leur énergie. Ils fêtent également les solstices et les équinoxes.

Elfe Noble Kagonesti (en elfique : *Arodellon*)

Apparence

Ils sont en apparence très semblables aux elfes Kalinestis, quoique l'art et la richesse est plus importante pour eux. Ils aiment les beaux objets d'art ; peintures, sculptures, bijoux et aussi les chants. Ils portent les vêtements brodés de fils d'or et d'argent et ce, sur des tissus aussi riches et nobles.

Philosophie de vie

Ils sont les nobles des familles elfiques, ils sont fiers et même quelques fois hautains. Ils ont un grand respect pour la nature, la magie, les dieux et les elfes, mais ont énormément de préjugés sur

les autres races. Certains même méprisent les « non-elfes ». Ces elfes sont généralement vaniteux et veulent toujours paraître pour le mieux. Il n'est pas rare de voir un Kagonesti tenté de faire faire un travail par quelqu'un d'autre, car comme ils le disent si bien : « Nous sommes la race supérieure, il est donc normal de nous voir devant vous, pendant que vous cherchez en vain à nous égaler ».

Coutumes

Les Kagonestis, étant donné leur style de vie plutôt noble, privilégient de grandes fêtes royales qui durent des jours. Ils s'y voient au meilleur d'eux-mêmes et festoient dans la plus grande retenue. Ils favorisent les vins rares et les hydromels de qualité qu'ils accompagnent de mets plus raffinés les uns que les autres. Lors de ces festivités, ils mettent souvent à l'épreuve leurs talents divers pour savoir qui est le meilleur dans chacun des domaines.

Elfe Sylvestre Sylvanesti (en elfique : *Rhavanellon*)

Apparence

Les Sylvanestis sont généralement très bronzés, ont les cheveux bruns, blond clair, vert forêt ou orange brûlé. Leurs yeux sont bruns ou verts. Ils se vêtissent de peaux, de cuirs tannés ou de tissus aux couleurs des bois. Ils aiment porter des boucles d'oreilles faites de bois, d'os, de corne ou d'autres matières naturelles. Ils portent souvent des plumes ou autres symboles naturels en pendentif ou comme ornement dans les cheveux.

Philosophie de vie

Ces elfes sont les plus méfiants de tous les elfes, même envers les autres familles elfiques. Ils ne sont pas très sociables et préfèrent généralement rester à l'écart et ne pas se mêler aux autres peuples. Ils respectent évidemment *Gaïa*, la Terre-mère et les divinités reliées à la nature. Ils respectent aussi beaucoup les esprits et les créatures sylvestres. De plus, ils protègent les bois autant que leur peuple.

Coutumes

Ce peuple pratique divers chants et danses, rites et cultes, tous dédiés soit à la Terre-mère ou aux différentes divinités qu'ils vénèrent. Ils chantent et dansent pour la pleine lune, lors des éclipses, aux équinoxes et aux solstices. En fait, selon eux, chaque occasion est bonne pour fêter la Terre-mère. Une autre de leurs coutumes est de fêter la mort des leurs. Lors de funérailles, le clan organise une grande nuit de fête pour demander à la Terre-mère d'accepter de reprendre en elle le corps du défunt.

Elfe Argenté Luninesti (en elfique : *Angolellon*) (Non-Accessible)

Apparence

Ils sont les elfes qu'on dit les plus beaux. Ils dégagent une aura de clame et de respect. Leurs cheveux sont d'argent et leur peau est laiteuse. Leurs yeux sont de couleur violet et dégagent parfois une faible lumière violacée. Sous les rayons de l'astre lunaire, leur beauté est décuplée,

ainsi que certains de leurs pouvoirs. Ils portent quelquefois des cottes de mailles en mithril, même pour lancer des sorts, ce qui accentue le côté mystérieux de ce peuple.

Philosophie de vie

D'après les légendes, les Luninestis étaient très calmes et très posés : ils adorent la magie et passaient, dit-on, le plus clair de leur temps à exercer leur art, car aucun autre terme n'est plus approprié pour décrire la façon dont ces êtres légendaires maniaient les arcanes.

Coutumes

On sait très peu de choses sur les coutumes de ce peuple, on suppose qu'ils offraient toutes sortes de rituels à la lune et à la magie, mais très peu de documentation est disponible sur eux.

Elfe Doré Solinesti (en elfique : *Faerellon*) (Non-Accessible)

Apparence

Les elfes dorés tirent leur nom de leurs cheveux qui sont de la couleur de l'or, tirant parfois vers un orange aux reflets métalliques. Leurs yeux sont également oranges. Certains des plus puissants elfes dorés ont, sous le soleil, une aura dorée qui, selon les mythes, les protégeraient contre la magie et le psionisme. On les représente généralement en armure faite d'un métal qu'ils sont les seuls à connaître; un métal couleur d'or mais aussi solide que le mithril.

Philosophie de vie

Les Solinestis sont les protecteurs des familles elfiques. Ils ont tous une vie martiale et disciplinée. D'après les quelques écrits, ils sont réputés pour pratiquer le psionisme comme des maîtres. On dit qu'ils ont reçu du créateur même une mission de protection et qu'ils ne vivent que pour cela.

Coutumes

Tout comme leurs frères d'argent, on ne sait que peu de choses sur eux. Certains mythes prétendent qu'ils tiraient leurs pouvoirs de l'astre solaire et donc qu'ils faisaient des rites matins, midis et soirs en l'honneur du soleil.

Elfe noir (bannis) (en elfique : *Umellon*)

Ils ont l'apparence d'une des autres familles elfiques, puisqu'ils en faisaient partie. Le terme *elfe noir* définit, dans la société elfique, les elfes qui ont été bannis pour une raison ou une autre. Très peu d'elfes sont chassés du peuple elfique, mais il arrive quelques fois que certains individus commettent des actes ou aient des comportements qui pousseront les dirigeants des cités elfiques à les bannir. Les elfes bannissent généralement des individus qui pratiquent la magie nécromantique, la sorcellerie ou ceux qui servent des créatures maléfiques. Ils condamnent aussi des pratiques comme le meurtre. Les elfes noirs sont méprisés et rejetés par tous les elfes.

Demi-elfes (espérance de vie : 300 ans)

Apparence

Les demi-elfes sont habituellement le fruit d'un lien entre un humain et un elfe commun ou noble. Les elfes sauvages, dorés ou argentés ne sont pas compatibles avec les humains, d'où la rareté extrême d'un enfant de ce type. Les demi-elfes sont habituellement plus élancés que les humains, possèdent de petites pointes au bout des oreilles et certains peuvent arborer quelques poils au visage.

Philosophie de vie

Les demi-elfes, étant le produit d'une relation elfe-humain, sont le plus souvent élevés dans un milieu calme, serein. Tout dépendant de la race de la mère, le demi-elfe se verra plus hautain (pour compenser leur lacune en sang elfique) ou plus méfiant. Les elfes considèrent les demi-elfes comme des êtres inférieurs, mais l'amour d'une mère n'a pas d'égal. Une mère elfe protégera toujours son enfant, et lui donnera des armes pour se défendre contre les insultes elfiques. Les demi-elfes ne sont pas respectés par les elfes, mais ils gardent la tête haute.

Coutumes

Les demi-elfes, ayant du sang humain dans leurs veines, n'ont pas vraiment de lien entre eux, si ce n'est que de leur air hautain. Plusieurs demi-elfes préfèrent se mêler aux humains qu'aux elfes, car les humains ont un côté plus... humain.

Drows (espérance de vie : 800 ans)

Drow commun (en drow : *Riwin illythiiri*)

Apparence

Les drows sont généralement de taille moyenne, ayant une constitution comparable à celle de l'humain. Ils ont la peau noire comme la suie, leurs cheveux sont blancs, quelques fois grisâtres, et leurs yeux sont noirs. Vu le mode de vie de ce peuple, ils ont pris l'habitude de se vêtir complètement en noir ou en couleurs sombres pour mieux pratiquer le camouflage, art dans lequel ils sont maîtres.

Philosophie de vie

Ce peuple est pratiquement la plus grande société matriarcale. Dans cette pyramide sociale, chacun a sa place et tente de l'améliorer de quelques façons possibles. Un grand respect est imposé par la puissance et la crainte. Chaque ville drow est dirigée par un conseil de 5 familles, mais la population est entièrement séparée en une multitude de familles. Un drow commun manquant de respect à un drow noble se fera souvent tuer et personne n'interviendra, car les drows nobles sont parmi les plus puissantes familles. Aucune famille « faible » n'oserait faire injure à une puissante famille, car cette dernière, pour une seule mort, pourrait décider d'anéantir complètement la famille dite « faible ». Les prêtresses sont très respectées : une prêtresse de famille « faible » sera toujours supérieure à un homme, peu importe son rang social.

Coutumes

Les drows ont comme coutume de baptiser à Raïl'hek ou Aïshuu chacun des drows, sinon, ils sont automatiquement renégat. De plus, lors du baptême, si l'enfant est le 4^e mâle vivant de la famille, il sera sacrifié à Raïl'hek ou Aïshuu. Un drow baptisé aura l'apparence qu'on leur connaît, un non présenté aura un serpent cicatrisé sur sa joue gauche et ne pourra jamais le cacher : il naît comme ça et reste ainsi jusqu'à la présentation. Évidemment, sacrifices et tortures diverses font parties de leurs coutumes.

Drow noble (en drow : *Sil'in illythiiri*)

Apparence

La seule différence entre un drow commun et un drow noble est l'habillement. Les femmes sont habillées de robes de cérémonie en soie brodée aux symboles de Raïl'hek ou Aïshuu, car toutes les femmes drows nobles sont membres du clergé de Raïl'hek ou Aïshuu. Les hommes sont habillés de tuniques de soie, de satin ou d'un tissu moins riche, dépendant du rang qu'ils occupent au sein de leur famille.

Philosophie de vie

Ils sont l'élite, donc ils agissent comme tel : faire partie de la noblesse drow signifie que la personne ou parfois la famille au complet a été remerciée par Raïl'hek ou Aïshuu en se voyant offrir des pouvoirs différents ou un rang social plus important. D'ailleurs, pour être une des cinq familles dirigeantes, la famille entière doit être anoblie. Comme ils sont choisis par Raïl'hek ou Aïshuu, ils considèrent les communs comme inférieurs et chassent les renégats.

Coutumes

Les coutumes sont les mêmes que les communs, mais la religion est encore plus présente. De plus, comme une famille noble peut faire partie du conseil, une famille anoblie cherchera à obtenir les faveurs de Raïl'hek ou Aïshuu et voudra détruire une des cinq familles en place. Il est de coutume, lors d'un affront entre deux familles, que la famille gagnante offre aux survivants, s'ils sont assez méritants, de faire partie de leur famille. La notion de famille chez les drows est comparable à une entreprise où la mère est la tête dirigeante. L'aînée est le bras droit et les autres filles de la mère sont également dirigeantes, viennent ensuite les filles qui ne sont pas de la mère et seulement après les hommes qui sont aussi classés en ordre d'importance selon les titres accordés par la Matrone (mère drow). Le plus haut titre masculin est Maître martial d'une famille. Chez les femmes, Matrone est le titre de la grande prêtresse dirigeante. D'autres titres cléricaux composent la hiérarchie.

Drow renégat (en drow : *Zatoasten*)

Un drow renégat est un drow qui a été rejeté de la société drow et banni par Raïl'hek ou Aïshuu ou qui n'a jamais été présenté à la Déesse-Serpent. Ils ont les mêmes pouvoirs raciaux que les autres drows, mais ils ne reçoivent aucun don de Raïl'hek ou Aïshuu. Ils sont chassés par tous les drows et souvent tués à vue. Ils portent une marque cicatrisée sur leur joue gauche, représentant

un serpent. Ils sont incapables de cacher, même par magie, cette marque imposée par Raïl'hek ou Aïshuu.

Demi-drows (espérance de vie : 300 ans)

Apparence

Les demi-drows ont la peau noire comme celle des drows, mais leurs cheveux peuvent être bruns ou noirs. Leurs yeux peuvent passer du rouge au brun au vert. Leurs oreilles ressemblent beaucoup plus aux oreilles des humains et leur habillement dépend souvent de leurs moyens. Il est donc très rare de voir un demi-drow porter autre chose que des guenilles ou une simple armure de cuir.

Philosophie de vie

Les demi-drows sont le fruit de deux possibilités, la première étant que, pendant une attaque de nuit sur un village humain, une femme humaine se soit fait violer par un drow. La deuxième est qu'un humain mâle ait servi de jouet sexuel pour une matrone drow. Dans le cas de la femme humaine, le demi-drow sera presque toujours chassé de la demeure maternelle. Dans le cas de la matrone drow, l'enfant demi-drow, dont le sang est impur, sera considéré comme un esclave. Il sera persécuté, rejeté. Il ne détient le respect de personne, si ce n'est de leurs semblables.

Coutumes

Les demi-drows n'ont pas vraiment de coutume, si ce n'est leur haine profonde envers les drows, peu importe leur famille ou leur rang. Ils sont pourchassés sans arrêt par ceux-ci, pour être mis en esclavage ou tout simplement tué. Les demi-drows se regroupent souvent en bandes, pour ainsi mieux survivre.

Orcs (espérance de vie : 60 ans)

Apparence

Les orcs sont grands, larges et robustes. Leur peau est de couleur verdâtre et les mâles possèdent une paire de crocs attachés à leur mâchoire inférieure. Les légendes disent que les orcs avaient la peau de la même couleur que celle des humains du Sud mais que les Dieux trouvaient qu'ils n'avaient pas assez de chances de survie en forêt, d'où l'apparition de la couleur verte sur leur peau.

Philosophie de vie

Les orcs vivent principalement en tribus, dans la forêt ou sur les plaines. Les orcs n'aiment pas les montagnes car ils ne sont pas de bons grimpeurs. Ils survivent de la chasse et de la cueillette, et très rares sont les tribus d'orcs qui cultivent ou élèvent leur propre bétail, dû à leur intelligence relativement inférieure. La plupart des orcs sont un peu stupides, mais ils ont le sens de l'honneur et peuvent tout de même accomplir de grandes choses.

Coutumes

Les orcs vivent en société patriarcale. Les femmes ne sont que bonnes pour élever les petits. Leur société est basée sur l'honneur et la loi du plus fort. Si un orc tue le chef du clan, il deviendra ainsi le nouveau chef. Ils vont rarement attaquer d'autres races, comme un village d'humains par exemple, mais si les humains ne les laissent pas en paix, il est fort probable que le village finisse en cendres. Leur style de vie est quelque peu brutal, et ils n'aiment pas la technologie des autres races. Par contre, leur potentiel d'évolution est présent, et on se demande parfois comment ils font pour construire des grandes choses, avec les outils qu'ils possèdent. Un jour, peut-être, deviendront-ils la race dominante de la planète.

Demi-orcs (espérance de vie : 70 ans)

Apparence

Les demi-orcs sont plus larges, plus robustes et plus forts que les humains. Habituellement, leur peau est foncée, teintée d'un vert forêt. Ils sont souvent habillés comme les humains. Leur façon de vivre se rapproche également beaucoup plus de l'humain que de l'orc.

Philosophie de vie

Les demi-orcs sont souvent le fruit d'un viol lors d'une attaque d'orcs et les petits sont souvent, si ce n'est tout le temps, rejetés par la mère humaine. Les demi-orcs ont une vie dure, comportant l'expulsion et le rejet, la mère les abandonnant presque une fois sur deux. Ils se retrouvent alors dans des églises, où les prêtres humains les élèvent. Parfois, par contre, la mère gardera l'enfant et l'élèvera comme un enfant humain. Ils auront souvent la même mentalité qu'un humain, quoiqu'un peu plus brutale, et le fait d'avoir grandi avec des humains les rend moins stupide.

Coutumes

Les demi-orcs sont habituellement loyaux et fiers. Ils se font insulter sans arrêt par les orcs, mais leur enseignement humain leur fait développer une haine envers ceux-ci. Souvent, un demi-orc voudra venger sa mère, sachant qu'il est le fruit du plus grand acte criminel existant et de la pire souffrance qu'une femme puisse endurer. L'amour qu'il a pour sa mère est sans égal, et un demi-orc sera toujours en admiration devant elle, sachant toutes les choses qu'elle a dû endurer pour le mettre au monde.

Géants (espérance de vie : 60 ans)

Géants des collines

Apparence

Les géants des collines mesurent environ 10 pieds et ils sont semblables en diversité aux humains. Ils sont généralement habillés de peaux et semblent légèrement en retard sur la technologie humaine. Ils sont souvent vus comme primitifs, car ils s'habillent de peaux ou d'armures de cuir durci et utilisent souvent des massues en bois comme armes.

Philosophie de vie

Plutôt pacifique, ce peuple est très territorial. Ils deviennent agressifs si on approche de leur village ou si on représente une menace pour leur progéniture. Ils sont souvent lents d'esprit, mais leur force considérable remplace leur intellect réduit lors des situations critiques.

Coutumes

Ils vivent comme des hommes de la fin de la préhistoire : ils cueillent donc des fruits, chassent et s'occupent de leurs familles et de leurs clans. Ce peuple est patriarcal.

Géants des montagnes

Apparence

Une façon simple de représenter ces géants est de s'imaginer un humain qui mesure entre 10 et 12 pieds. Ils ont les mêmes traits et une technologie similaire à celle des humains.

Philosophie de vie

Ces êtres vivant dans les montagnes sont généralement pacifiques, dépendamment de leur Souverain. Ils vivent dans des villes construites sur la montagne. Ils construisent parfois à même la montagne, ce qui leur attire la colère des nains des montagnes.

Coutumes

Les seules coutumes connues de ce peuple sont les grandes fêtes et beuveries qu'ils organisent régulièrement. Malheureusement pour les peuples vivant autour, il n'est pas rare de voir quelques fêtards devenir agressifs sous les effets de l'alcool ou de drogues.

Demi-géants (espérance de vie : 40 ans)

Apparence

Les demi-géants mesurent entre 7 et 9 pieds. Ils ressemblent à de très grands humains. Leur habillement est très similaire à celui de l'humain, mais ils préconisent le port de fourrures. Pendant longtemps, les demi-géants ont été confondus avec les humains du Nord. Un demi-géant est cependant beaucoup plus fort et endurant qu'un humain normal.

Philosophie de vie

Les demi-géants sont le fruit d'une union entre un géant et une humaine. Après l'elfe, le géant est la race la plus compatible avec l'humain. La mère humaine n'a que rarement des difficultés à accoucher et leur situation familiale est souvent calme et sereine. Une famille composée d'un mâle géant, d'une femelle humaine et d'un enfant demi-géant s'est souvent retirée à l'écart des civilisations pour ne pas endurer les préjugés des humains ou des géants. Ils s'installeront souvent dans des maisons en campagne, sur le bord d'une rivière ou d'un point d'eau potable, vivant de chasse, d'élevage ou se procurant de la nourriture dans un village voisin.

Coutumes

Les demi-géants vivent souvent en famille, éloignés du reste de la civilisation. Leur sens de la famille est donc très grand. Leurs mères et pères se marient par amour, aucune soif de richesse ou de mariage forcé ne les motivent. Leurs valeurs sont grandes et ils savent se débrouiller. Un demi-géant deviendra souvent fermier, chasseur ou éleveur d'animaux. Parfois, il retournera à la civilisation pour devenir soldat ou garde, dû à leur apparence humaine et leur carrure pourtant si exceptionnelle pour un humain!

Hobbits (espérance de vie : 90 ans)

Apparence

Ce petit peuple mesure entre 3 pieds 6 pouces et 4 pieds 6 pouces. Ils ont les cheveux frisés et bouclés, généralement bruns, blonds ou noirs. Leurs yeux sont le plus souvent verts ou bleus. Ils s'habillent de pantalons courts et d'une veste sans manche, tout deux dans des tons rappelant la terre. Ils accompagnent cette tenue d'une chemise pâle et d'une canne de marche. Ils ne portent pas de souliers, qui sont très inconfortables pour leurs pieds démesurés, larges et poilus.

Philosophie de vie

Jovial et insouciant, ce peuple semble toujours heureux et... affamé! Leur appétit est inversement proportionnel à leur taille. Ils sont bienheureux et comptent bien le rester : c'est peut-être pourquoi ils sont si positifs. Ils adorent les fêtes, la paresse, la bonne pitance et tout ce qui entre dans les bonnes activités d'un peuple aussi paresseux.

Coutumes

Toute raison est bonne pour festoyer et pour boire entre amis : ils fêtent donc au début et à la fin du mois, de la semaine et parfois même de la journée. De plus, une des coutumes à connaître lorsqu'on fréquente ces êtres sympathiques, c'est qu'ils ont l'habitude de prendre quatre repas et trois collations par jour : on y compte le petit-déjeuner, la collation, le déjeuner, le goûter, le dîner, la pause et le souper. Quelques fois même, la collation de minuit s'y additionne!

Kenders (espérance de vie : 80 ans)

Apparence

Les kenders mesurent environ 4 pieds et ont des oreilles pointues : c'est pourquoi on les mélange parfois avec des enfants elfes. Ils ont les cheveux bruns, blonds ou roux, qu'ils portent **toujours** en queue de cheval montée sur le dessus de la tête. Il est primordial pour ce peuple de s'habiller de couleurs vives et éclatantes, sûrement pour refléter leurs goûts quelque peu excentriques. Ils traînent également une panoplie de diverses bourses, sacoches, besaces, sacs et autre contenants.

Philosophie de vie

Les kenders sont tous dotés d'une curiosité sans limites, ce qui les mène souvent à être cleptomane ou à se retrouver dans des situations plutôt gênantes, mais ils ne sont pas voleurs! Non! Ils ont emprunté ou trouvé leurs trésors, ou encore c'est apparu dans leurs sacs. Enfin, toute

les raisons sont bonnes mais « jamais » ils ne volent. Ils cherchent toujours à plaisanter et à s'amuser. De cette façon, ils semblent souvent n'avoir peur de rien; s'ils sont devant un dragon, ils vont s'interroger sur la sensation d'être avalé tout rond. S'ils rencontrent un sorcier menaçant de les transformer en crapaud, ils voudront essayer pour avoir une grande langue et manger des mouches. Voilà le genre de réflexions qu'a un kender. Pour un membre de ce peuple, rien n'appartient à personne : un trésor de famille est un objet qui lui appartient depuis trois semaines... De plus, vers l'âge de 10 ans, tous les kenders sont atteints d'une étrange maladie : la bougeotte ! À cet âge, ils partent tous à l'aventure et reviennent un jour... enfin peut-être!

Coutumes

La seule coutume de ce peuple est de considérer chaque kender comme un cousin. Ils chercheront un quelconque lien de famille (souvent l'oncle épinglette!) et se montreront et s'échangeront des trésors dont leurs sacs sont remplis.

Gnomes (espérance de vie : 200 ans)

Apparence

Les gnomes sont de petits êtres d'environ 3 pieds 6 pouces à 4 pieds. Ils vivent assez longtemps, soit près de 300 ans, mais dès leur jeune âge, leurs cheveux prennent une teinte blanche. Ils sont plus frêles que leurs cousins, les nains, et ont comme marque distinctive un nez proéminent. Leurs vêtements sont souvent fabriqués pour être pratiques : ils y posent donc plusieurs poches pour toujours apporter avec eux le maximum d'outils.

Philosophie de vie

Les gnomes sont des inventeurs-nés : les idées sortent de leur tête à une vitesse fulgurante, comme leurs paroles sortent de leurs bouche. Malheureusement, une très petite quantité de leurs inventions sont fonctionnelles, et encore moins sont utiles. Les gnomes veulent à tout prix améliorer leur vie par des inventions « scientifiques ».

Coutumes

Les gnomes n'ont pas vraiment de coutumes autres que les journées consacrées à l'invention et aux différentes machines qui sont sorties de leur imagination. Donc, les seules fêtes connues de ce peuple sont les festivals qu'ils organisent à chaque année et qui sont assez renommés. D'ailleurs, plusieurs peuples participent au festival des couleurs d'automne, qui se tient à l'équinoxe d'automne et durant la semaine qui suit. On y expose des armes, bijoux, œuvres d'art, tissus et bien sûr des inventions diverses. Bref, c'est un rendez-vous immanquable pour tous les artisans.

Nains (espérance de vie : 200 ans)

Apparence

Les nains sont de petites personnes, mesurant entre 3 pieds 6 pouces et 4 pieds 6 pouces. Ils sont larges, robustes et ils arborent une barbe longue, large et bien fournie (même les femmes!). Ils

sont musclés, leur figure est carrée, et ils s'habillent souvent d'armures de plates complètes, car le cuir, c'est pour les elfes!

Philosophie de vie

Bière, travail, bière, manger, bière et bière : tel est la philosophie de vie d'un nain. Rien de mieux que se lever tôt une journée, aller miner, forger, et ensuite boire de la bière avec ses amis! Une bonne bière, c'est une bière naine. Une bière humaine goûte l'eau et on ne parlera même pas du vin ou encore pire, de vin elfique. Une bonne pièce de viande, accompagnée d'un tonneau de bière et d'une naine poilue, voilà le paradis d'un nain!

Coutumes

Le travail est ce qui donne à la vie son piquant. À quoi sert la fête si elle n'est pas méritée? C'est pourquoi les nains n'aiment pas les elfes. Pour eux, les elfes, ce n'est qu'une race... d'elfes! Un nain qui vous traite d'elfe, considérez cela comme la pire insulte possible. Faible comme un elfe, trouillard comme un elfe, se battre comme un elfe... tout ça n'est jamais un compliment. Bien sûr, un nain peut se lier d'amitié avec un elfe, mais il ne se retiendra pas de l'agacer quand cela lui chantera. Les nains ont un grand respect pour leurs prêtres et plusieurs se retrouvent dans l'élite : paladins, prêtres, moines, ou autre.

Lycans (espérance de vie : 600 ans)

Apparence

Le lycan est une race dérivée du lycanthrope qui, à l'origine, était une malédiction divine. Il y a en général 3 formes chez un lycan : la forme humaine, la forme semi-animale et la forme animale. La première est la plus confondante car un lycan, sous sa forme humanoïde, aura l'air d'être un elfe, un humain, un nain, etc. La deuxième est un mélange entre l'animal et l'homme : un lycan loup, par exemple, sera un loup d'environ 8 pieds, bipède, avec une tête canine, un torse humain, des bras démesurés accompagnés de mains griffues, le tout recouvert de poils. L'animal est la forme normale du lycan, quoique quelque peu plus imposant. Il y a presque autant de sortes de lycans que de races animales. Les plus communes sont le loup, le tigre, l'ours, le rat et quelques fois, la panthère.

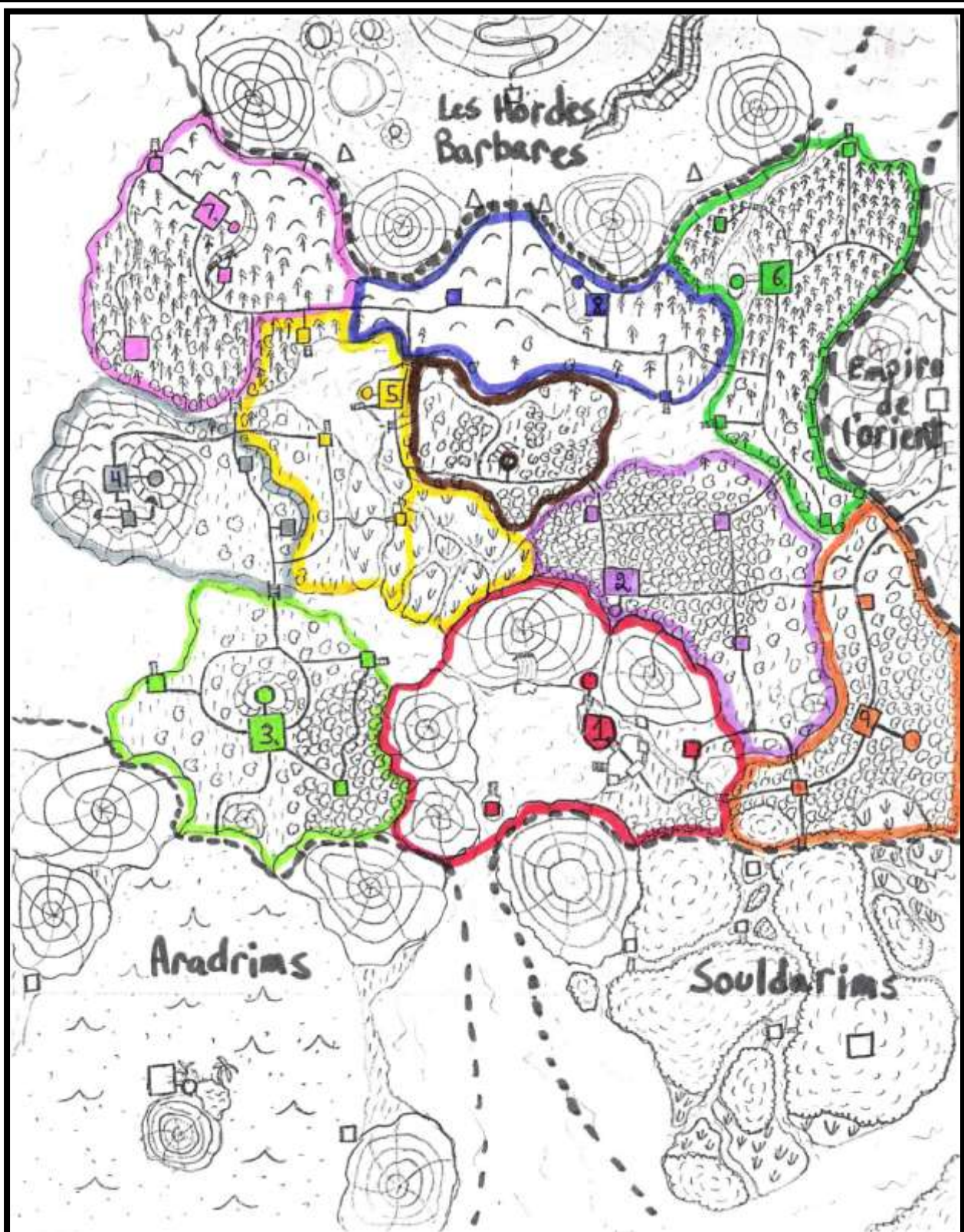
Philosophie de vie

Chaque lycan répond aux instincts de l'animal en lui donc, un lycan-rat sera plus mesquin qu'un lycan-chien, qui sera généralement enjoué. Les lycans vivent en clans la plupart du temps. Ces clans regroupent les mêmes races de lycans ou les mêmes familles comme les canidés ou les félins, quoique ces dernières sont plus souvent solitaires. Les lycans sont très territoriaux et leur caractère découle inévitablement de l'esprit animal qui les habite.

Coutumes

Les lycans se mêlent à tous les peuples, malgré les clans. Ils adoptent donc les coutumes des sociétés qu'ils habitent. Il est rare de voir plusieurs clans habiter la même ville : des combats éclateraient. Les lycans restent idéalement anonymes, ils détestent être associés à leur personnalité humaine, car vu leur lien avec les lycanthropes, on les chasse et on les craint.

La carte du monde



- Roi Samuel Shadora
- Duc Atillorn Brielamm
- Duc Arméror Salhassan
- Vicomte Barbelin Mangefer
- Comte Philippe De Nastel
- Comte Octavius Verteforêt
- Comtesse Vela Minaré
- Baron Bastien Andamius
- Baron Mortimer Vielgorne
- Terres disputées

Villes et Villages

- | | | | |
|---------------------|--|---------------------|--|
| Comte de Nastel | 33. Ville Flaimédon (Manoir des Nastel) | Comte des Minaré | 1. Village Riva Mira |
| Comte de Nastel | 34. Village Éplidus | Comte des Minaré | 2. Ville Mira Minaré (Manoir des Minaré) |
| Baron Andamius | 35. Village Norphéra | Comte des Minaré | 3. Village Minor Mira |
| Baron Andamius | 36. Citadelle Tomere d'Andra (Château-fort des Andamius) | Comte des Minaré | 4. Ville Ophélie (Elfe) |
| Baron Andamius | 37. Village Péroc | Comte des Minaré | 5. Ville Balubrin du Val Birin (Tour des Mangefer) |
| Comte de Verteforêt | 38. Village d'Eulivoc | Comte des Mangefer | 6. Village des Millers Minas (Nain) |
| Comte de Verteforêt | 39. Village d'Éline | Comte des Mangefer | 7. Village Tordabrin (Nain) |
| Comte de Verteforêt | 40. Ville Fédora (Manoir des Verteforêt) | Comte des Mangefer | 8. Village Ordalin (Nain) |
| Comte de Verteforêt | 41. Village Faarmadra (Elfe) | Duché des Salhassan | 9. Village Libra Rivadal |
| Comte de Verteforêt | 42. Village Faamira (Elfe) | Duché des Salhassan | 10. Ville Laïla Reïgal (Château des Salhassan) |
| Empire de l'Orient | 43. Ville Mingla Futong (avant-poste) | Duché des Salhassan | 11. Village Larmira |
| Empire de l'Orient | 44. Emplacement des lieux de surveillance des barbares | Duché des Salhassan | 12. Village Dikara (Elfe) |
| Empire de l'Orient | 45. Célere Nordiron (Citadelle barbares) | Andamius | 13. Village Tendra Noddra |
| Empire de l'Orient | 46. Ancienne Citadelle fortifiée d'Orbantor | Andamius | 14. Ville d'Askérax (Manoir d'Askérax) |
| | | Andamius | 15. Village Denfiré (Village de l'air) |
| | | Soudairima | 16. Ville Cochira (Grand Frère Zéphirus) |
| | | Soudairima | 17. Village Quarzéra (Tribe des Quarz) |
| | | Soudairima | 18. Village Sardine (Tribe des Saphira) |
| | | Soudairima | 19. Village Rudnor (Tribe des Rubis) |
| | | Soudairima | 20. Village Topdal (Tribe des Topaz) |
| | | Terres du Roi | 21. Village Ismer (Le Grand Phare) |
| | | Terres du Roi | 22. Citadelle du Coeur Flamboyant (Château du Roi) |
| | | Terres du Roi | 23. Village Verphir |
| | | Terres du Roi | 24. Village Sudar (La Grande croisée) |
| | | Barons des villages | 25. Ville Viellone (Château-fort des Vielgorn) |
| | | Barons des villages | 26. Village Nordar |
| | | Barons des villages | 27. Village Barmington |
| | | Barons des villages | 28. Ville Miamélon (Manoir des Brielamm) |
| | | Barons des villages | 29. Village Cosantelle (Elfe) |
| | | Barons des villages | 30. Village Sentine (Elfe) |
| | | Comte de Nastel | 31. Village Orgon (Tribe orc) |
| | | Comte de Nastel | 32. Village Perséide |

Les capacités raciales

Chaque personnage, à sa création, pourra choisir une ou des capacités raciales. Il bénéficie de 30 points à distribuer à sa guise et pourra s'infliger des malus qui lui donneront peut-être des points supplémentaires. Une capacité raciale ne peut être prise qu'une fois, à moins que le contraire soit spécifié.

Certaines capacités raciales vous rendent *surnaturels*. Cela signifie que tout dépendant de votre alignement, l'adamantium ou le vorpalum peut vous affecter, ainsi que tout sort, pouvoir, capacité, etc. affectant spécifiquement les créatures surnaturelles. Certaines vous rendent aussi vulnérable à la lumière⁸.

Elfes

- (0) **Sauvage** +1 Dex -2 Int
- (5) **Grâce elfique** +1 Dex -1 Con
- (5) **Précision elfique** +1 Dex -1 Con
- (5) **Ingéniosité elfique** +1 Int -1 For
- (5) **Éducation elfique** +1 Int -1 For
- (5) **Longévité elfique** Espérance de vie devient 1600-2000 ans
- (10) **Résistance** +1 sauvegarde contre les charmes et contrôles
- (10) **Affinité épée courte** +1 dégât avec l'épée courte (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité épée longue** +1 dégât avec l'épée longue (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité arc court** +1 dégât avec l'arc court (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité arc long** +1 dégât avec l'arc long (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité rapière** +1 dégât avec la rapière (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Vision nocturne** Vision dans le noir à 30 pieds
- (10) **Sortilège inné** (globe de lumière) Permet de lancer ce sort 1 fois par jour instantanément, sans coût de PM
- (10) **Maniement de l'arc long et de l'épée longue** Donne la capacité *maniement* de l'arc long et de l'épée longue
- (10) **Maniement de l'arc court et de la rapière** Donne la capacité *maniement* de l'arc court et de la rapière
- (10) **Maniement de l'arc (au choix) et l'épée courte** Donne le *maniement* d'un arc (au choix) et de l'épée courte
- (10) **Réflexes elfiques** +1 à la sauvegarde réflexe
- (10) **Forge elfique** Permet de faire des épées, arcs et flèches de qualité *elfique* (+1 aux dégâts de l'arme forgée)
- (10) **Ambidextre** Vous gagnez le don *ambidextrie*
- (10) **Compréhension des arcanes** +1 PM / niveau
- (10) **Vision surdéveloppée** + 2 aux capacités *alerte* et *fouille* (pour avoir les bonus, vous devez déjà les avoir)
- (15) **Concentration elfique** +2 à toutes les capacités nécessitant une concentration (méditation, concentration accrue), mais vous devez avoir au préalable ces capacités
- (15) **Formation à tous les types d'arc** Donne le *maniement* de tous les arcs
- (15) **Elfe des bois** +1 aux capacités faites en forêt (sauf les métiers du peuple)
- (15) **Formation militaire elfique** *Maniement* de l'épée longue, d'un arc au choix et don *port d'armure légère*
- (20) **Vision des ténèbres** Permet de voir dans l'obscurité, même magique, mais les pouvoirs ou sortilèges de l'essence *lumière* ont une durée double sur vous
- (25) **Immunité magique** Un sort ou un pouvoir dont la force magique est inférieure à (1 + Mod de constitution) n'affectera pas *du tout* le personnage, vous devenez *surnaturel*
- (25) **Lien magique elfique** +1 à la force magique des sortilèges que vous lancez
- (30) **Résistance surnaturelle** Immunité aux pouvoirs ou sortilèges de charme et sommeil, vous devenez *surnaturel*

⁸ **Vulnérable à la lumière** : vous êtes affectés par certains sorts de l'essence *lumière*, comme *rayon de lumière*, qui n'affecte que les créatures vulnérables à la lumière. Les sorts de l'essence *lumière* ont une durée double sur vous. Les armes de lumière font x2 dégâts sur vous.

Nains

- (5) **Déteste les goblinoides** +1 aux dégâts de mêlée et de jet contre les goblinoides
- (5) **Esquive contre les géants** +1 CA d'esquive contre la race géant
- (5) **Maître en art de défense** Le bonus d'esquive contre les géants passe de +1 à +2
- (5) **Force des nains** +1 For -1 Dex
- (5) **Nain des profondeurs** +1 For +1 Con -2 Dex
- (5) **Endurance des nains** +1 Con -1 Int
- (5) **Endurance accrue** +2 Con -2 Int
- (5) **Affinité à la valeur** +2 aux sauvegardes contre les sortilèges altérant la perception de la valeur d'un objet
- (10) **Vision nocturne** Permet de voir dans le noir à 50 pieds
- (10) **Maître des profondeurs** Les sorts ou pouvoirs de l'essence *lumière* ne font que la moitié des dégâts au personnage, +2 dégâts en mêlée ou de jet dans la noirceur naturelle
- (10) **Affinité à la hache** +1 dégât avec tout type de hache (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité au marteau de guerre** +1 dégât avec le marteau de guerre (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Tolérance à l'alcool** +1 sauvegarde contre tout type de poison ingéré
- (10) **Force du forgeron** +1 For -2 Dex, donne la capacité *forgeron*
- (10) **Affinité à la forge** Permet de faire des armes de qualité *naine* (+1 aux dégâts de l'arme forgée), mais ne fonctionne pas sur les arcs et flèches
- (10) **Lien avec la terre** +1 aux sauvegardes contre les sortilèges de l'essence *Terre*
- (10) **Borné** +1 aux sauvegardes contre les charmes
- (10) **Haine des elfes** +1 dégâts de mêlée et de jet et +1 CA de dextérité contre les elfes
- (10) **Maniement de la hache** Donne la capacité *maniement* d'un type de hache (au choix)
- (10) **Maniement du marteau de guerre** Donne la capacité *maniement* du marteau de guerre
- (10) **Solidarité naine** +1 dégâts de mêlée +1 CA d'armure si un nain se bat à vos côtés
- (10) **Entraînement lourd** Donne le don *port d'armures lourdes*
- (15) **Endurcissement** +1 CA naturelle / 3 niveaux
- (15) **Vigueur accrue** +1 à la sauvegarde *Vigueur*
- (15) **Vigueur des nains** +1 PV / niveau
- (15) **Orgueil des nains** +1 à la sauvegarde *volonté*
- (15) **Éducation primaire des nains** Donne les capacités *forgeron*, *mineur* et *maniement du marteau*
- (15) **Guerrier dans l'âme** Donne la capacité *maniement* de la hache, les dons *ambidextrie* et *port d'armure lourde*
- (15) **Résistance à l'alcool** +2 aux sauvegardes contre tout type de poison *non magique* ingéré
- (20) **Immunité magique** Un sort ou un pouvoir dont la force magique est inférieure à (2 + Mod de Con) n'affectera pas *du tout* le personnage
- (20) **Endurance à la magie** Les dégâts des sorts réduits de 50% sur vous
- (20) **Immunité contre la paralysie** Le nain devient immunisé à la paralysie de type magique ou non-magique
- (20) **Ivrogne** Immunité à tous les poisons non-magiques ingérés
- (20) **Maître nain** Gagne les capacités *forgeron* et *mineur* ainsi qu'un bonus de +2 à ces capacités, impossibilité d'apprendre d'autres métiers, -3 Int
- (25) **Haine de la magie** +2 aux sauvegardes contre les sortilèges, impossibilité d'utiliser de la magie arcanique

Humains

Les humains gagnent 5 points à investir dans les capacités raciales par tranche de 4 niveaux.

- (5) **Influence raciale** Permet de prendre les pouvoirs des autres races, mais ces pouvoirs coûteront le double des points de capacités
- (5) **Racaille humaine** Donne une capacité sournoise, ou +1 à une capacité sournoise que vous avez déjà
- (5) **Adaptation** +1 dans un trait physiologique au choix, -1 dans un trait au choix (vous pouvez prendre *adaptation* plus d'une fois, mais vous ne pouvez jamais augmenter plus d'une fois le même trait)
- (10) **Héro** +1 For/Dex/Con -1 Int/Sag/Spi
- (10) **Philosophe** +1 Int/Sag/Spi -1 For/Dex/Con
- (10) **Intelligence humaine** +1 Int
- (10) **Endurance humaine** +1 Con

- (10) **Sagesse humaine** +1 Sag
- (10) **Spiritisme humain** +1 Spi
- (10) **Force humaine** +1 For
- (10) **Agilité humaine** +1 Dex
- (10) **Adaptation à l'environnement** +1 aux sauvegardes contre les sortilèges qui ont un rayon d'effet
- (10) **Métier de son enfance** Donne un métier du peuple au choix (cette capacité raciale peut être prise 2 fois)
- (10) **Entraînement milicien** Donne la capacité *maniement* de la lance et le don *combat arme et bouclier*
- (15) **Réflexes humains** +1 sauvegarde réflexe
- (15) **Fortitude humaine** +1 sauvegarde vigueur
- (15) **Volonté humaine** +1 sauvegarde volonté
- (20) **Moines humains** +2 PM / niveau
- (20) **Apprentissage rapide** -1 PC au coût de l'obtention ou l'augmentation des capacités (coût min : 1 PC)
- (25) **Humains psychiques** Donne 10 PP et un pouvoir mineur psionique

Drows

- (5) **Intelligence des profondeurs** +1 Int -1 Con
- (5) **Enfance sans lumière** +1 à toute capacité utilisée la nuit, mais -1 le jour, vulnérabilité à la lumière
- (5) **Vitesse des ombres** +2 Dex -2 Con
- (10) **Adeptes des ombres** +2 dégâts et +2 CA (dextérité) la nuit, -3 dégâts/CA le jour, vulnérabilité à la lumière
- (10) **Forge des ombres** Permet de forger des armures drows, particulièrement légères
- (10) **Vision nocturne** Vision dans le noir à 30 pieds
- (10) **Compréhension extrême** +2 Int -1 Con
- (10) **Réflexes innés** +1 sauvegarde réflexe la nuit (seulement)
- (10) **Tueur de l'ombre** +1 dégât à l'attaque sournoise / niveau, ne peut jamais utiliser d'attaque sournoise ou d'assassinat le jour (le joueur doit posséder *attaque sournoise* pour bénéficier des bonus)
- (15) **Camouflage dans l'ombre** Donne la capacité *cachez dans l'ombre*, et en plus, elle peut être utilisée le jour avec un malus de -2 (si ce malus réduit votre capacité à 0, vous ne pouvez simplement pas vous cacher)
- (15) **Affinité aux ombres** +1 force magique pour les sortilèges de l'essence de l'ombre
- (15) **Surprise dévastatrice** +1 dégâts sur une attaque sournoise / niveau (le joueur doit posséder *attaque sournoise* pour bénéficier des bonus)
- (15) **Réflexes éclairs** +1 à la sauvegarde réflexe
- (15) **Tueur né** Donne la capacité *maniement* de l'épée courte, *attaque surprise* et le don *port d'armures légères*
- (20) **Arcaniste** Donne une sphère de magie de votre choix
- (20) **Vision des ténèbres** Permet de voir dans l'obscurité, même magique, les sorts de lumières auxquels vous ne sauvegardez pas vous rendent aveugle pour 1h
- (20) **Sortilège inné (Ombre)** Permet de lancer ce sort 1 fois par jour instantanément, sans coût de PM
- (25) **Compréhension des arcanes** +2 PM / niveau
- (25) **Lien magique supérieur** +1 à la force magique des sortilèges
- (25) **Téléportation** Au coût de 5 PM, vous pouvez vous téléporter instantanément à 10 pieds de distance / niveau, mais ce pouvoir ne peut être utilisé que la nuit, vous devenez une créature *surnaturelle*

Orcs

- (5) **Maniement d'une arme 2 mains** Donne la capacité *maniement* d'une arme 2 mains (au choix)
- (5) **Instincts primitifs** +1 For/Con -1 Dex/Int/Sag
- (5) **Vie tribale** +1 dégâts (de mêlée seulement) -1 Int
- (10) **Sang bouillant** +2 For -1 Dex
- (10) **Peau d'armure** +1 Con +1 CA naturelle -2 Dex
- (10) **Chasseur** Donne le métier du peuple *chasseur* (peut exceptionnellement être jumelé avec *Survie difficile*)
- (10) **Affinité au coup assommant** Donne la capacité coup assommant, ou +1 à cette capacité si vous l'avez déjà
- (15) **Orc sauvage** +1 For +1 Con
- (15) **Corps surentraîné** +1 à la sauvegarde vigueur
- (15) **Terrassement** Donne la capacité *terrassement*

- (20) **Guerrier tribal** Donne *maniement* d'une arme à 2 mains (au choix), *coup assommant* et +1 CA naturelle
- (25) **Survie difficile** +1 sauvegarde Volonté/Réflexe/Vigueur, incapacité d'apprendre des métiers du peuple

Gnomes

- (5) **Agilité gnomique** +1 Dex -1 For
- (5) **Endurance gnomique** +1 Con -1 For
- (5) **Gnome balaise** +1 Con -1 Sag
- (5) **Ingénierie gnomique** +1 Int -1 For
- (5) **Vitesse d'esprit accrue** +1 Int -1 Spi
- (5) **Affinité avec l'épée courte** +1 dégât avec l'épée courte (doit savoir manier l'arme)
- (5) **Affinité a la hachette** +1 dégât avec la hachette (doit savoir manier l'arme)
- (5) **Esquive contre les géants** +1 CA d'esquive contre les géants (la race *géant* seulement)
- (10) **Maître-artisan** Donne une capacité de conception⁹ ou +1 à si vous l'avez déjà
- (10) **Déteste les goblinoïdes et kobold** +1 aux dégâts de mêlée et de jet contre les goblinoïdes et les kobolds
- (10) **Vision nocturne** Vision dans le noir à 50 pieds (permet de distinguer les détails)
- (10) **Ouïe développé** +1 à la capacité *alerte* ou donne la capacité si vous ne l'avez pas
- (10) **Œil certain** +1 aux sauvegardes contre les sorts de la sphère *illusion*
- (15) **Passage sans trace** +1 à la capacité *camouflage* et +2 si vous êtes en forêt (vous devez avoir camouflage)
- (20) **Sortilège inné** (cécité) Permet de lancer ce sort 1 fois par jour instantanément, sans coût de PM
- (25) **Immunité magique** Un sort ou un pouvoir dont la force magique est inférieure à (1 + Mod de Con) n'affectera pas *du tout* le personnage
- (25) **Artisan-né** +1 à toutes les capacités de conception⁷ (doit posséder les capacités au préalable)

Géants

- (5) **Maniement d'une arme 2 mains** Donne le maniement d'une arme 2 mains (au choix)
- (5) **Déteste les goblinoïdes** +1 aux dégâts de mêlée et de jet contre les goblinoïdes.
- (10) **Peau d'armure** +1 Con +1 CA naturelle -2 Dex
- (10) **Force gargantuesque** +3 For -2 Dex
- (10) **Endurance surdéveloppée** +3 Con -2 Int
- (10) **Mépris des petits gens** +1 dégâts de mêlée et de jet contre les hobbits, nains, gnomes, kenders
- (15) **Peau durcie** +1 CA naturelle par tranche de 3 niveaux
- (15) **Séisme** Le géant peut créer un tremblement de terre de 10' de rayon en frappant le sol d'une arme contondante 2 mains, ce qui fera tomber par terre tous ceux dans la zone s'ils ne réussissent pas une sauvegarde réflexe contre une force de (1 + Mod de force). Ce pouvoir peut être utilisé 1 fois par niveau, par jour.
- (15) **Terrassement** Donne la capacité *terrassement* ainsi qu'un bonus de +1 à celle-ci
- (20) **Fléau du bouclier** Donne la capacité *bris de bouclier* et un bonus de +1, même si vous n'avez pas le prérequis
- (20) **Robustesse** donne 2 points de vie supplémentaires par niveau du personnage

Lycans

Les lycans sont des créatures énormément affectées par les cycles de la lune. Un lycan est à la base en forme humaine. Toutefois, lorsque la lune est bien visible, les lycans se métamorphosent en créatures **enragées** et chaotiques. Ils prennent automatiquement leur forme hybride et lors de la pleine lune, leur alignement change à *diabolique*. En forme hybride, les lycans ont des bonus et malus à leurs traits [**Loup** For +4 Dex +2 Con +3, **Félin** For +3 Dex +4 Con +2, **Ours** For +3 Dex +2 Con +4. Dans tous les cas, ils ont un malus de -2 Int -4 Sag -3 Spi] et leur force devient *surnaturelle*.

⁹ Capacités de conception : Art, Alchimie, Concoctions, Forge, tous les Métiers du peuple.

Ils développent aussi des griffes avec lesquelles ils peuvent attaquer en mêlée. **Ces griffes l'empêchent d'utiliser tout type d'arme, il est limité à seulement ses griffes.** Les dégâts des griffes sont (2 + Mod de For). Ils sont si chaotiques que **rien** ne peut les raisonner, même la capacité *empathie animale* ne fonctionne pas. La forme animale n'est atteignable que si vous prenez les capacités raciales en conséquence. Se transformer en forme animale équivaut au pouvoir de druide *Animal totem (métamorphose)*, sans coût de PM.

(5) **Contrôle de soi** Le lycan est *diabolique* à la pleine lune, mais ne se transforme pas automatiquement en hybride et n'est pas enragé.

(5) **Adaptation naturelle** +1 dans un trait physiologique physique, -1 dans un trait mental (vous pouvez prendre *adaptation* plus d'une fois, mais vous ne pouvez jamais augmenter plus d'une fois le même trait)

(5) **Instinct du chasseur** Vous gagnez le métier du peuple *chasseur*

(5) **Odorat développé** Vous gagnez la capacité *alerte* ou +1 à celle-ci si vous l'avez déjà

(5) **Combat animal** Vous gagnez la capacité *maintien* ou +1 à celle-ci si vous l'avez déjà

(10) **Contrôle parfait** Le lycan n'est pas du tout affecté par la lune, mais ne peut avoir de force surnaturelle

(10) **Réflexes félins** +1 à la sauvegarde réflexe

(10) **Endurance de l'ours** +1 à la sauvegarde vigueur

(10) **Odorat du loup** Donne les capacités *alerte* et *métier du peuple chasseur* ou +1 à celles-ci si vous les avez

(10) **Puissance lycane** +2 For +1 Con -1 Int -2 Sag

(10) **Traits lycans** Loup : +1 For, Félines : +1 Dex, Ours : +1 Con

(10) **Griffes développées** +3 aux dégâts causés par les griffes

(15) **Régénération lycane** Vous régénérez 1 PV et 1 PF par 5 minute de repos

(15) **Rage animale** 1 fois par jour par niveau, le lycan peut entrer en rage pour 5 min, lui procurant un bonus de +2 dégâts de mêlée et +1 à toutes les sauvegardes. Il ne différencie plus les amis des ennemis et continue de combattre tant qu'il a dans son entourage des gens qui se tiennent encore debout.

(15) **Résistance lycane** +1 PV / niveau du personnage

(20) **Résistance aux armes normales** Les armes en fer normal font toujours 1 dégât. Toutefois, les dégâts magiques font plein dégâts. Ils deviennent vulnérables à l'argent, qui leur fait maintenant x2 dégâts.

(20) **Descendance surnaturelle** La force devient surnaturelle (dans toutes les formes), vous devenez *surnaturel*

(25) **Régénération extrême** Vous régénérez 3 PV et PF par 5 minute, et le double au repos

(25) **Trois stades** Ce pouvoir permet au lycan de changer de forme à volonté. Après 3 secondes de concentration, sans coût de PM, il peut prendre l'une ou l'autre des trois formes (humaine, hybride, animale). Une forme hybride obtenue avec 3 *stades* n'est pas diabolique. Toutefois, lorsque la lune est présente, 3 *stades* ne peut être utilisé.

Hobbits

(5) **Esquive contre les géants** +1 CA d'esquive contre les géants (la race seulement)

(5) **Agilité du petit gens** +1 Dex -1 For

(5) **Marcheur des grands chemins** +1 Con -1 For

(5) **Hobbit balaise** +1 Con -1 Sag

(10) **Résistance** +1 aux sauvegardes contre les charmes et contrôles

(10) **Affinité au bâton court** +1 dégât avec le bâton court (doit savoir manier l'arme)

(10) **Affinité à la fronde** +1 dégât avec la fronde (doit savoir manier l'arme)

(10) **Métier de son enfance** Donne un métier du peuple au choix

(10) **Influence parentale** Donne un métier du peuple au choix

(15) **Réflexes rapides** +1 à la sauvegarde réflexe

(15) **Bon mangeur** +1 à la sauvegarde vigueur

(15) **Fin gourmet** +2 aux sauvegardes contre tout type de poison non magique ingéré

(15) **Artisan appliqué** Double la valeur des objets produits avec la capacité de conception *art*

(15) **Charmeur** +1 à la force magique avec la sphère *enchantement*

(20) **Maître mangeur** vous êtes immunisé à tous les poisons non magiques ingérés

Kenders

- (5) **Doigts agiles** +1 Dex -1 Con
- (5) **Crédulité fascinée** +1 Spi -1 For
- (5) **Touche-à-tout** +1 Dex -1 For
- (10) **Adaptation à l'environnement** +1 aux sauvegardes contre les sortilèges qui ont un rayon d'effet
- (10) **Ambidextre** Donne le don *ambidextrie*
- (10) **Curiosité sans limites** + 2 aux capacités *alerte* et *fouille*, si vous les avez
- (10) **Affinité à la dague** +1 dégât avec la dague (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité à l'épée courte** +1 dégât avec l'épée courte (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité à la fronde** +1 dégât avec la fronde (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité au vol à la tire** Donne la capacité *vol à la tire*, ou +1 à cette capacité si vous l'avez déjà
- (10) **Kleptomane** Donne les capacités *vol à la tire* et *manutention*, -2 Sag -1 Int
- (10) **Baratineur** Donne les capacités *menteur* et *renseignement*, -2 Sag
- (15) **Réflexes aiguisés** +1 CA d'esquive
- (20) **Atteint de bougeotte** +1 CA d'esquive, +1 à la sauvegarde réflexe, +1 à la capacité *évasion*, -2 For et Sag
- (20) **Innocence enfantine** Vous êtes immunisé à la peur, -1 aux sauvegardes contre les charmes et contrôles, le temps d'action des charmes et contrôles est doublé sur vous

Demies-race

Il arrive que deux membres de races différentes s'accouplent et donnent naissance à un enfant qui aura un patrimoine génétique lié à deux races en même temps. Toutefois, ce n'est pas toutes les races qui sont compatibles (toujours demander à un concepteur avant de créer un personnage qui semble louche). La race la plus compatible est l'humain, qui se mélange bien avec presque toutes les autres races.

Lorsque vous êtes une demi-race, une des races offrira ses capacités raciales au coût normal, et l'autre à **1,5 x** le coût de base des capacités raciales. Si votre demi-race contient une partie d'humain, c'est obligatoirement l'humain qui est au prix normal et l'autre race plus chère.

Les classes et les voies

Choisir sa classe sera probablement la décision la plus importante que vous aurez à faire durant la création de votre personnage. La classe représente sa profession ou sa vocation. Elle détermine le champ de compétences de votre personnage, ainsi que les habiletés exclusives que possédera votre personnage. C'est ce qui différencie votre personnage des autres, c'est le guide majeur de sa façon de faire, de penser, d'agir. Évidemment, c'est loin d'être le seul guide, mais ça reste le guide qui est probablement le plus important. Vous avez le choix : serez-vous un fier guerrier, un magicien de renom, un dangereux espion ou encore un médecin?

Votre classe déterminera votre **voie**. Les voies sont des catégories de classes. Un guerrier, un soldat, un barbare sont tous des types de combattants, et sont dans la catégorie **homme de guerre**. Les utilisateurs de magies sont dans la voie **homme des arcanes**. Les brigands, les coupes-bourse, les assassins sont dans la voie **homme des grands chemins**. Les classes davantage reliées au peuple, tels les médecins, les shamans, les érudits sont dans la catégorie **homme du peuple**. Ceux qui dévouent leur vie à un Dieu, une philosophie, sont dans **homme de foi**. La voie détermine la base de PF et de PM, la progression des sauvegardes, la facilité d'accès aux compétences ou aux connaissances, et a une grande influence sur le multiclassage et le double-classage (tout ceci est détaillé dans les sections *base du système* et *évolution des personnages*). Lorsqu'une classe a plus d'une voie possible, vous choisissez la voie que vous préférez.

Les **hommes du peuple** ont une base de PF de 20 et une base de PM de 10. Les managements que leur classe leur donne peuvent être choisis dans les armes courantes seulement¹⁰.

Les **hommes de guerre** ont une base de PF de 30 et une base de PM de 0. Les managements que leur classe leur donne peuvent être choisis dans les armes courantes et les armes de guerre¹⁰.

Les **hommes des arcanes** ont une base de PF de 10 et une base de PM de 20. Les managements que leur classe leur donne peuvent être choisis dans les armes courantes seulement¹⁰.

Les **hommes des grands chemins** ont une base de PF de 20 et une base de PM de 0, mais obtiennent une capacité et une connaissance supplémentaire au 1^{er} niveau. Les managements que leur classe leur donne peuvent être choisis dans les armes courantes seulement¹⁰.

Les **hommes de foi** ont une base de PF de 15 et une base de PM de 15. Les managements que leur classe leur donne peuvent être choisis dans les armes courantes et de guerre¹⁰.

Démystification d'une classe

Titre de la classe : Il s'agit du nom de la classe, et entre parenthèses, vous avez la voie à laquelle votre classe appartient. S'il y a plus d'une voie, vous choisissez celle que vous voulez.

¹⁰ Toutefois, un personnage se faisant enseigner un management d'arme n'est limité par aucune catégorie. Il pourrait apprendre à manier une arme de guerre, ou même exotique, même s'il est homme des arcanes.

Description de la classe : il s'agit tout simplement d'une courte description expliquant les champs de compétences de cette classe, la façon d'agir et de penser, ainsi que la place de cette vocation dans le monde fantastique de la Flamme des Arcanes.

PF : Il s'agit du nombre de points de fatigue que la classe accorde à chaque niveau incluant le 1^{er}.
Ex : Un guerrier niveau 1 aura la base de sa voie (30) + le nombre accordé par sa classe à chaque niveau (8) + son Mod de Con.

PM : C'est le même principe que les PF. Il s'agit du nombre de points de magie que la classe accorde à chaque niveau incluant le 1^{er}.

PP : Exactement le même principe que les PM, **si votre classe vous en donne**. Sinon, vous n'avez aucun PP.

FM : Il s'agit de la force magique de votre personnage. Un personnage ayant une progression supérieure à 0 débute toujours avec une force magique de 1. Une force magique de 1/3 Niv signifie qu'à chaque tranche de 3 niveaux, votre personnage gagne 1 de force magique. Donc, au niveau 3, ce personnage gagnerait 1 de force magique, pour un total de 2.

La lettre suivant la FM indique le type de magie utilisée. Cela représente le type de magie utilisée : soit arcanique (A), divine (D), shamanique (S) ou psionique (P). Cela est particulièrement utile dans le double-classage, pour savoir si la FM s'additionne ou pas.

PC : Il s'agit du nombre de points de capacités que gagne votre personnage à chaque augmentation de niveau. Il ne faut pas oublier qu'au 1^{er} niveau, votre personnage ne gagne qu'une capacité (ou 2 s'il est homme des grands chemins). C'est à partir du 2^e niveau qu'il gagne des points de capacité.

Bonus : Une classe, dépendamment d'où sont situés ses champs de compétences, travaillera certains aspects de votre physique ou de votre esprit. Cela, concrètement, donne des bonus à vos traits physiologiques. Ces bonus sont cumulables avec les capacités raciales.

Tableau de niveaux : Ce tableau indique ce que chaque niveau de classe confère à votre personnage, en plus des PF, PM, PP, FM et PC. C'est là que se trouvent vos habiletés uniques, particulières, réservées à votre classe.

Description des pouvoirs de classe : Cette section explique les pouvoirs de classes dans le tableau en détails. Les pouvoirs sont en **gras** dans le tableau de progression.

Voies	Classes
Homme du peuple	Alchimiste Érudit Médecin Oracle Shaman Sorcier
Homme de guerre	Amazone Archer Barbare Chevalier Guerrier Moine guerrier Rôdeur Soldat Sorcier
Homme des arcanes	Alchimiste Barde Conjureur Élémentaliste Enchanteur Illusionniste Mage de guerre Mage universel Médecin Nécromancien Oracle Shaman Sorcier
Homme de foi	Chevalier Druide Moine mystique Nécromaniss Prêtre
Homme des grands chemins	Assassin Barde Brigand Érudit Ombrageux Rôdeur Sorcier Voleur

Voie : Homme du peuple

Alchimiste (Peuple / Arcanes)

Passé maître dans l'art des potions, concoctions et parfois des drogues, l'alchimiste est quelques fois craint. Il récolte des ingrédients tous plus répugnants et rares les uns que les autres. Il les mélangera, les fera bouillir, les asséchera afin d'en créer quelque chose de très utile. Il peut autant faire de la guérison que des explosions violentes avec ses potions. Il développe aussi quelques sorts pour l'aider à manipuler les drôles de composantes qu'il utilise ou encore pour se défendre contre ceux qui tenteraient de lui voler ses mélanges ou ses secrets.

PF 2 / Niv **PM** 6 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 3 Niv **PC** 6 / Niv

Bonus : +2 Intelligence +1 Sagesse

Niveau	Obtention
1	1 don métamagique ou général, Alchimie spéciale , Connaissance : doctrine de la magie de base
2	+1 à la sauvegarde vigueur contre le poison, 1 don métamagique
3	1 sphère de magie, 1 sort Niv 1, Don : alchimie magique, Fabrication rapide 1
4	1 don métamagique ou général, connaissance : doctrine de la magie avancée
5	Capacité : poches secrètes, 1 sort Niv 1, 1 sort Niv 2
6	1 don métamagique, Grande quantité
7	+1 à la sauvegarde vigueur contre le poison, 1 sort Niv 1, 1 sort Niv 2, 1 sort Niv 3
8	1 don métamagique ou général
9	1 sphère magique, 2 sorts Niv 1, 2 sorts Niv 2, 2 sorts Niv 3, 2 sorts Niv 4
10	1 don métamagique, Fabrication rapide 2

Alchimie Spéciale : Ce pouvoir donne la capacité *alchimie*, et en plus, l'alchimiste gagne 1 point d'alchimie additionnel à chaque niveau d'alchimiste de son personnage. De plus, l'alchimiste peut ajouter sa force magique à toute potion qu'il fabrique ayant une force (en plus de pouvoir augmenter sa force avec des points d'alchimie).

Fabrication rapide 1 : Le temps de fabrication d'une potion passe de 10 minutes par point à 7 minutes par point.

Fabrication rapide 2 : Le temps de fabrication passe à 5 min/point.

Grande quantité : Permet à l'alchimiste de faire une grande quantité de la même potion. L'alchimiste pourra faire 1 potion supplémentaire par 2 niveaux d'alchimiste, et le temps total ne sera que **(1,5 x temps de base de la potion)**, peu importe le nombre de potions créées. L'alchimiste ne pourra qu'utiliser la moitié de ses points d'alchimie dans ces potions. Il doit tout de même avoir tous les ingrédients, ce qui est la limite majeure de ce pouvoir.

Érudit (Peuple / Grands chemins)

L'érudit est celui qui fait l'éducation aux enfants, le plus souvent ceux des nobles. L'érudit connaît beaucoup de domaines, que se soit l'histoire, la géographie, les mathématiques, le maniement des armes et certains langages. Certains même arrivent à lancer des sorts exactement comme les magiciens, c'est à dire, avec des composantes verbales, gestuelles.

PF 4 / Niv **PM** 5 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 4 Niv **PC** 6 / Niv

Bonus: +2 Intelligence +1 Sagesse

Niveau	Obtention
1	1 don général, 1 langage, 1 connaissance au choix, Connaissance : littérature, Touche à tout
2	Capacité : 1 maniement d'arme, 1 connaissance au choix, Capacité : enseigner, Versatilité
3	1 connaissance au choix, 1 don général, Connaissance : doctrine de la magie de base
4	1 connaissance au choix, Capacité : 1 maniement d'arme, 1 sphère de magie, 2 sorts Niv 1
5	1 langage, 1 connaissance au choix, Enseignement rapide
6	1 don général, 1 connaissance au choix, 2 sorts parmi les Niveaux 1-2
7	Connaissance : littérature, 1 langage, Enseignement spécial
8	Connaissance : doctrine de la magie avancée, 2 sorts parmi les Niveaux 1-3
9	1 connaissance au choix, 2 sorts parmi les Niveaux 1-3
10	1 connaissance au choix, 2 sorts parmi les Niveaux 1-4

Touche à tout : L'érudit peut obtenir des connaissances ou capacités **sans se les faire enseigner préalablement**. Dès qu'il a les points de capacités (ou PX) nécessaires, il peut obtenir la connaissance/capacité désirée. Toutefois, lorsqu'il ne bénéficie pas de l'enseignement, cette capacité lui coûte 1 PC supplémentaire.

Versatilité : À chaque tranche de 2 niveaux, l'érudit choisit une classe **de base** qu'il pourra enseigner, comme s'il possédait cette classe. Il ne bénéficie aucunement des bonus de celle-ci et devra posséder la capacité **enseignement 4** afin de pouvoir enseigner ces classes.

Enseignement rapide : La durée requise pour enseigner est toujours réduite de moitié.

Enseignement spécial : Votre habileté à enseigner est si élevée que le coût en PC de ce que vous enseignez à votre élève est réduit de 1 (ou de 10 PX), avec un minimum de 1 PC ou 10 PX.

Médecin (Peuple / Arcanes)

Les médecins sont très rares et leurs talents pour guérir est presque surnaturel. Les médecins en connaissent beaucoup sur les soins et étudient cette vocation avec beaucoup de succès. Pour les médecins, cet art consiste à se servir de leur énergie positive pour guérir un être blessé.

Habituellement, le *Don de guérison* se transmet de génération en génération, mais il arrive que certains médecins enseignent leur art si on les paye assez bien. Ils sont souvent engagés par les seigneurs pour veiller à la santé de leurs proches.

PF 5 / Niv **PM** 2 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 6 / Niv

Bonus: +2 Sagesse +1 Intelligence

Niveau	Obtention
1	Capacité : maniement du bâton, Capacité : premier secours, 1 don général
2	Bandages à la hâte , 1 langage au choix

3	1 don général, Efficacité supérieure
4	Imposition des mains , Don : vigueur surhumaine
5	Guérison des maladies
6	1 don général, Efficacité supérieure
7	Restauration , +1 à la sauvegarde volonté
8	Guérison des maladies magique
9	1 don général, Efficacité supérieure
10	Régénération, Efficacité supérieure

Bandages à la hâte : Le médecin est formé pour pouvoir agir dans les moments critiques rapidement. Le temps requis pour effectuer toute guérison non magique (ex : premiers soins) est réduit de 5 secondes par niveau de médecin.

Efficacité supérieure : Lorsqu'un médecin procède à des premiers soins, il guérit 2 PF supplémentaires à chaque obtention de ce pouvoir.

Imposition des mains : Le médecin peut donner de l'énergie positive à un blessé pour qu'il puisse guérir instantanément. Au coût de 1 PM, le médecin peut guérir un nombre de PF égal à (Son niveau + Mod de Spi), simplement en posant ses mains sur une plaie durant 5 secondes. Cette guérison est considérée comme magique.

Guérison des maladies : Le médecin peut guérir toute forme de maladie qui n'est pas de nature magique. La force de ce pouvoir est égale à la (1/2 du niveau de médecin + Mod de Spi). S'il réussit à avoir une plus grande force que la maladie, elle prend fin aussi tôt. Le temps de soins est de 5 minutes. Cette guérison est considérée non magique, et est affectée par bandages à la hâte.

Guérison des maladies magique : Ce pouvoir fonctionne comme guérison des maladies, mais permet de guérir des maladies magiques. Ce pouvoir coûte 5 pm et demande 5 minutes de soins. Cette guérison est considérée magique.

Restauration : Avec ce pouvoir, le médecin peut guérir instantanément **toutes les blessures** faites aux PF. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour / Niveau de médecin.

Régénération : Ce pouvoir permet au médecin de toucher une cible (incluant lui-même) pour la régénérer à une vitesse incroyable. Ainsi, il peut régénérer 10 PF **ou** PV par seconde, pour un coût de 3 PM par seconde. Cette guérison est magique.

Oracle (Peuple / Arcanes)

Recevant des visions plus ou moins claires du futur, du passé et du présent, l'oracle est la personne qui semble souvent troublée. Il développe des pouvoirs de sensibilité extrême qui sont parfois comparable à certains pouvoirs psioniques. L'oracle est souvent mis à part dans un village ou une ville, car ses dons sont contestés et craints à la fois. Il est souvent considéré comme fou et on ne l'écoute malheureusement que très rarement.

PF 2 / Niv **PM** 7 / Niv **PP** 1 / Niv
FM (A) 1 / 3 Niv **PC** 5 / Niv

Bonus: + 3 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	1 don métamagique, Sphère de magie : divination et 3 sorts Niv 1, Visions , Connaissances : doctrine de la magie de base et avancée
2	2 sorts Niveau 1, 1 don métamagique, Identification
3	2 sorts Niveau 1, 1 don métamagique, 1 sphère de magie
4	2 sorts parmi les Niveaux 1-2, Esprit tourmenté
5	2 sorts parmi les Niveaux 1-2, Lecture des auras
6	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 don métamagique
7	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, Sensibilité psychique
8	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 don métamagique
9	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 pouvoir psionique mineur (sensible)
10	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, 1 don métamagique

Visions : L'oracle possède la capacité de recevoir des visions de l'avenir, du présent ou du passé. À chaque mois, l'oracle aura une ou plusieurs visions qui seront plus ou moins claires (le joueur devra aller voir les animateurs en début de partie, à l'ouverture de son personnage).

Identification : Ce pouvoir permet à l'oracle d'identifier les objets magiques. Pour ce faire l'oracle doit se concentrer sur l'objet pendant 15 minutes, investir 10 PM, et avoir en main une unité de pierre de lune. L'unité sera détruite dans le procédé, et l'oracle pourra savoir toute les propriétés de l'objet identifié, ainsi que les mots de commande pour l'activer. Il détectera également si un objet est maudit.

Esprit tourmenté : À cause de ses visions et prédictions, l'esprit de l'oracle est habitué à la tourmente, ce qui le rend plus résistant face aux contrôles mentaux et aux charmes (+ 3 aux sauvegardes contre contrôles mentaux et charmes).

Lecture des auras : Permet à l'oracle de voir à travers une personne et de déchiffrer son essence vitale pour en sortir des informations. Après une concentration de 3 secondes, sans coût de PM, il peut connaître un des renseignements suivants sur une cible :

- Le niveau approximatif de la cible (bas : 1-3, moyen : 4-7, élevé : 8+)
- Présence de magie active (ne dit pas quoi ou quel niveau de magie : oui / non)
- Présence d'habilités psioniques (oui / non)
- Capacité de lancer des sortilèges innés (oui / non)
- Base de PM (bas : -10, haute : 10+)
- Santé générale (à peine blessé : moitié supérieure des PF, blessé : moitié inférieure des PF, critique : 0 PF)
- Une entité possède-t-elle présentement la cible (oui / non)
- Détection des créatures surnaturelles ou magiques, ainsi que des mutations (la réponse est le type)

Sensibilité psychique : Avec une concentration de 10 sec, l'oracle peut savoir si des psioniques l'entourent dans un rayon de 30 pieds. Il connaîtra le nombre de psioniques, leur niveau général (bas : 1-3, moyen : 4-7, élevé : 8+) et la puissance psionique qu'ils possèdent (psionique, maître-psionique ou psion).

Shaman (Peuple / Arcanes)

Le shaman est quelqu'un qui tire ses pouvoirs des esprits et des âmes qui protègent la tribu dans laquelle il vit. Il pratique de longs chants et de longues danses en l'honneur de la magie et des esprits. Il éprouve une certaine répugnance envers les mages, qui ne sont pas assez respectueux de la magie en faisant plutôt des incantations rapides et vite terminées. Lors de ses danses, le shaman portera toujours un masque tribalistique, destiné à effrayer les mauvais esprits, pour ne pas que ces derniers puissent entrer en conflit avec les esprits qu'il tente de rejoindre.

PF 5 / Niv **PM** 6 / Niv **PP** 1 / Niv
FM (S) 1 / 3 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +2 Sagesse +1 Spiritisme **ou** +2 Spiritisme +1 Sagesse

Niveau	Obtention
1	1 don général, 1 Sphère de magie, 5 sorts de Shaman Niv 1, Danse tribale , Connaissance : doctrine de la magie de base
2	2 sorts de Shaman Niveau 1, Danse mystique
3	2 sorts de Shaman parmi les Niveaux 1, 1 don métamagique
4	2 sorts de Shaman parmi les Niveaux 1-2, +1 à la sauvegarde volonté
5	2 sorts de Shaman parmi les Niveaux 1-2, Chants de l'âme
6	2 sorts de Shaman parmi les Niveaux 1-3, Capacité : 1 maniement d'arme
7	2 sorts de Shaman parmi les Niveaux 1-3, 1 don métamagique
8	2 sorts de Shaman parmi les Niveaux 1-4, Communion
9	2 sorts de Shaman parmi les Niveaux 1-4, +1 à la sauvegarde vigueur
10	2 sorts de Shaman parmi les Niveaux 1-5, 1 don métamagique

Danse Tribale : Le shaman, vu ses croyances, ne pratique pas la magie comme les autres arcanistes, il danse et chante durant de longues minutes avant que son sortilège ne prenne effet. Il doit danser et chanter de façon tribale durant 1 min / Niveau du sort à être lancé et ce temps ne pourra **jamais** être réduit. En revanche, les sorts du Shaman¹¹ sont beaucoup plus puissants que ceux des arcanistes réguliers. Pour plus de précisions, consulter la section du manuel sur la magie.

Danse mystique : Cette danse spéciale permet au shaman d'investir 50% plus d'énergie magique (PM) dans un sort, ce qui aura pour effet de faire durer le sortilège tant que le shaman danse et chante, peu importe la durée du sortilège. Le sortilège doit à la base avoir une durée supérieure à *instantanée*.

Chants de l'âme : Ces chants très anciens permettent au shaman qui maîtrise de provoquer un effet de frayeur et d'impuissance dans le cœur de ses ennemis et un sentiment de Force ultime dans le cœur de ses alliés. Le shaman peut ainsi infliger un -2 aux dégâts et à la CA à ses ennemis et un bonus de +2 dégâts et CA de dextérité à ses alliés. Le coût est de 5 PM et la durée est le temps de chant et de danse. Les ennemis peuvent effectuer une sauvegarde volonté contre la force magique du Shaman pour éviter les malus.

Communion : Le shaman peut maintenant entrer en communion avec les esprits de la magie qu'il sert et pourra leur demander conseils et aide. Le joueur devra effectuer sa danse et ensuite voir un animateur. Le coût de cette communion est de 15 PM et le temps de danse / chant est de 5 minutes.

Sorcier (Peuple / Arcanes / Guerre / Grands chemins)

Vouant sa vie (ou quelques années) à une créature magique ou surnaturelle assez puissante pour lui conférer des pouvoirs, le sorcier est le laquais de service de ces créatures. Il exécutera sans hésitation les ordres et missions données par son maître, de peur de se voir retirer tous ses pouvoirs. Il peut recevoir différents dons ou pouvoirs de l'entité qu'il sert et sera souvent contraint, pour ces pouvoirs, de pratiquer sacrifices et offrandes de façon régulière.

¹¹ Pour les sorts de Shaman, il est nécessaire de consulter les concepteurs.

PF 4 / Niv **PM** 8 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 3 Niv **PC** 3 / Niv

Bonus: +2 Intelligence +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	1 don métamagique, 1 sphère de magie et 3 sorts Niv 1, Doctrine du maître
2	2 sorts Niveau 1, 1 pouvoir mineur , Capacité : 1 maniement d'arme
3	2 sorts parmi les Niveaux 1-2 1 don métamagique
4	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 pouvoir mineur
5	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 pouvoir majeur
6	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 don métamagique
7	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 pouvoir mineur
8	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, 1 pouvoir majeur
9	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, 1 don métamagique
10	2 sorts parmi les Niveaux 1-6 1 pouvoir majeur

Doctrine du maître : Le sorcier gagne la connaissance doctrine diabolique ou démoniaque, selon la nature de son maître (diable ou démon).

Pouvoirs mineurs :

- Voler à volonté (hauteur maximale de 30 pieds)
- Voir l'invisible en tout temps
- Régénération des PF : 1 PF / 15 min. de repos
- Protection magique : +1 aux sauvegardes contre les sorts incantés
- +3 dégâts avec tous les sortilèges qui font un nombre de points de dégâts
- +1 Force **ou** Constitution **ou** Intelligence (maximum 14)

Pouvoirs majeurs :

- Bonus de 15 PF permanent
- Bonus de 20 PM permanent
- Voler à volonté (max 100 pieds)
- Régénération des PV et PF : 2 PV **ou** PF / 5 minutes de repos
- Résistance surnaturelle : +1 à toutes les sauvegardes
- Dégâts accrus : +25 % aux dégâts de sortilèges qui font un nombre de points de dégâts
- +1 Force **ou** Constitution **ou** Intelligence (maximum 20)

Voie : Homme de guerre

Amazone (Guerre)

Elle est le cauchemar de tous les hommes, car elle a été élevée dans une société matriarcale qui méprise les hommes et les traite de façon médiocre. Elle a très peu d'estime pour les hommes et les déteste presque, ce qui fait qu'elle a développé un style de combat très efficace contre ces derniers.

PF 7 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 4 / Niv

Bonus: +1 Constitution +1 Dextérité +1 Force

Niveau	Obtention
1	Don : ennemi cible (hommes), Capacités : 2 maniements d'armes
2	Coup de l'amazone , 2 dons martiaux
3	Don : ennemi cible (hommes), +1 aux sauvegardes contre les hommes
4	Capacité : 1 maniement d'arme, 1 don martial
5	Don : spécialisation d'arme, Don : combat vs ennemi (hommes)
6	Don : ennemi cible (hommes), 1 don martial
7	Rage de l'amazone
8	Don : ennemi cible (hommes), 1 don au choix
9	+1 aux sauvegardes contre les hommes
10	Don : ennemi cible (hommes), 1 don martial

Coup de l'amazone : Cette faculté permet à l'amazone « d'assommer » un homme (comme le coup assommant) durant une minute grâce à un violent coup fort bien placé. La force de ce coup est égale au (Niveau de l'amazone / 2 + Mod de Dex) contre la sauvegarde vigueur de l'adversaire. De plus, ce coup peut être porté de face.

Rage de l'amazone : Si une amazone se fait battre par un homme, elle a la faculté d'entrer dans une rage. Cette rage se déclenche **automatiquement** lorsque l'amazone tombe entre 1 et 10 PV. Sinon, la rage peut être déclenchée à l'aide d'un cri de 5 secondes, utilisable 1 fois / 2 Niveaux par jour. Cette rage l'immunise contre les charmes et contrôles, donne +3 dégâts contre les hommes, octroie +2 sauvegarde vigueur et +1 sauvegarde réflexe, +20 PF. La rage perdure jusqu'à ce que tous les hommes soient au sol ou jusqu'à ce que l'amazone tombe à 0 PV (dans ce cas elle meurt et ne peut être ramené à la vie par de simples soins).

Archer (Guerre)

L'archer est l'homme de guerre qui s'est spécialisé dans les arcs. Son art et sa justesse au tir n'est jamais égalé. Les archers sont essentiels dans les grandes armées, ou dans les châteaux pour résister aux sièges et attaques. Certains considèrent aussi le tir à l'arc comme un sport.

PF 6 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 5 / Niv

Bonus: +3 Dextérité

Niveau	Obtention
1	Don : arme de prédilection (tous les arcs), Capacité : maniement de tous les arcs
2	Tir visé , 2 dons martiaux
3	Capacité : 1 maniement d'arme au choix, 1 don martial
4	Don : tir à distance, Don : esquive
5	Don : spécialisation d'arme (tous les arcs)
6	Capacité : 1 maniement d'arme au choix, Don : vigilance
7	+1 dégât avec les arcs, 1 don martial
8	Tir meurtrier , Don : esquive
9	Don : maîtrise d'arme (tous les arcs)
10	+1 dégât avec les arcs, 1 don martial

Tir visé : Cette faculté permet à l'archer de décocher une flèche causant plus de dommages. Après 15 secondes passées à viser, l'archer peut infliger des dégâts « critiques ». Il peut obtenir +1 dégât supplémentaire pour chaque tranche de 5 secondes supplémentaires passées à viser. L'archer peut obtenir au maximum +1 dégât par Niveau.

Tir meurtrier : Lorsque l'archer utilise son tir visé, il cause des dégâts « complets ».

Barbare (Guerre)

Le barbare est l'homme rustre et vulgaire typique. Il n'est pas nécessairement stupide, mais il est très agressif. Rien de mieux qu'une bonne bagarre pour se dégourdir et ensuite aller boire avec ses camarades. Il est rare de voir un barbare prendre son épée pour rien, il préfère utiliser ses poings pour remettre à son adversaire les idées claires, mais il n'hésitera pas à se défendre si l'homme en question tente de le tuer. Pour le barbare, le combat à poings nus est un jeu et un exercice en même temps, car il renforce le corps. Les barbares sont redoutés pour la furie et l'énergie avec laquelle ils se battent.

PF 10 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 4 / Niv

Bonus: +2 Constitution +1 Force **ou** +2 Force +1 Constitution

Niveau	Obtention
1	+1 dégât avec toutes les armes 2 mains, Capacité : maniement d'une arme 2 mains
2	Rage de guerre , 1 don martial
3	+1 CA naturelle, +1 dégât en mêlée (combat rapproché)
4	Don : attaque en puissance, Don : vigueur surhumaine
5	+1 CA naturelle, Poing assommant
6	Coup total , Don : robustesse (+5 PV)
7	Don : poigne de fer, 1 don martial
8	Rage meurtrière , 1 don martial
9	+1 CA naturelle, Don : charge dévastatrice
10	+1 Constitution, +1 dégât avec les armes 2 mains

Note : Le barbare ne peut utiliser aucun des pouvoirs décrits ci-dessous s'il porte une armure lourde.

Rage de guerre : Le barbare peut 1 fois / 2 Niveaux par jour, à l'aide d'un cri de 5 secondes, entrer en rage de guerre. Cette rage l'immunise contre les charmes et contrôles, donne +3 dégâts, octroie +2 Sauvegarde vigueur et +1 Sauvegarde réflexe, +20 PF. La rage perdure jusqu'à ce que **tout le monde** soit au sol ou assommé (pas forcément mort). Elle cesse aussi lorsque le barbare tombe à 0 PV. Dans ce cas, il meurt et ne peut être ramené à la vie par de simples soins.

Poing assommant : Pour calmer la rage de ses confrères, le barbare développe la technique du poing assommant. À l'aide d'un simple coup de poing précédé de 5 secondes de concentration, un barbare peut arrêter n'importe quelle rage de guerre. La force de ce coup de poing est égale au (Niveau du barbare + Nombre de sélections de la capacité *assommer* + Mod de force) contre la sauvegarde vigueur de l'ennemi.

Coup total : Cette faculté permet au barbare de causer des dégâts de type « complets ». Il lui faut un cri de 3 secondes avant le coup pour activer cette faculté. Cette faculté ne peut être utilisée qu'une fois par 2 minutes.

Rage meurtrière : Le barbare peut 1 fois / 2 Niveaux par jour, à l'aide d'un cri de 30 secondes, entrer en rage meurtrière. Cette rage l'immunise contre les charmes et contrôles, donne +6 dégâts, octroie +2 Sauvegarde vigueur et +1 Sauvegarde réflexe, + 30 PF. La rage perdure jusqu'à ce que tout le monde soit au sol ou assommé. Elle cesse aussi lorsque le barbare tombe à 0 PV. Dans ce cas, il meurt et ne peut être ramené à la vie par de simples soins. De plus, **aucune guérison de ses blessures n'est possible durant la prochaine heure qui suit.**

Chevalier (Guerre / Foi)

Prérequis : être d'un alignement loyal.

Le chevalier est le représentant martial de sa divinité, il se bat en son nom et pour sa gloire. Il reçoit en échange quelques pouvoirs divins. Il préfère les lourdes armures imposantes et protectrices aux armures légères, qui sont plus souvent réservées aux écuyers. Il porte l'emblème de sa divinité et en est fier. Il n'hésitera pas à donner sa vie en combat pour la gloire de son Dieu et le servira de façon loyale, jusqu'à sa mort et même au delà.

PF 7 / Niv **PM** 3 / Niv **PP** 0
FM (D) 1 / 4 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +1 Sagesse +1 Spiritisme +1 Constitution

Niveau	Obtention
1	+1 CA d'armure, Connaissance : théologie de base, Capacité : 1 maniement, Imposition des mains , Don : port d'armures lourdes
2	1 sphère ou essence de son dieu, 2 sort Niv 1, 1 pouvoir divin
3	Don : arme de prédilection (au choix), 1 don martial
4	2 sorts Niv. 1-2, Don : vigueur surhumaine
5	Don : spécialisation d'arme, 1 don martial ou métamagique, Guérison des maladies non magiques
6	2 sorts Niv. 1-3, 1 pouvoir divin
7	Don : volonté de fer, 1 don métamagique
8	2 sorts Niv. 1-4, 1 don martial
9	1 don martial ou métamagique
10	2 sorts Niv. 1-4, 1 pouvoir divin

Imposition des mains : Cette faculté permet au chevalier, à l'aide d'une prière de 10 secondes, de redonner 3 PF ou PV par Niveau à une personne blessée. Cette faculté lui coûte 5 PM à chaque utilisation.

Guérison des maladies non magiques : Cette faculté permet au chevalier, à l'aide d'une prière de 30 secondes, d'enlever une maladie non magique à une personne par un simple touché. Cette faculté lui coûte 5 PM à chaque utilisation.

Guerrier (Guerre)

Le représentant typique des hommes de guerre, le guerrier est celui qui saura toujours se débrouiller en mêlée peu importe ce qui lui arrivera. Il apprend à manier plusieurs armes pour ne jamais être pris au dépourvu. Il développe des techniques de combat qui lui sont propres et il cherchera toujours à améliorer ses capacités martiales. La multitude de dons qu'il acquiert lui permet de développer un style de combat assez personnalisé.

PF 8 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 5 / Niv

Bonus: +2 force +1 Constitution **ou** +1 force +2 Constitution

Niveau	Obtention
1	1 don martial, 2 maniements d'arme, Don : port d'armures (au choix)
2	1 maniement d'arme, 1 don martial
3	+1 dégât en mêlée (combat rapproché), 1 don martial
4	Don : esquive ou Don : port d'armure avancé, 1 maniement d'arme
5	Don : vigueur surhumaine, Don : spécialisation d'arme
6	+1 dégât en mêlée, Don : spécialisation d'arme
7	1 don martial, Don : maîtrise d'arme
8	Don : esquive ou Don : port d'armure avancé, 1 maniement d'arme
9	Don : robustesse (+5 PV), 1 don martial
10	1 don martial, Don : maniement des armes de guerre

Moine guerrier (Guerre)

Le moine guerrier est un guerrier qui voue sa vie à un dieu ou une philosophie. Par son entraînement strict, il développe des techniques basées sur l'énergie spirituelle autant que physique. Il ne développe pas de sortilèges divins, mais sera gratifié de quelques pouvoirs divins au fil de son évolution. Il chasse également les créatures surnaturelles et les ennemis de sa divinité.

PF 7 / Niv **PM** 4 / Niv **PP** 0
FM (D) 1 / 8 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +2 Constitution +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Capacité : Maniement du bâton, Capacité : 2 maniements d'armes
2	Don : arme de prédilection (bâton), 1 don martial
3	Coup béni , 1 don martial
4	Spécialisation d'arme (bâton), +1 CA de dextérité
5	+1 dégât avec le bâton, +1 à la sauvegarde vigueur
6	Coup spirituel
7	Maîtrise d'arme (bâton), 1 don martial
8	+1 à la sauvegarde volonté, +1 CA de dextérité
9	1 pouvoir de sa divinité
10	+1 Spiritisme, 1 don martial

Note : Le moine guerrier ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs s'il porte une armure.

Coup béni : Cette faculté permet au moine d'investir son arme (et seulement la sienne) de la puissance de son dieu, ce qui lui permet de donner des coups qui causeront des dégâts blancs ou noirs (se référer au pouvoir de bénédiction). Pour 2 PM et une prière de 30 secondes, l'arme du moine devient bénie pour 2 minutes par Niveau.

Coup spirituel : Cette faculté permet au moine de donner un coup fulgurant qui doublera les dégâts du coup. De plus, ces dégâts seront de type « blancs/noirs » et « complets ». Cette faculté ne demande qu'une prière de 5 sec. et coûte 10 PM.

Rôdeur (Guerre / Grands chemins)

Il est le défenseur de la nature, le représentant martial de Gaïa. Il assiste parfois le druide dans ses rituels, mais préfère agir en solitaire. Il développe des pouvoirs en lien avec la Terre Mère et les utilisera de façon sage et réfléchi. Il ne voue pas un culte à la nature, mais la défendra farouchement. Il préfère éviter les villes et les agglomérations.

PF 6 / Niv **PM** 3 / Niv **PP** 0
FM (D) 1 / 4 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +1 Dextérité, +1 Constitution, +1 Sagesse

Niveau	Obtention
1	Capacité : maniement de l'épée courte, Métier du peuple : chasseur, Capacité : camouflage
2	Camouflage avancé , Don : ennemi cible, 1 don martial
3	Ambidextrie spéciale , +1 aux sauvegardes contre toutes attaques liées à la nature
4	Sens de l'orientation , Capacité : concoctions (donne exceptionnellement 3 sélections de la capacité)
5	Don : ennemi cible, +1 CA de dextérité en forêt, 1 don général ou martial
6	Animal totem : traits, Sphère du druide , 1 sort Niv. 1
7	Don : ennemi cible, 1 sort Niv. 1
8	1 don au choix, 2 sorts parmi les Niveaux 1-2
9	Animal totem : métamorphose , 1 sort Niv. 2
10	+1 Sauvegarde contre toutes attaques liées à la nature, +1 CA de dextérité en forêt, 1 sort Niv. 3

Note : Dès que le rôdeur porte une armure lourde, il ne peut plus utiliser ses pouvoirs ni ses sortilèges.

Camouflage avancé : Cette faculté accorde +2 à la capacité camouflage et permet au rôdeur de se déplacer sans que le camouflage n'arrête (aucune limite de pas par seconde). Cette faculté fonctionne tant qu'il reste dans la forêt.

Ambidextrie spéciale : Le rôdeur sait se battre de façon instinctive, à deux armes. Il gagne les dons *ambidextrie* et *combat à 2 armes*, mais les armes doivent être de grandeur moyenne ou petite.

Sens de l'orientation : Le rôdeur ayant ce pouvoir gagne la connaissance sens de l'orientation, mais n'a pas besoin de cartes, boussoles ou quoi que ce soit pour trouver son chemin. Les points de repères naturels sont amplement suffisants.

Animal totem :

- **Traits :** Cette faculté permet au rôdeur de prendre les traits d'un animal qui le représente et d'ainsi développer des pouvoirs et des habitudes reliés à celui-ci (consulter un concepteur pour des précisions).

- **Métamorphose** : Cette faculté permet au rôdeur de se transformer entièrement en son animal totem. Au coût de 1 PM par minute, aussi longtemps qu'il peut payer le coût en PM, il bénéficie de l'effet du sort *Métamorphose animale*. L'animal ne peut être que votre animal totem.

Sphère du druide : Le rodeur, tirant ses pouvoirs de la Terre-mère, peut choisir ses sorts dans n'importe quelle sphère ou essence, tant que le sort en question manipule ou interagit avec la nature.

Soldat (Guerre)

Prérequis : être au service d'un seigneur.

Fier protecteur de ceux qui peuvent se permettre ses services, un soldat est celui qui sera prêt à mourir pour son seigneur. Qu'il travaille pour l'argent ou par honneur, un soldat ne trahira jamais son seigneur. Il apprend à utiliser des techniques lui permettant d'assurer sa sécurité et celle d'autrui. Il apprend également à se battre en groupe entraîné. C'est un excellent stratège militaire.

PF 8 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 4 / Niv

Bonus: +1 Constitution +1 Force +1 Dextérité

Niveau	Obtention
1	Capacité : maniement de l'épée courte, +1 CA d'armure, Don : port d'armure lourdes ou légères (au choix), Capacité : tactique de guerre
2	Capacité : maniement de l'épée longue, Don : combat arme et bouclier, 1 don martial
3	Parade du soldat
4	+1 CA d'armure, +1 à la sauvegarde réflexe
5	Capacité : 1 maniement au choix, +1 dégât en mêlée
6	Tactique de guerre du soldat
7	+1 CA d'armure, 1 don martial
8	Capacité : 1 maniement au choix, +1 à la sauvegarde volonté
9	Don : spécialisation d'arme, 1 don martial
10	+1 CA d'armure, Don : arme de prédilection, 1 don martial

Parade du soldat : Cette faculté fonctionne comme la capacité parade, sauf que le nombre de coups pouvant être bloqués est égal au niveau du soldat (ce n'est pas cumulable avec la capacité *parade*).

Tactique de guerre du soldat : Cette faculté fait passer le bonus de la tactique militaire à +4 dégâts +4 CA.

Voie : Homme des arcanes

Barde (Arcanes / Grands chemins)

Le barde est un personnage qui touche à tous les domaines. Il lance un peu de magie arcanique, connaît les bases du combat et est influencé par les hommes des grands chemins. Il a l'exceptionnelle capacité de lancer des sorts par l'entremise de sa musique. Il raconte également des histoires dont l'authenticité est plus ou moins certaine. Il tire sa pitance de ses représentations, ce qui en fait généralement quelqu'un de jovial et bon vivant.

PF 5 / Niv **PM** 4 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 3 Niv **PC** 5 / Niv

Bonus: +1 Spiritisme +1 Sagesse +1 Dextérité

Niveau	Obtention
1	Don : port d'armures légères, 1 don général, 2 managements d'armes parmi : épée longue, épée courte, dague et rapière, 2 langages, Connaissances : doctrine de la magie de base
2	Musique bardique , 1 don au choix, 1 sort Niv 1 (de la sphère d'illusion)
3	1 don au choix, 1 sort Niv 1 (de la sphère d'enchantement), Encouragement
4	Représentation , 1 sort Niv 2 (illusion)
5	2 sorts parmi les Niveaux 1-2 (enchantement), Lecture magique
6	1 don au choix, 2 sorts Niv 2 (illusion)
7	Berceuse sournoise , 1 sort Niv 3 (enchantement)
8	Contrechant , 1 sort Niv 3 (illusion)
9	1 don au choix, 1 sort Niv 3 (enchantement)
10	Discourt captivant , 2 sorts Niv 3 (enchantement ou illusion)

Musique bardique : Le barde peut lancer ses sorts à l'aide d'un instrument de musique de son choix. Le temps d'incantation pour un sort « musical » est de 1 min/Niveau du sort lancé. Ce temps ne peut aucunement être diminué.

Encouragement : Le barde peut, à l'aide d'un chant ou d'un instrument de son choix, motiver les troupes qui vont au combat. Il doit jouer 1 minute pour activer l'effet. Il doit payer 1 PM par personne à affecter. Après l'activation, les cibles choisies ont un bonus de +2 dégâts de mêlée, +2 CA et +2 à toutes leurs sauvegardes. Ces bonus durent tant et aussi longtemps que les cibles peuvent entendre le barde chanter ou jouer d'un instrument. S'il se fait interrompre, il doit prendre 1 minute pour réactiver le pouvoir (et payer encore le coût en PM).

Représentation : Le barde peut, en faisant un spectacle, une démonstration de talent, faire changer l'humeur d'une cible. Le spectacle doit durer au moins 1 minute et la cible doit être attentive à la représentation pour être affectée. Si la cible ne réussit pas une sauvegarde volonté contre une force égale au (Niveau du barde + Mod de Spi), son humeur change. Les humeurs possibles sont : joyeux, triste, motivé, désintéressé. Le changement d'humeur dure 10 minutes. Ce pouvoir coûte 2 PM.

Lecture magique : Le barde gagne la capacité *doctrine de la magie avancée* et la connaissance *doctrine des runes*.

Berceuse sournoise : Le barde peut endormir des cibles qui l'écoutent simplement en jouant un morceau d'une minute ou plus. Le morceau ne doit pas être entraînant. La représentation doit durer au moins 2 minutes et les cibles doivent être attentives à la représentation pour être affectées. Si les cibles ne réussissent pas une sauvegarde volonté contre une force égale au (Niveau du barde + Mod de Spi), elles s'endorment. Les cibles restent endormies tant et aussi longtemps que le barde joue de son instrument +1 minute après qu'il ait arrêté. Une cible recevant 3 points de dégâts ou plus se réveille automatiquement. Ce pouvoir coûte 3 PM par cible à affecter.

Contrechant : Si le barde joue ou chante pendant une incantation de sort (il doit jouer durant toute l'incantation), il peut l'annuler pour un coût de 5 PM par Niveau du sort qu'il tente de contrer. Seules les incantations ayant une composante vocale peuvent être annulées.

Discourt captivant : Lorsque le barde parle d'un sujet qui lui tient à cœur, il peut convaincre toutes les cibles qui entendent sa voix que ce qu'il dit est vrai et peut ainsi s'approprier leur confiance. Le barde doit discourir sur le sujet qui lui tient à cœur durant au moins 5 minutes. Après, les cibles qui l'ont écouté doivent réussir une sauvegarde volonté contre une force égale au (Niveau du barde + Mod de Spi) ou être **totalemment** en accord avec ce que le barde

raconte. La seule situation où une cible ne peut être convaincue est lorsque le discours du barde va à l'encontre de l'alignement de la cible. Ce pouvoir coûte 4 PM par cible à affecter.

Conjuteur (Arcanes)

Le conjuteur est à la fois considéré comme le plus paresseux et le plus utile des pratiquants des arcanes. Il développe des pouvoirs de téléportation supérieurs aux sortilèges normalement accessibles aux autres types de pratiquants arcaniques. Sa magie lui permet de contrôler les objets à distance et de se déplacer instantanément. Il apprend également à téléporter les autres, d'où son utilité irréprochable. Le conjuteur est le maître de son environnement.

PF 2 / Niv **PM** 8 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 3 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +2 Intelligence +1 Constitution

Niveau	Obtention
1	Sphère de magie : Conjuración*, 1 maniement d'arme, 3 sorts Niv. 1, Connaissances : doctrine de la magie de base et doctrine de la magie avancée
2	1 sort parmi le Niveau 1, 1 don métamagique, Téléportation d'objets
3	1 sort parmi les Niveaux 1-2, Maîtrise de l'environnement 1 , 1 don métamagique
4	1 sort parmi les Niveaux 1-2, Sphère de magie : Évocation, Téléportation
5	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 don métamagique
6	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, Téléportation d'autrui , Téléportation illimitée
7	1 sorts parmi les Niveaux 1-4, Maîtrise de l'environnement 2
8	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 don métamagique
9	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, Maîtrise de l'environnement 3
10	3 sorts parmi les Niveaux 1-6, 1 don métamagique, Téléportation d'autrui illimitée

***Sphère de magie Conjuración** : Le conjuteur est si spécialisé avec la sphère de conjuration, que sa force magique suit une évolution de 1 / 2 Niv au lieu de 1 / 3 Niv.

Téléportation d'objets : Ce pouvoir permet au conjuteur de téléporter de petits objets. Ainsi, il pourra téléporter un objet de (1 pied + 1 pied / 2 niveaux) de diamètre sur une distance maximale de 10 pieds / niveau. Il peut soit faire apparaître dans ses mains un objet étant à une distance maximale de 10' / niveau, ou téléporter de ses mains à **un endroit bien visible** un objet, la distance maximale étant la même. Si un objet téléporté est la possession de quelqu'un, le possesseur a droit à une sauvegarde volonté contre la force magique du conjuteur pour annuler la téléportation. Ce pouvoir coûte 2 PM et requiert 3 secondes de concentration à activer.

Téléportation : Ce pouvoir permet au conjuteur de se téléporter à un endroit qu'il voit. L'activation coûte 10 PM et requiert 3 secondes de concentration. La distance maximale est la vue de l'endroit où il se téléporte.

Téléportation illimitée: Au niveau 6, le conjuteur peut utiliser le pouvoir de téléportation pour se téléporter n'importe où, tant qu'il a déjà visité l'endroit où il se téléporte.

Téléportation d'autrui : Ce pouvoir permet au conjuteur de téléporter quelqu'un, ami ou non, à un endroit à portée de vue. Si une personne n'est pas consentante, elle a droit à une sauvegarde volonté avec un bonus de +2 contre la force magique du conjuteur. Ce pouvoir coûte 20 PM et s'active après une concentration de 3 secondes.

Téléportation d'autrui illimitée : Au niveau 10, le conjuteur peut utiliser le pouvoir de téléportation d'autrui pour téléporter les autres n'importe où, tant qu'il a déjà visité l'endroit où il les téléporte.

Maîtrise de l'environnement : Le conjureur bénéficie d'un bonus de +1 à toute sauvegarde contre un sortilège ayant un rayon d'effet. Ce bonus augmente de +1 aux niveaux 7 et 9.

Élémentaliste (Arcanes)

L'Élémentaliste se dévoue complètement au contrôle des forces élémentales du monde. Il contrôle les éléments (le feu, l'eau, la terre et l'air), mais les respecte tout autant. Il ne tolère jamais quelqu'un qui insulte les éléments. Chaque Élémentaliste fait partie de la confrérie élémentale, qui les unit tous. Ils sont capables de communiquer entre eux, ainsi qu'avec les créatures élémentaires, dans un langage étrange et inconnu du reste du globe. Cette confrérie oblige le respect envers ses semblables, ce qui fait qu'un Élémentaliste n'attaquera jamais un autre Élémentaliste, à moins de circonstances extraordinaires (et ils chercheront tout de même un meilleur moyen de régler leur conflit). Un membre de cette confrérie ne causera jamais la mort d'une créature élémentaire.

PF 4 / Niv **PM** 6 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 2 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +2 Spiritisme +1 Intelligence

Niveau	Obtention
1	Incantation élémentale, Confrérie élémentale, Essence primaire , 5 sorts de Niveau 1, Connaissances : doctrine de la magie de base et avancée
2	3 sorts parmi le Niveau 1, Énergie élémentale
3	3 sorts parmi les Niveaux 1-2, 1 don métamagique, Immunité élémentale
4	3 sorts parmi les Niveaux 1-3, Force élémentale
5	3 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 essence magique (secondaire)
6	3 sorts parmi les Niveaux 1-4
7	3 sorts parmi les Niveaux 1-4, Force élémentale
8	3 sorts parmi les Niveaux 1-5, 1 don métamagique
9	3 sorts parmi les Niveaux 1-5, Puissance élémentale
10	3 sorts parmi les Niveaux 1-6, 1 don métamagique

Incantation élémentale : L'élémentaliste incante différemment des utilisateurs de magie arcanique. Référez-vous à la section sur la magie pour avoir davantage de précisions.

Confrérie élémentale : Le personnage fait officiellement partie de la confrérie élémentale (les implications sont décrites dans la description de classe) et il gagne le langage spécial *élémental*.

Essence primaire : L'élémentaliste choisit une essence élémentaire (feu/eau, terre/air) qui sera son essence principale. Il développe en revanche une faiblesse à l'élément opposé à son élément primaire. Il reçoit le **double** des dégâts de l'élément opposé.

Énergie élémentale : L'élémentaliste peut enchanter son arme, comme le sort *lame de givre*, au même coût d'énergie magique, avec la même incantation, mais de son élément primaire.

Force élémentale : L'élémentaliste bénéficie de +1 à la force magique de son essence primaire.

Immunité élémentale : L'élémentaliste développe une immunité complète à son essence primaire tellement cette essence fait partie de son quotidien. Tout effet négatif dû à cet élément est ignoré.

Puissance élémentale : L'élémentaliste est capable de puiser dans la puissance brute de son essence primaire, lui permettant d'augmenter la durée **ou** la portée d'un sort de son élément primaire de 50%. Il peut également augmenter les dégâts d'un sort de son élément de 50%, mais cela lui demandera un investissement supplémentaire de 25% du coût en PM. Il ne peut **pas** augmenter la durée ou la portée **et** les dégâts d'un même sortilège.

Enchanteur (Arcanes)

L'Enchanteur est le pratiquant des arcanes qui est le mieux vu. Ils préconisent les sortilèges qui ont pour but d'aider les gens, que ce soit dans une bataille ou dans la vie de tous les jours. Ils sont capables de prendre un simple sortilège et d'en faire des miracles. Ils sont souvent engagés par des rois, seigneurs, ducs, barons, pour leurs talents d'enchantement extraordinaires. La seule chose qui est crainte chez les enchanteurs est leur capacité à manipuler les esprits.

PF 2 / Niv **PM** 7 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 3 Niv **PC** 5 / Niv

Bonus: +2 Intelligence +1 Sagesse

Niveau	Obtention
1	Sphère de magie : Enchantement*, 1 don métamagique, 5 sorts Niv 1, Connaissances : doctrine de la magie de base et avancée
2	2 sorts parmi le Niveau 1
3	2 sorts parmi les Niveaux 1-2, Extension de durée
4	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, Don : création d'objets merveilleux
5	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 Sphère de magie
6	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, Enchantement de masse
7	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 don métamagique
8	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, Enchantement arcanique
9	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, Don : création de bâtons magiques
10	2 sorts parmi les Niveaux 1-6, 1 don métamagique

***Sphère de magie Enchantement :** L'enchanteur est si spécialisé avec la sphère d'enchantement, que sa force magique suit une évolution de 1 / 2 Niv au lieu de 1 / 3 Niv.

Extension de durée : L'enchanteur peut pratiquer ses sortilèges d'enchantement pour une plus grande durée. Ainsi, pour un coût équivalent au sort normal, l'enchanteur pourra ajouter +10% à sa durée par Niveau de sa classe d'enchanteur, mais il devra répéter son incantation d'appel 2 fois.

Enchantement de masse : L'enchanteur, s'il investit 50% plus d'énergie magique dans le lancement de son sortilège d'enchantement, pourra affecter 1 personne de plus par 2 Niveaux de sa classe d'enchanteur. Les cibles n'auront qu'à toucher l'enchanteur pendant qu'il incante, ou encore être dans la portée du sortilège. Ainsi, un enchanteur de Niveau 8 qui veut lancer *armure magique*, qui coûte 4 points de magie, pourra déboursier 6 points de magie et affecter 4 personnes de plus, si elles le touchent.

Enchantement arcanique : L'enchanteur peut maintenant faire des enchantements semi permanents. Pour le double du coût en points de magie, il pourra effacer la durée d'un enchantement, et le garder indéfiniment. Les points de magie **ne pourront pas être régénérés** tant que l'enchanteur n'aura pas décidé d'annuler le sortilège, ou que le sortilège n'aura pas été dissipé.

Illusionniste (Arcanes)

L'Illusionniste est le pratiquant des arcanes qui se sert de son savoir pour tromper l'œil et les sens de l'ennemi. L'illusion est un type de magie particulièrement sournois, dont le principe de base est de cacher la vérité en modifiant la perception des autres.

C'est un pratiquant des arcanes qui est souvent fourbe et rarement digne de confiance. Il se concentre moins sur les autres champs d'études des arcanes, mais se perfectionne dans les jeux d'illusions, et en est maître.

PF 2 / Niv **PM** 6 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 3 Niv **PC** 5 / Niv

Bonus: +2 Intelligence +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Sphère de magie : Illusion*, 5 sorts Niv 1, 1 don métamagique, Connaissances : doctrine de la magie de base et avancée
2	2 sorts parmi le Niveau 1, Tour mineur
3	2 sorts parmi les Niveaux 1-2, 1 don métamagique
4	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 Sphère de magie
5	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, Sortilège Illusoire
6	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, +1 Sauvegarde contre les sorts de la sphère <i>Illusion</i>
7	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 don métamagique
8	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, Tour majeur
9	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, +1 Sauvegarde contre les sorts de la sphère <i>Illusion</i>
10	2 sorts parmi les Niveaux 1-6, 1 don métamagique

***Sphère de magie Illusion :** L'illusionniste est si spécialisé avec la sphère d'Illusion, que sa force magique suit une évolution de 1 / 2 Niv.

Tour mineur illusoire : L'Illusionniste peut effectuer des tours mineurs, qui ne coûtent pas d'énergie magique. Ces tours sont en fait une manipulation trompeuse de l'énergie magique environnante. Seuls des effets modérés peuvent être créés, et ils ne peuvent qu'être centrés sur soi. Il peut ainsi créer des flammes dans la paume de sa main, faire briller ses yeux, etc. La cible verra ces tours comme s'ils étaient vrais, sans aucune sauvegarde. Seuls les hommes des arcanes ont droit à une sauvegarde volonté contre la force magique d'illusion de l'Illusionniste. La durée est illimitée, puisque le pouvoir ne coûte pas de PM et peut être réactivé en tout temps.

Sortilège illusoire : L'Illusionniste peut, au coût de seulement 1 PM, créer une illusion d'un sortilège qu'il connaît. Il peut reproduire tous les effets visuels d'un sortilège qu'il connaît. Il peut par exemple faire croire aux gens qu'il possède une armure magique, qu'il est entouré d'éclairs, etc. **Personne** n'a droit à une sauvegarde pour repérer l'astuce.

Tour majeur : Illusionniste rendu à ce Niveau peut maintenant élargir les horizons de ses tours mineurs. Il peut maintenant diriger son énergie **sur autre chose que lui**. Pour 1 PM, il peut affecter **un** objet d'une grosseur ne dépassant pas sa taille, ou il peut affecter son environnement. Il doit être en mesure de voir ce qu'il modifie. L'effet est visuel ou sonore. Ainsi, il pourrait rendre invisible une piécette, faire gronder le sol, faire tonner le ciel, mais il ne pourra jamais faire disparaître le sol, un mur, ou téléporter une piécette, etc. En fait la piécette restera toujours là, le sol ne fera pas de bruit, mais les spectateurs du tout majeur verront leurs sens trompés. Les cibles auront droit à une sauvegarde volonté contre la FM d'illusion de l'Illusionniste pour découvrir l'astuce. D'ailleurs, un joueur qui voit l'invisible verra les tours d'invisibilité automatiquement. Un tour majeur dure 1 minute par niveau.

Mage de guerre (Arcanes)

Le mage de guerre est le pratiquant des arcanes qui développe autant son esprit que son corps. Ils peuvent se retrouver comme soldats, gardes de ville, dans une bande de mercenaires, de gladiateurs, ou autres. Avec leurs techniques spéciales, leurs sortilèges deviennent précis et dévastateurs. Ils apprennent aussi à développer une redoutable tactique militaire magique. Une troupe de mages doit être redoutée, et une troupe de mages dont l'un d'entre eux est mage de guerre doit être fuie le plus rapidement possible!

PF 5 / Niv **PM** 6 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 3 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +2 Intelligence +1 Constitution **ou** +1 Intelligence +2 Constitution

Niveau	Obtention
1	Sphère de magie : Évocation*, Capacité : 1 maniement d'arme, 1 don métamagique, 1 Sphère de magie, 5 sorts Niv 1, Connaissances : doctrine de la magie de base et avancée
2	2 sorts parmi le Niveau 1, Sortilège accru
3	3 sorts parmi les Niveaux 1-2, 1 don martial ou métamagique
4	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 Sphère de magie
5	3 sorts parmi les Niveaux 1-3, Tactique de magie de guerre
6	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 don martial ou métamagique
7	3 sorts parmi les Niveaux 1-4, Don : magie de guerre
8	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, Concentration d'énergie
9	3 sorts parmi les Niveaux 1-5, 1 don général ou métamagique
10	2 sorts parmi les Niveaux 1-6, 1 don martial ou métamagique

***Sphère de magie Évocation :** Le mage de guerre est si spécialisé avec la sphère d'enchantement, que sa force magique suit une évolution de 1 / 2 Niv au lieu de 1 / 3 Niv.

Sortilège accru : Le mage de guerre peut ajouter +20% aux dégâts de ses sortilèges s'il prend le temps de dire son incantation d'appel 2 fois, sans coût additionnel de PM.

Tactique de magie de guerre : Le mage de guerre peut pratiquer une tactique de guerre bien spéciale. Avec un groupe sachant utiliser la magie, un mage de guerre peut, sur 1 personne par 2 Niveaux, ajouter +2 à leurs sauvegardes contre la magie et +2 à leur force magique pendant la durée d'un combat, s'ils restent en formation.

Concentration d'énergie : Le mage de guerre peut utiliser un sortilège de ayant une zone d'effet pour le concentrer sur une seule et même cible. Il peut ainsi ajouter un 50% additionnel à ses dégâts **ou** à sa durée.

Mage universel (Arcanes)

Le mage universel est celui qui se dévoue totalement à la pratique des arcanes. Il a passé le plus clair de son temps à étudier, comprendre, et pratiquer la magie. Il est le plus polyvalent des hommes des arcanes. Un mage universel doit travailler dur. Il maîtrise la magie comme nul autre pratiquant des arcanes, mais en revanche ne possède pas de capacités spéciales comme les Enchanteurs ou les Conjureurs.

PF 3 / Niv **PM** 8 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 2 Niv **PC** 5 / Niv

Bonus: +2 Intelligence +1 Spiritisme **ou** +1 Intelligence +2 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Capacité : 1 maniement d'arme, 1 Sphère de magie, 5 sorts Niv 1, Connaissances : doctrine de la magie de base et avancée
2	3 sorts parmi le Niveau 1, 1 don métamagique
3	3 sorts parmi les Niveaux 1-2, 1 don métamagique
4	3 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 Sphère de magie
5	3 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 don métamagique
6	3 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 don général ou métamagique
7	3 sorts parmi les Niveaux 1-5, 1 don métamagique
8	3 sorts parmi les Niveaux 1-5, 1 Sphère de magie
9	3 sorts parmi les Niveaux 1-6, 1 don général ou métamagique
10	3 sorts parmi les Niveaux 1-7, 2 dons métamagique

Nécromancien (Arcanes)

Le Nécromancien est le pratiquant des arcanes qui se spécialise dans le contrôle des Forces de la mort, des morts-vivants, et des puissances nocturnes. Ils sont sadiques, sans scrupule et ont très peu de respect pour la vie. Il se servira des champs de batailles pour se faire des armées de squelettes, même s'il sait que l'âme du guerrier tombé au combat ne se reposera jamais en paix. Il est le plus noir des pratiquants des arcanes, et leur place en ce monde est très contestée.

PF 4 / Niv **PM** 6 / Niv **PP** 0
FM (N) 1 / 2 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +2 Intelligence +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Sphère de magie : Nécromancie, 1 don métamagique, 5 sorts Niv 1, Connaissances : doctrine de la magie de base et avancée, Incantation nécromantique
2	2 sorts parmi le Niveau 1, Contrôle des morts
3	2 sorts parmi les Niveaux 1-2, Essence de magie : Mort
4	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 don métamagique
5	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, Contrôle avancé , Essence de magie : Ombre
6	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, Don : école renforcée <i>nécromancie</i>
7	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 don métamagique
8	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, Corps du mort-vivant
9	2 sorts parmi les Niveaux 1-5
10	2 sorts parmi les Niveaux 1-6, 1 don métamagique

Incantation nécromantique : Le nécromancien utilise une magie très similaire à la magie arcanique, la magie nécromante. Ce type de magie est focalisé sur la mort et s'incante en allemand. Lorsque le nécromancien incante en allemand, il bénéficie de +1 à sa force magique. Incanter en allemand est très risqué, car les nécromanciens sont généralement tués à vue dans la plupart des sociétés. Ils peuvent donc incanter en latin, comme les utilisateurs de magie arcanique, mais n'ont **pas** un bonus de +1 à leur FM.

Contrôle des morts : Le Nécromancien peut, au coût de 5 PM, relever le cadavre d'un être mortel (ne peut affecter les créatures surnaturelles), pour en faire son dévoué serviteur. Le corps ainsi relevé aura 20 PF, aucun PV, toute arme normale lui fera 1 point de dégât, contondante fera 5 (si le coup est de 5 ou plus), magique fera moitié, blanc x2 et lumière x2. Le squelette frappe à 3 que ce soit avec ses mains ou l'arme que le cadavre possédait et n'a aucune CA. La formule est la suivante : **Aufrecht, gehorcht mich, denn bist du nichts nur ein Körper, gehorcht.**

Contrôle avancé : Le Nécromancien peut instantanément, à l'aide de ce pouvoir, tenter de prendre contrôle d'un mort-vivant ne lui appartenant pas. Il fera face à 2 possibilités : si le mort-vivant est indépendant et intelligent (Liche, Vampire, Banshee), il devra avoir une force supérieure à une sauvegarde Volonté de la part du mort-vivant. Si le mort-vivant est contrôlé par un autre nécromancien, ou autre, sa force magique devra être supérieure à celle de celui qui contrôlait ces morts-vivants. Il bénéficie de +2 à sa force magique lorsqu'il utilise ce pouvoir.

Corps du mort-vivant : Le Nécromancien devient si puissant qu'il peut, s'il le désire (il ne peut retourner en arrière), faire mourir son corps. Son esprit reste éveillé, et il devient un mort-vivant intelligent. Le sang ne circule plus, son cœur ne bat plus, seule la magie alimente son corps. Il devient immunisé aux sorts qui affectent la biologie vivante (qui causeraient des arrêts cardiaques, de la douleur, de la putréfaction, etc.) et il ne ressent plus la douleur. Toute arme normale lui fera 1 point de dégât, contondante fera jusqu'à 5, magique fera moitié, blanc x2 et lumière x2. Ses PV deviennent des PF (lorsqu'il est la cible de dégâts ciblant les PV, il les soustrait à ses PF). Il peut sortir le jour, mais la lumière ne lui plaît guère. Lorsque son visage est exposé au soleil, le nécromancien a un malus de -2 à sa FM, sa CA et ses sauvegardes. Il devra se couvrir en conséquence. Il est un mort-vivant, donc est vulnérable à tout pouvoir ou sortilège qui affecte les morts-vivants uniquement, ainsi que les créatures surnaturelles mauvaises.

Voie : Homme de foi

Druide (Foi)

Si Gaïa est la Terre Mère, le druide en est le père. Il la protège, la vénère et ne vit que pour elle. Il lui offre son temps, ses rituels et sa vie. Il consacre sa vie entière à servir la nature. Il est à l'écoute des animaux et même des arbres et des plantes et apprend même à communiquer avec eux. Il défend la terre avec ardeur, et peut commettre des actes horribles pour protéger la nature.

PF 4 / Niv **PM** 6 / Niv **PP** 0
FM (D) 1 / 3 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +3 Sagesse

Niveau	Obtention
1	Animal totem : traits , Capacité : 1 maniement d'arme, 1 don général ou métamagique, Sphère du druide , 3 sorts Niv 1, Pouvoir divin : purification
2	Animal totem : métamorphose , 1 don général ou métamagique, 2 sorts Niv 1, Langage : animal
3	1 don général ou métamagique, 2 sorts parmi les Niveaux 1-2, Pouvoir divin : guérison des maladies
4	Don : ennemi cible <i>goblinoïde</i> , 1 don général ou métamagique, 1 sort parmi les Niveaux 1-3, Capacité : alchimie
5	Métamorphose animale avancée , 1 don général ou métamagique, Pouvoir divin : délivrance des malédictions, Connaissance : cérémonie

6	Don : arme de prédilection (au choix), Don : vigilance, 1 sort parmi les Niveaux 1-3
7	1 don général ou métamagique, Pouvoir divin : suffisance
8	1 don général ou métamagique, 1 sort parmi les Niveaux 1-4, 1 pouvoir divin
9	1 don général ou métamagique, 1 sort parmi les Niveaux 3-4, Capacité : alerte
10	1 don général ou métamagique, 1 sort Niveau 5, +1 Sagesse

Sphère du druide : Le druide, tirant ses pouvoirs de la Terre-mère, peut choisir ses sorts dans n'importe quelle sphère ou essence, tant que le sort en question manipule ou interagit avec la nature. Il est important de noter que le druide ne peut en aucun cas incanter s'il porte une armure lourde.

Animal totem :

- Traits : Cette faculté permet au druide de prendre les traits d'un animal qui le représente et d'ainsi développer des pouvoirs et des habitudes reliés à celui-ci (consulter un concepteur pour des précisions).
- Métamorphose : Cette faculté permet au rôdeur de se transformer entièrement en son animal totem. Au coût de 1 PM par minute, aussi longtemps qu'il peut payer le coût en PM, il bénéficie de l'effet du sort *Métamorphose animale*. L'animal ne peut être que votre animal totem.

Langage animal : Le druide peut communiquer avec les animaux comme s'il parlait leur langue. Évidemment, le druide doit s'attendre à ce que certains animaux n'aient pas l'intellect d'un humain ou d'un elfe.

Métamorphose animale avancée : La métamorphose en animal totem ne coûte plus aucun PM.

Moine mystique (Foi)

Comme le moine guerrier, il voue sa vie au culte de sa divinité, mais contrairement à ce dernier, le moine mystique va tenter de développer encore davantage le côté spirituel de son être. Il développe plus de pouvoirs de membre du clergé, mais par contre, son art de la guerre est plus restreint que celui du moine guerrier.

PF 5 / Niv **PM** 7 / Niv **PP** 0
FM (D) 1 / 4 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +3 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Capacité : maniement du bâton, 1 pouvoir divin, Connaissance : théologie de base
2	1 don au choix, 1 connaissance au choix, Connaissance : cérémonie
3	1 don général ou martial, 1 pouvoir divin
4	Don : esquive, 1 connaissance au choix
5	Don : volonté de fer, Coup béni
6	Don : arme de prédilection <i>bâton</i> , 1 pouvoir divin
7	1 don général ou martial, 1 pouvoir divin
8	Don : esquive, 1 connaissance
9	1 don général ou martial, 1 connaissance
10	1 pouvoir divin, Coup spirituel

Coup béni : Cette faculté permet au moine d'investir son arme (et seulement la sienne) de la puissance de son dieu, ce qui lui permet de donner des coups qui causeront des dégâts blancs ou noirs (se référer au pouvoir de bénédiction). Pour 2 PM et une prière de 30 secondes, l'arme du moine devient bénie pour 2 minutes par Niveau.

Coup spirituel : Cette faculté permet au moine de donner un coup fulgurant qui doublera les dégâts du coup. De plus, ces dégâts seront de type « blancs/noirs » et « complets ». Cette faculté ne demande qu'une prière de 5 sec. et coûte 10 PM.

Necromaniss (Foi)

Spécialisé dans la destruction des mort-vivants, le Necromaniss apprendra, au cours de son évolution, plusieurs techniques contre ces créatures. La puissance de son pouvoir de Vade Rétro n'a d'égal que celle des grands prêtres et même encore... Sa haine des mort-vivants est si ardente qu'on se demande parfois si cette haine surpasse son dévouement à sa divinité.

PF 6 / Niv **PM** 4 / Niv **PP** 0
FM (D) 1 / 3 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +1 Constitution +1 Sagesse +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Capacités : 2 maniements d'armes, 1 sphère ou essence de son dieu, 1 sort Niv 1, Connaissance : théologie de base, Pouvoir divin : Vade Rétro <i>repousser</i> *
2	1 don au choix, 2 sorts Niv 1, Pouvoir divin : Vade Rétro <i>destruction</i> *
3	1 sort Niveau 2, 1 pouvoir divin
4	Don : ennemi cible <i>mort-vivants</i> , 1 don au choix, Connaissance : cérémonie
5	Don : combat vs ennemi <i>mort-vivants</i> , 1 pouvoir divin, 1 sort parmi les Niveaux 1-3
6	1 sort parmi les Niveaux 2-3, Défense contre la non-vie
7	1 don au choix, 2 sorts parmi les Niveaux 1-2, 1 sort parmi les Niveaux 3-4
8	Don : ennemi cible <i>mort-vivants</i> , 1 pouvoir divin
9	1 don au choix, 1 sort parmi les Niveaux 1-5
10	Don : combat vs ennemi <i>mort-vivants</i> , 1 pouvoir divin

***Vade Rétro spécial :** la Force du Vade Rétro (repousser **et** destruction) du Necromaniss est exceptionnellement grande, il reçoit un bonus de 1 / 2 Niveaux de Nécromaniss, **en plus** de la force de base du Vade Rétro.

Défense contre la non-vie : Le Nécromaniss développe des techniques de défense qui lui procurent un bonus de +2 à toutes les sauvegardes faites contre un pouvoir ou un sortilège provenant d'un mort-vivant.

Prêtre (Foi)

Le prêtre est l'homme de foi le plus commun et répandu. Il se dévoue corps et âme à son culte et tentera durant toute sa vie de propager le nom de sa divinité. Il fera cérémonies et discours en l'honneur de son dieu et le servira loyalement. Sa dévotion sera toutefois bien récompensée. En effet, le prêtre, investi des pouvoirs de son dieu, peut être un lanceur de sortilèges plus redoutable que les meilleurs magiciens.

PF 5 / Niv **PM** 6 / Niv **PP** 0
FM (D) 1 / 2 Niv **PC** 4 / Niv

Bonus: +2 Sagesse +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Capacité : 1 maniement d'arme, 1 pouvoir divin, 1 don général, 1 Sphère ou essence de son dieu, 3 sorts Niv 1, Connaissance : théologie de base
2	2 sorts Niveau 1, 1 pouvoir divin, 1 don métamagique, Connaissance : Cérémonie
3	2 sorts parmi les Niveaux 1-2, Connaissance : théologie avancé
4	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 pouvoir divin, Don : volonté de fer
5	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 pouvoir divin, 1 don métamagique
6	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 Sphère ou essence de son dieu
7	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, 1 don général, 1 pouvoir divin
8	2 sorts parmi les Niveaux 1-6, 1 pouvoir divin, Don : arme de prédilection (au choix)
9	2 sorts parmi les Niveaux 1-7, 1 don métamagique
10	2 sorts parmi les Niveaux 1-7, 1 don au choix, 1 pouvoir divin

Voie : Homme des grands chemins

Assassin (Grands chemins)

Maître incontesté de la nuit, l'assassin usera de subterfuges et de ruse pour en venir à ses fins. Il est engagé afin d'éliminer des personnes considérées gênantes, et n'aura aucun remord à faire son travail. Par contre, un assassin ne tuera pas sans raisons. Les meurtres gratuits sont inutiles et ne servent qu'à laisser des traces, c'est pourquoi il ne tue que par contrat ou pour une raison personnelle importante.

PF 5 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 5 / Niv

Bonus: +3 Dextérité

Niveau	Obtention
1	Capacité : attaque sournoise, Capacité : maniement de la dague, +1 dégât aux attaques sournoises
2	Capacité : camouflage, 1 don martial ou général
3	Assassinat (x3)
4	+2 dégâts aux attaques sournoises, 1 don martial
5	Attention accrue , Don : vigilance
6	Assassinat (x4)
7	+2 dégâts aux attaques sournoises, Don : esquive
8	Assassinat secret , 1 don martial
9	Assassinat (x5)
10	+2 dégâts aux attaques sournoises, 1 don général

Assassinat : L'assassinat est l'art de tuer discrètement et efficacement. Le personnage peut utiliser cette capacité avec une dague seulement, et la victime doit être de dos **ou** désarmée. Les dégâts sont calculés de la façon suivante : **(Dégâts d'une attaque sournoise régulière + Mod de dextérité) x modificateur de l'assassin**. Les dégâts d'un assassinat sont toujours critiques. Aucune sauvegarde n'est permise pour réduire les dégâts. Seuls les ombrageux et les assassins assez puissants ont droit à une sauvegarde réflexe contre une force égale au niveau de l'assassin. Une sauvegarde réussie signifie que l'assassinat a été raté, donc la cible ne subit **aucun** effet. L'assassinat ne peut être utilisé **qu'une fois par personne par 2 minutes**.

Attention accrue : Cette faculté permet la Sauvegarde réflexe contre les assassinats et s'effectue contre la force d'assassinat, qui est égale au niveau de l'assassin.

Assassinat secret : Cette faculté permet à l'assassin de s'assurer que le corps de la victime ne soit jamais retrouvé. Si l'assassin réussit à avoir sa victime **sans aucun témoin** ou bien que **personne ne soit en capacité de le voir**, le corps de la victime ne sera pas retrouvable, aucunes traces du cadavre. C'est comme si le corps disparaissait.

Brigand (Grands chemins)

Le plus typique des hommes de grands chemins, il ère à la recherche d'une bourse à prendre, d'un contrat à faire ou d'une quelconque occasion de se faire un petit butin. Il n'est spécialisé dans aucun domaine sournois, mais en revanche, touche à tout.

PF 6 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 6 / Niv

Bonus: +2 Dextérité +1 Force

Niveau	Obtention
1	Don : maniement des armes courantes, Capacité : attaque sournoise, 1 don général
2	Esquive instinctive , Don : port d'armures légères
3	1 don général, Sournois
4	Esquive totale , 1 capacité sournoise au choix
5	+ 1 dégât aux attaques sournoises, 1 don martial
6	1 don général, 1 capacité sournoise au choix
7	+ 1 dégât aux attaques sournoises, 1 don martial
8	Esquive instinctive , Sournois
9	1 don général, 1 capacité sournoise au choix
10	+ 3 dégâts aux attaques sournoises

Esquive instinctive : À chaque obtention de ce pouvoir, le brigand bénéficie d'un bonus de +2 à la capacité *esquive*.

Sournois : À chaque obtention de ce pouvoir, vous aurez une branche de la sournoiserie où vous serez particulièrement doué. À chaque fois que ce pouvoir est gagné, vous gagnez 1 sélection d'une capacité sournoise que vous avez déjà.

Esquive totale : Lorsqu'une sauvegarde réflexe contre un sortilège ou pouvoir causant des dégâts est réussie, vous ne recevez **aucun** dégât. Par contre, si vous ne sauvegardez pas, vous subissez toujours les dégâts entiers.

Ombreux (Grands chemins)

L'ombreux est le vengeur des innocents, toujours en quête de retrouver les pires assassins et voleurs afin de s'assurer qu'ils sont bien morts et enterrés. Les ombreux rares et craints par les guildes d'assassins. La plupart agissent par vengeance et d'autres, par choix. Une seule chose est sûre : ce sont de redoutables combattants, capable de manier les armes comme le guerrier et d'être aussi adroit qu'un roublard. Dans les souterrains, on les nomme chasseurs de Drows.

PF 7 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 5 / Niv

Bonus: +2 Dextérité +1 Force

Niveau	Obtention
1	Attention accrue , 2 maniements d'armes au choix, Don : port d'armures légères, 1 don général
2	Capacité : attaque sournoise, Don : ennemi cible*
3	1 don général, Don : combat vs ennemi*
4	1 don martial, Don : vigilance
5	Don : ennemi cible*, Don : arme de prédilection (au choix)
6	1 don général, Don : combat vs ennemi*
7	1 don martial, Capacité : 1 maniement d'arme
8	Don : ennemi cible*, Don : spécialisation d'arme (au choix)
9	1 don général, Don : combat vs ennemi*
10	1 don martial, Don : ennemi cible*

Attention accrue : Cette faculté permet la Sauvegarde réflexe contre les assassinats et s'effectue contre la force d'assassinat, qui est égale au niveau de l'assassin.

***Ennemi cible :** Lorsque l'ombreux se bat contre un homme des grands chemins, il gagne un bonus de +2 aux dégâts contre eux.

***Combat vs ennemi :** Lorsque l'ombreux combat se bat contre un homme des grands chemins, il gagne un bonus de +2 CA de dextérité contre eux.

Voleur (Grands chemins)

Comme son nom l'indique, le voleur est spécialisé dans le vol à la tire. Il est maître pour délester quelqu'un de sa bourse et de son or. Ses doigts agiles semblent dotés d'yeux quand il veut trouver quelques piécettes. Il fait aussi un excellent cambrioleur.

PF 4 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 6 / Niv

Bonus: +2 Dextérité, +1 Intelligence

Niveau	Obtention
1	1 don général, Capacité : 1 maniement d'arme, Capacité : vol à la tire
2	1 don général, Don : port d'armures légères
3	Capacité : attaque sournoise, Don : expertise, Réflexes accrus
4	Vol à la tire spécialisé , 1 don général
5	1 don martial, Don : vigilance
6	Don : esquive, +1 sélection au vol à la tire
7	1 don martial, Maître du vol à la tire
8	1 don général, Esquive totale
9	1 don général, Don : maniement des armes courantes
10	Don : spécialisation d'arme (au choix), +1 sélection au vol à la tire

Réflexes accrus : Lorsqu'une sauvegarde réflexe contre un sortilège ou pouvoir causant des dégâts est réussie, vous ne recevez **que le quart des dégâts**, et non la moitié.

Vol à la tire spécialisé : Lorsqu'un voleur utilise sa capacité de vol à la tire **en ciblant un vol de piécettes**, il peut prendre le **double** du nombre habituel de piécettes.

Maître du vol à la tire : Lorsqu'un voleur utilise sa capacité de vol à la tire **en ciblant un vol de piécettes**, il peut prendre le **triple** du nombre habituel de piécettes.

Esquive totale : Lorsqu'une sauvegarde réflexe contre un sortilège ou pouvoir causant des dégâts est réussie, vous ne recevez **aucun** dégât. Par contre, si vous ne sauvegardez pas, vous subissez toujours les dégâts entiers.

Les dons

Les dons sont acquis lors de l'obtention de niveaux de votre personnage. Un don est tout simplement une démarcation de votre personnage dans un champ de compétence. Dépendant de ce que vous donne votre classe, vous aurez la chance de piger dans certaines des 3 catégories de dons : les dons généraux, martiaux et métamagiques.

Il faut bien faire attention de posséder les prérequis avant de prendre un don. On ne peut prendre un don qu'une seule fois, contrairement aux capacités, à l'exception de certains dons qui peuvent être pris plus d'une fois.

Lorsqu'une classe donne un don spécifique (exemple : l'enchanteur au niveau 9 gagne *Don : création de bâtons ou de baguettes magiques*) et non un don au choix dans l'une ou l'autre catégorie, vous n'avez **pas** besoin de posséder les prérequis pour obtenir ce don. De plus, vous pouvez **excéder** le nombre maximum de sélections d'un don (pouvant au départ être pris plus d'une fois) si une classe vous le donne spécifiquement.

Note : il est normal que les prérequis du même don varient s'il est dans 2 catégories différentes.

Dons généraux

Nom du don	Description	Prérequis
Vigilance	Donne un bonus de +2 à toutes les sauvegardes réflexe (2 sélections max).	
Vigueur surhumaine	Donne un bonus de +2 à toutes les sauvegardes vigueur (2 sélections max).	
Volonté de fer	Donne un bonus de +2 à toutes les sauvegardes volonté (2 sélections max).	
Robustesse	+4 points de vie par sélection (Sélections infinies).	
Esquive	+1 à la CA de dextérité si vous ne portez pas d'armure (3 sélections max).	Dextérité 13, Niv 2
Port d'armures légères	Permet de porter les armures légères.	
Combat arme et bouclier	Normalement, un personnage utilisant un bouclier a une pénalité de - 4 aux dégâts. Ce don permet d'utiliser le bouclier en combat et de frapper sans pénalités.	
Maniement des armes courantes	Donne 1 sélection de la capacité <i>maniement</i> de toutes les armes figurant dans la liste des armes courantes.	
Arme de prédilection	Choisissez une arme que vous maniez. Donne un bonus de +1 aux dégâts tant que vous utilisez l'arme choisie.	Maniement de l'arme en question, Niv 2

Spécialisation d'arme	Choisissez une de vos armes de prédilection. Donne un bonus de +1 aux dégâts tant que vous utilisez l'arme choisie.	Don : arme de prédilection, Niv 3
Ambidextrie	Le fait d'être ambidextre permet au personnage de se battre à 2 armes. Normalement, vous avez un malus de -4 /-4 aux dégâts. Ce don fait passer le malus à -2/-2.	Dextérité 14
Combat à deux armes	Le personnage peut combattre à deux armes sans aucun malus.	Don : ambidextrie
Défense à deux armes	L'arme de la main inverse, lorsqu'elle n'est pas utilisée pour attaquer, procure une défense de + 2 à la CA d'armure.	Don : Combat à deux armes
Combat aveugle	Lorsqu'un personnage est aveuglé, il n'en ressent aucun effet majeur. Il peut continuer à combattre les yeux ouverts.	
Attaque en puissance	Lorsqu'un personnage utilise une arme à deux mains , il peut utiliser 1,5 x son Mod de force (arrondi au plus haut) pour les dégâts au lieu de son Mod de force.	Force 14, Niv 3
Botte secrète	Remplace le Mod de Force par celui de Dextérité aux dégâts au corps à corps. Le personnage doit avoir une main de libre. Applicable seulement avec les armes de taille petite et la rapière.	Dextérité 14, Niv 2, Maniement de l'arme utilisée
Main agile	Le personnage peut ajouter le Mod de Dextérité au nombre de sélections du maniement pour contrer un désarmement.	
Tir de précision	+1 aux dégâts avec les armes de jet que le personnage manie.	
Tir à bout portant	+1 aux dégâts pour les tirs d'arme de jet faits à moins de 30 pieds.	Dextérité 12
Tir à distance	+2 aux dégâts pour les tirs d'arme de jet faits à plus de 30 pieds.	Dextérité 12
Justesse de tir	Donne un bonus de +1 aux dégâts pour chaque 10 sec. à viser avec l'arme de jet. Max : + 5 aux dégâts.	Don : Tir à bout portant
Désarmement à distance	Le personnage peut pratiquer un désarmement avec une arme de jet (une seule attaque est nécessaire pour appeler le désarmement).	Don : Tir de Précision, Maniement de l'arme en question, Capacité <i>désarmement</i>
Alerte	+2 à la capacité <i>alerte</i> en tout temps.	
Ingénierie	+2 à l'un de vos métiers du peuple.	Intelligence 12, Posséder un métier du peuple
Chirurgie	+2 à la capacité <i>premiers secours</i> .	Avoir la capacité <i>premiers secours</i>
Expertise	+ 2 aux capacités <i>vol à la tire et crochetage</i> .	Vol à la Tire et/ou Crochetage

Instincts de survie	+ 2 aux capacités <i>camouflage</i> et <i>déplacement silencieux</i> .	Camouflage et/ou Cacher dans ombre
Professeur né	+2 à la capacité <i>enseigner</i> .	Capacité : enseigner
Ennemi cible	Le personnage développe une haine envers une sorte d'ennemis (gobloïdes, morts-vivants, dragonoïdes, peuple féérique, Lycans, etc.) et bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts de mêlée ou de jet contre ces créatures (3 sélections max).	
Combat vs ennemi	Le personnage développe une haine envers une sorte d'ennemis (gobloïdes, morts-vivants, dragonoïdes, peuple féérique, Lycans, etc.) et bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA de dextérité contre ces créatures (3 sélections max).	

Dons martiaux

Nom du don	Description	Prérequis
Robustesse	+5 points de vie par sélection (Sélections infinies)	
Arme de prédilection	Choisissez une arme que vous maniez. Donne un bonus de +1 aux dégâts tant que vous utilisez l'arme choisie.	Maniement de l'arme en question
Spécialisation d'arme	Choisissez une de vos armes de prédilection. Donne un bonus de +1 aux dégâts tant que vous utilisez l'arme choisie.	Don : arme de prédilection, Niv 3
Maîtrise d'arme	Choisissez une de vos armes dans laquelle vous êtes spécialisé. Donne un bonus de +1 aux dégâts tant que vous utilisez l'arme choisie.	Don : spécialisation d'arme, Niv 7
Attaque en puissance	Lorsqu'un personnage utilise une arme à deux mains , il peut utiliser 1,5 x son Mod de force (arrondi au plus haut) pour les dégâts au lieu de son Mod de force.	Force 12
Poigne de fer	Le personnage peut ajouter le Mod de Force au nombre de sélections du maniement pour contrer un désarmement.	
Botte secrète	Remplace le Mod de Force par celui de Dextérité aux dégâts au corps à corps. Le personnage doit avoir une main de libre. Applicable seulement avec les armes de taille petite et la rapière.	Dextérité 14, Maniement de l'arme utilisée
Ambidextrie	Le fait d'être ambidextre permet au personnage de se battre à 2 armes. Normalement, vous avez un malus de -4 /-4 aux dégâts. Ce don fait passer le malus à -2/-2.	Dextérité 12
Combat à deux armes	Le personnage peut combattre à deux armes sans aucun malus.	Don : ambidextrie
Attaque en rotation	Lorsque vous effectuez un tour sur vous-même de 360 degrés avant de porter une attaque de mêlée, vous avez +3 dégâts à cette attaque.	Dextérité 13, Niv 5

Charge dévastatrice	1 fois par jour par niveau, le personnage peut ajouter en tant que bonus aux dégâts de charge : son niveau x 2.	Capacité : attaque en charge, Niv 6
Science du critique	Une fois par jour par niveau, une de vos attaques de mêlée ou de jet sera considérée critique.	Niv 8
Combat aveugle	Lorsqu'un personnage est aveuglé, il n'en ressent aucun effet majeur. Il peut continuer à combattre les yeux ouverts.	
Tir à bout portant	+1 aux dégâts pour les tirs d'arme de jet faits à moins de 30 pieds.	
Tir à distance	+2 aux dégâts pour les tirs d'arme de jet faits à plus de 30 pieds.	
Justesse de tir	Donne un bonus de +1 aux dégâts pour chaque 10 sec. à viser avec l'arme de jet. Max : + 5 aux dégâts.	
Esquive	+1 à la CA de dextérité si vous ne portez pas d'armure (3 sélections max).	Dextérité 13
Port d'armure légère	Permet de porter les armures légères.	
Port d'armure lourde	Permet de porter les armures lourdes.	
Port d'armure avancée	Donne +1 CA d'armure tant que le personnage porte une armure (3 sélections max).	Niv 3, 6 et 9 respectivement
Combat arme et bouclier	Normalement, un personnage utilisant un bouclier a une pénalité de - 4 aux dégâts. Ce don permet d'utiliser le bouclier en combat et de frapper sans pénalités.	
Maniement des armes courantes	Donne la 1 ^e sélection de la capacité <i>maniement</i> de toutes les armes figurant dans la liste des armes courantes.	
Maniement des armes de guerre	Donne la 1 ^e sélection de la capacité <i>maniement</i> de toutes les armes figurant dans la liste des armes de guerre.	
Ennemi cible	Le personnage développe une haine envers une sorte d'ennemis (gobloïdes, morts-vivants, dragonoïdes, peuple féérique, Lycans, etc.) et bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts de mêlée ou de jet contre ces créatures (3 sélections max).	
Combat vs ennemi	Le personnage développe une haine envers une sorte d'ennemis (gobloïdes, morts-vivants, dragonoïdes, peuple féérique, Lycans, etc.) et bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA de dextérité contre ces créatures (3 sélections max).	
Vigilance	Donne +2 à toutes les sauvegardes réflexe (2 sélections max).	
Vigueur surhumaine	Donne +2 à toutes les sauvegardes vigueur (2 sélections max).	
Volonté de fer	Donne +2 à toutes les sauvegardes volonté (2 sélections max).	

Dons métamagiques

Nom du don	Description	Prérequis
Affinité magique	+ 10 points de magie	
Croissance des sorts	+ 1 à la force magique du personnage.	Niv 4
École renforcé	+ 1 à la force magique avec une sphère de magie au choix.	Une sphère de sortilèges, Niv 3
Métacroissance des Sorts	+ 1 à la force magique du personnage.	Don : croissance des sorts, Niv 8
Études arcaniques	Donne 3 sorts de niveau accessible au personnage, dans les sphères ou essences qu'il possède.	Intelligence 12, posséder une sphère ou essence
Affinité arcanique	Donne accès à une sphère de magie de votre choix.	Connaître 10 sorts, Intelligence 12
Affinité élémentale	Donne accès à une essence élémentale (Eau, Feu, Terre, Air) qui N'EST PAS une essence opposée.	Faire partie de la confrérie élémentale
Magie coopérative	Deux personnages avec ce don peuvent cumuler un effet numérique d'un même sort lancé en même temps (même la force peut être cumulée).	Intelligence 16
Sortilège naturel	Permet à un personnage d'incanter en forme animale.	Sagesse 13, Capacité de se transformer en animal
Affinité gestuelle	+2 à la capacité <i>lancement gestuel</i> .	Capacité <i>lancement gestuel</i>
Magie de guerre	+ 2 aux capacités <i>concentration accrue dégâts</i> et <i>marche</i> , mais vous devez les avoir auparavant.	Concentration accrue (marche) et/ou (dégâts)
Volonté de fer	Donne un bonus de +2 à toutes les sauvegardes volonté (2 sélections max).	
Alchimie magique	Le personnage a maintenant accès aux potions de la section alchimie magique.	Niv 4
Expertise en alchimie	+1 à la force magique des potions que vous créez avec <i>Alchimie</i> .	Capacité <i>alchimie</i>
Création d'objets merveilleux	Le personnage peut créer des objets merveilleux à l'aide de ce don. Pour tous les dons de création, consultez le <i>manuel de création d'objets magiques</i> en annexe.	Niv 3

Création d'armes magiques	Le personnage peut créer des armes magiques à l'aide de ce don.	Niv 5
Création d'armures et boucliers magiques	Le personnage peut créer des armures et des boucliers magiques à l'aide de ce don.	Niv 6
Création d'anneaux magique	Le personnage peut créer des anneaux magiques à l'aide de ce don.	Niv 12
Création de bâtons magiques	Le personnage peut créer des bâtons, des sceptres et des baguettes magiques à l'aide de ce don.	Niv 8

Les capacités

Les capacités représentent les champs de compétence de votre personnage, votre métier. Les capacités doivent d'abord être enseignées. Après, vous êtes libre de les augmenter avec vos points de capacités. Le tout est détaillé dans la section *évolution des personnages*. L'accès aux capacités est plus ou moins facile, dépendant de votre voie. Un guerrier aura beaucoup plus de facilité à développer des capacités martiales (de combat) que le médecin par exemple. Cela est aussi détaillé dans la section *évolution des personnages*.

Certaines capacités, au même titre que les dons, ont des prérequis. Ils doivent être respectés avant de prendre une première sélection d'une capacité.

Un type de capacité bien particulier : les métiers du peuple. Ces métiers permettent de produire des biens de base, communs, qui sont essentiels aux capacités plus complexes. Le forgeron a besoin des métaux que lui apporte le mineur. La capacité attacher requiert la corde du cordonnier. L'alchimiste a besoin des fioles du souffleur de verre pour garder ses potions et composantes.

Lorsqu'une capacité est utilisée dans le feu de l'action, comme alerte, fouille, assommer, les différents bris, le désarmement, la lutte, le maintien, l'évasion, l'égorgeement, ... vous dites en premier le nom de la capacité utilisée et la force de celle-ci après. Exemple : Lorsque vous donnez le troisième coup du désarmement, vous dites **désarmement 6** (si votre force est 6!).

Capacités générales	Capacités martiales	Capacités magiques	Capacités sournoises
Alerte	Assommer	Alchimie	Attaque sournoise
Art	Attacher	Blocage	Camouflage
Attacher	Attaque dévastatrice	Concentration	Contrefaçon
Biologie	Attaque en charge	<i>Marche</i>	Coup fatal
Concoctions	Bris d'arme	<i>Dégâts</i>	Crochetage
Empathie animale	Bris d'armure	Lancement gestuel	Déguisement
Enseigner	Bris de bouclier	Lancement rapide	Déplacement silencieux
Fouille	Courage	Méditation	Désamorçage
Forge	Désarmement	Mot de commande	Égorgeement
Interrogatoire	Maintien	Réflexes magiques	Espionnage
Métiers du peuple	Maniement d'arme	Résistance magique	Évasion
<i>Bûcheron</i>	Parade	Spécialisation de sphère	Imitation
<i>Chandelier</i>	Spécialisation vs race	Spécialisation de sort	Manutention
<i>Chasseur</i>	Tactique de guerre	Spécialisation vs race	Menteur
<i>Cordonnier</i>	Terrassement (racial)		Poches secrètes
<i>Couturier</i>			Pose de pièges
<i>Ferblantier</i>			Renseignements
<i>Lapidaire</i>			Vol à la tire
<i>Menuisier</i>			
<i>Mineur</i>			
<i>Papetier</i>			
<i>Souffleur de verre</i>			
Premiers secours			

Capacités générales

Alerte

Alerte est la capacité d'excellence contre les roublards. L'alerte est la perception de son environnement dans ses moindres détails. Alerte permet de trouver les gens camouflés, cachés dans l'ombre. Elle permet de percer les déguisements. Elle permet également de voir les vols à la tire. Quelqu'un qui possède également la capacité *pose de piège* peut détecter les pièges. La force de cette capacité est égale au **(Nombre de sélections de la capacité + Mod de Sagesse)**. L'alerte doit toujours être supérieure à la force contre laquelle elle est opposée.

Art

L'art permet de fabriquer des objets d'art. À chaque sélection, vous pouvez choisir un domaine artistique, telle la peinture ou la sculpture. Chaque sélection augmente le degré d'expertise de l'artiste dans l'art choisit. Le prix de base de l'œuvre est **(Mod de Dex + Nombre de sélections) x (Prix de la matière première utilisée)**. Chaque objet d'art de base nécessite une heure au créateur pour achever son œuvre. Certains matériaux peuvent nécessiter certains outils particuliers.

Attacher

Avec cette capacité, un personnage peut empêcher d'agir un autre personnage en l'attachant. Un personnage attaché ne peut pas bouger (ni parler s'il est bâillonné), mais il peut se concentrer. Il est nécessaire d'avoir une corde ou une chaîne assez longue pour attacher la cible. Attacher une cible prend 2 minutes. La force de cette capacité est **le nombre de sélections** contre le **(Modificateur de Dex ou de Force + Nombre de sélection d'évasion)** de l'adversaire. Une fois attaché, la force de cette capacité est réduite de 1 par minute sans surveillance. Dès que le personnage sauvegarde, il doit prendre 5 minutes pour se détacher. Un personnage attaché recevant des dégâts se libère automatiquement.

Biologie

On peut, si on possède cette capacité, vérifier si quelqu'un est mort en prenant son pouls. Cette capacité donne des bonus à l'attaque sournoise et les premiers secours. +1 aux dégâts d'attaque sournoise et +1 aux PF que guérit un premier soin par sélection.

Concoctions

Permet de faire des drogues, des baumes, des pâtes, des infusions, etc. ou d'utiliser des « trucs de grand-mère » pour aider ou guérir. Quelqu'un qui possède cette capacité doit tester pour découvrir les recettes. Cette capacité permet également de reconnaître des drogues, des baumes, des poisons, etc. La force des concoctions est égale au **(Mod d'Int + Nombre de sélections)**. Reconnaître une drogue ou autre prends 10 minutes d'étude.

Prérequis : connaissance *herboristerie*.

Empathie animale

En prenant le temps d'essayer de le calmer, cette capacité permet de rendre un animal moins agressif, voir même soumis au personnage. La force de cette capacité est égale au **(Nombre de sélections + Mod de Sag)**. Si un animal était contrôlé par magie, la force de cette capacité devra être supérieure à la force magique de l'enchantement.

Enseigner

Cette capacité permet d'enseigner une connaissance, une capacité, un sort ou même une classe. Vous devez avoir **1 sélection de cette capacité pour chaque tranche de 1 PC (ou 10 PX) que coûtera ce que vous enseignez à votre élève**. Par exemple, vous devez avoir *enseigner 3* pour enseigner une capacité martiale à un homme des grands chemins, puisque leur première sélection de capacité martiale leur coûte 3 PC. Pour enseigner une classe, il faudra 4 sélections de cette capacité, et 5 pour enseigner les classes prestigieuses. Le temps d'enseignement est de 2 heures, -5 minutes par sélection de la capacité *enseigner*, -5 minutes par Mod de Sag de l'enseignant, -5 minutes par Mod d'Int de l'étudiant.

Forge

Permet de faire armes, armures, outils ou autres. **(Le nombre de sélections + 1)** doit être égal à la quantité de CA de l'armure forgée ou de dégâts de l'arme forgée. Forger requiert des matières premières. Voir le tableau des armes et armures pour le nombre d'unités de métaux ou de cuir nécessaires. Le temps de fabrication est de **30 minutes par point** de dégâts d'arme ou de CA de l'armure. Certaines capacités raciales permettent de faire des armes et armures spéciales. Les armes spéciales (elfique, naine) et les armures drows nécessiteront 50% plus de temps à faire, mais pas de matériaux supplémentaires. Référez-vous au manuel des gemmes et métaux pour les armures raciales et les métaux spéciaux. La forge permet également de faire des serrures. Les serrures coûtent 1 unité de fer, ont une force de **(1 + Nombre de sélections de *forge*)**, et ont un temps de fabrication de 10 minutes par point de force.

Fouille

Permet à un personnage de fouiller un autre personnage plus rapidement et plus efficacement. La force est égale au **(Nombre de sélections + Mod de Dex)** contre la force de *poche secrète* de la cible. Le temps de fouille est également réduit de 1 seconde par sélection, par endroit de fouille (ou de 9 secondes par sélection pour une fouille complète).

Interrogatoire

Cette capacité permet d'interroger les gens et de les **forcer** à divulguer des informations. La force de cette capacité est le **(Nombre de sélections + Mod d'Int)** contre la sauvegarde Volonté de la cible. Le temps de l'interrogatoire est d'une durée minimale de 2 minutes par point de force de la capacité.

Métiers du peuple

Les métiers du peuple permettent soit d'aller chercher des matières premières, soit de créer des objets de base. Lorsqu'il est écrit un nombre de ruks dans la section prérequis, cela signifie que le personnage « paie virtuellement » des matières premières. Le joueur doit remettre le nombre de ruks requis à un animateur en spécifiant pourquoi. Notez qu'il est aussi possible de créer des produits n'étant pas nécessairement sur la liste. Se référer à un concepteur si vous voulez mettre votre idée en pratique*. Chaque sélection après la 1^{ère} permet de réduire le temps de fabrication ou d'obtention des biens de 5 minutes.

Professions	Biens obtenus / produits	Temps requis	Prérequis
Bûcheron	2 unités de bois	30 minutes	Une bonne hache
Chandelier	10 chandelles 2 torches d'une durée de 1h	30 minutes 30 minutes	5 ruks 5 ruks
Chasseur	2 unités de cuir	30 minutes	Aller dans les bois durant la durée, une arme
Cordonnier	20 pieds de corde	30 minutes	5 ruks
Couturier**	1 vêtement normal	Voir Art	Outils de couture, tissu
Ferblantier	Outils de crochetage	30 minutes	15 ruks
	Boucliers de métal		
	Petit bouclier	1h	2 unités de fer
	Bouclier moyen	2h	4 unités de fer
Menuisier	Grand bouclier	3h	6 unités de fer
	Boucliers en bois		
	Petit bouclier	1h	2 unités de bois
Mineur	Bouclier moyen	2h	4 unités de bois
	Grand bouclier	3h	6 unités de bois
	1 unité de fer	30 minutes	Outils de mineur, une mine accessible
	1 unité d'argent	1h	
1 unité d'or	2h		
1 unité de Mithril / Solcium	4h		
Papetier	1 unité de Vorpallium / Adamantium	6h	
	5 papiers ou 1 parchemin	30 minutes	5 ruks
Souffleur de verre	5 fioles ou 1 bouteille	30 minutes	10 ruks
Lapidaire	Voir le manuel des gemmes	Voir le manuel des gemmes	Outils de lapidaire

*Pour créer un produit non défini, le temps et le nombre d'unités utilisées est en fonction de ce que vous voulez construire. Des exemples d'utilisations non définies : menuisier – catapulte, poutre, bateau, ... ferblantier – boucliers renforcés pour armes de sièges, ...

**Le métier du peuple *couturier* fonctionne exactement comme la capacité *Art*. Le matériel de base est le tissu. Le tissu est une matière première « payée virtuellement ». Il a la valeur du nombre de ruks que vous investissez (au choix).

Premiers secours

Cette capacité permet au personnage d'exercer des premiers soins sur une personne blessée. Les points de vie récupérés avec l'utilisation de cette capacité sont **(Nombre de sélections + Mod de Sag) x2 en PF et x1 en PV**. Un personnage ne **peut pas** recevoir les premiers soins 2 fois de suite, une blessure devra être reçue entre les deux.

Capacités martiales

Assommer

Cette capacité permet au personnage d'assommer une cible personne **de moins de 9 pieds** (ou de sa taille). Elle doit être faite avec une arme contondante (le pommeau d'une épée n'est **pas** suffisant). Le temps d'inconscience de la victime est de 30 secondes par sélection. La force de cette capacité est égale au (**Nombre de sélections + Mod de For**) contre la sauvegarde Vigueur de la cible. Si la sauvegarde est réussie, la cible reçoit un nombre de dégâts égal à la force du coup auquel il vient de résister. Le coup doit être porté dans le dos de la victime. Si la cible reçoit 3 points de dégâts ou plus durant son inconscience, elle se réveille.

Attacher

Voir dans la section *capacités générales*.

Attaque dévastatrice

Cette capacité permet au personnage de se concentrer sur une victime pour cibler les défaillances de sa défense. Ainsi, pour une concentration de 5 secondes durant lesquelles il ne peut ni frapper, ni bloquer, il pourra donner **un** coup qui sera considéré comme **critique**. Il ajoute son Mod d'Int aux dégâts critiques. De plus, pour chaque sélection additionnelle de cette capacité, le joueur pourra bénéficier d'un bonus de +1 aux dégâts supplémentaires.

Prérequis : 13 d'Intelligence.

Attaque en charge

Cette capacité permet au personnage d'effectuer une charge sur un adversaire. Le personnage doit courir **30 pieds en ligne droite, sans aucun obstacle**. Il bénéficie ainsi d'un bonus de +1 aux dégâts par sélection de cette capacité. De plus, l'attaque cause des dégâts **complets**.

Bris d'arme

Cette capacité permet de briser une arme. Le joueur devra frapper 3 coups consécutifs sur l'arme, et au dernier coup, le personnage pourra tenter de briser l'arme de son adversaire, en appelant un « bris d'arme X ». Un bris d'arme réduit les dégâts infligés par l'arme. La baisse de dégâts causée à l'arme par cette capacité est de **1 par 2 sélections** (arrondi au plus haut). Lorsqu'une arme tombe à 0 dégâts, elle est complètement brisée et inutilisable. Ainsi, une arme causant 3 points de dégâts de base pourra recevoir jusqu'à trois « bris d'arme 1 » et sera alors inutilisable.

Prérequis : 12 d'Intelligence.

Bris d'armure

Cette capacité permet de briser une armure. Le joueur devra frapper 3 coups consécutifs sur le personnage, et au dernier coup, le personnage pourra appeler un « bris d'armure X ». Chaque bris réduira la CA de l'armure de **1 par 2 sélections**.

Lorsqu'une armure tombe à 0 de CA, elle est complètement brisée et inutilisable.

Prérequis : 12 d'Intelligence.

Bris de bouclier

Cette capacité permet de briser un bouclier en frappant sur ce dernier de la bonne façon. Le joueur possédant cette capacité pourra briser des boucliers de plus en plus gros, dépendant du nombre de sélections qu'il possède. Un bouclier est brisé en **5** coups, le bris de bouclier étant appelé au cinquième coup. Si le nombre de sélections est impair, le joueur ne peut briser que les boucliers de bois. Si le nombre de sélections est pair, le joueur peut briser les boucliers en métal.

1 et 2 sélections : Petits boucliers (targe, bouclier de poing)

3 et 4 sélections : Boucliers moyens (écus)

5 et 6 sélections : Grands boucliers (pavois)

7 et 8 sélections : Boucliers renforcés (armes de siège)

Prérequis : 10 de Force + 1 par sélection et 12 d'Intelligence.

Courage

À chaque sélection de cette capacité, vous gagnez un bonus de +1 à votre sauvegarde volonté contre les effets de peur.

Désarmement

Cette capacité permet au personnage de désarmer un adversaire. La force de cette capacité est égale au (**Nombre de sélections + Mod de dextérité**) contre la force de **maniement** de l'adversaire. Trois coups consécutifs sur l'arme ou la personne doivent être donnés sans appeler les dégâts. Le 3^e coup est le désarmement.

Prérequis : 13 de Dextérité.

Maintien

Cette capacité permet au personnage de maintenir un adversaire **qui n'est pas en combat**. Un personnage maintenu ne peut bouger ou se concentrer (donc aucun sortilège ou pouvoir demandant de la concentration), ni parler, à moins que le personnage effectuant le maintien lui permette. Maintien est une contrainte physique. La force de cette capacité est égale au (**Nombre de sélections + Mod de For**) contre la force suivante : (**Modificateur de Dex / For + Nombre de sélection d'évasion**) de l'adversaire. Dès qu'un personnage, soit celui qui maintient ou celui qui est maintenu, reçoit des dégâts, le maintien finit automatiquement.

Maniement d'arme

Chaque 1^{ère} sélection permet au personnage de savoir manier une arme. Un personnage utilisant une arme qu'il ne sait pas manier fait toujours 1 point de dégât. Il ne faut pas oublier que les maniements donnés par les classes sont restreintes par les voies. Toutefois, si le maniement est enseigné en jeu, le personnage peut aller piger dans tous les types d'armes (courantes, de guerres,

exotiques). De plus, chaque sélection additionnelle permet au personnage de résister davantage aux désarmements. Si votre **nombre de sélections de la capacité maniement pour la même arme** est égal à la force du désarmement de l'adversaire, vous résistez à son désarmement.

Parade

Cette capacité permet au personnage de bloquer 2 coups +1 par sélection additionnelle, même si en réalité le coup vous a touché. Le personnage doit obligatoirement avoir les deux pieds au sol, et ne peut **pas** parer les coups qui causent plus de dégâts que le **score de force** de votre personnage. De plus, un coup complet ne se bloque **pas**. Vous ne pouvez pas non plus bloquer les coups spéciaux, comme *désarmement* ou *coup fatal*. Un temps de repos de deux minutes est requis entre chaque série de parade.

Prérequis : 13 de Force.

Spécialisation contre une race

Cette capacité permet à un personnage d'être spécialisé contre une race quelconque. Chaque sélection ajoute un bonus de +1 aux dégâts de mêlée ou de jet contre la race choisie.

Tactique de guerre

Cette capacité permet à un groupe de personnages qui possèdent cette habilité +1 personne ne la connaissant pas par sélection (dans un groupe où plusieurs ont cette capacité, celui qui a le plus de sélections détermine combien de personnes additionnelles ne connaissant pas la tactique peuvent être ajoutées) de bénéficier d'un bonus **+2 aux dégâts de mêlée ou de jet et à la CA d'armure** pour la **durée d'un combat**. Toutefois, les personnages doivent **rester en formation** et elle doit être **visible** par autrui.

Terrassement

Après une concentration de 5 secondes, le personnage peut donner un coup avec une arme contondante qui sera un « terrassement ». La victime sera inconsciente pour une durée de **2 secondes par sélection** et sera projetée à 15 pieds. Seuls les humanoïdes et les goblinoides sont affectés le terrassement. Terrassement ne peut être ni choisi ni enseigné. Seules certaines races donnent accès à cette capacité.

Prérequis : Avoir pris les capacités raciales en conséquence.

Capacités magiques

Alchimie

Cette capacité permet au personnage de faire de l'alchimie. Voir en annexe le manuel de l'alchimie.

Blocage

Cette capacité permet au personnage d'annuler un sortilège, 1 fois par jour par sélection. La force de cette capacité doit être **égale ou supérieure** à la force du sort à bloquer. La force de cette habilité égale le (**Nombre de sélections + Mod de Spi**). Il est impossible d'annuler un sort dont vous n'étiez pas conscient.

Concentration accrue (marche)

Cette capacité permet au personnage d'incanter en se déplaçant, ce qui est normalement impossible. À chaque sélection de cette capacité, vous pouvez faire 1 pas par 5 secondes. À 5 sélections, vous pouvez faire un pas par secondes. La 6^e sélection n'impose aucune limite au nombre de pas. La 7^e permet de courir en incantant!

Concentration accrue (dégâts)

Cette capacité permet au personnage de garder sa concentration même s'il se fait frapper. Il peut encaisser (**1 point de dégâts par sélection + Mod de Con**) et ne pas perdre le sortilège qu'il incantait.

Lancement gestuel

Permet au mage d'incanter de façon gestuelle. Le mage doit tracer des signes, lettres, runes, etc. dans les airs durant 5 secondes par niveau du sort lancé. La force magique est réduite de 5. Chaque sélection donne un +1 à la force magique, jusqu'à ce que la force magique normale soit atteinte. Il n'est pas possible d'augmenter sa force magique avec cette capacité. À la 6^e, 7^e, 8^e et 9^e sélection de cette capacité, le temps d'incantation gestuelle est réduit de 1 secondes par niveau du sort lancé. Le temps minimal est de 1 seconde par niveau de sort.

Prérequis : 14 de Dextérité.

Lancement rapide

Cette capacité permet au lanceur d'incanter d'une façon très rapide, lui permettant d'utiliser **seulement le mot de pouvoir** du sortilège pour le lancer. Le mage devra dépenser le **double d'énergie magique** du sort lancé. De plus, si la mage lance un autre sortilège rapide moins de 15 secondes après avoir lancé un premier sort au mot de pouvoir, le coût sera encore doublé, ainsi que le temps d'attente, pour un total de quatre fois le coût en PM et 30 secondes d'attente. Le mage pourra lancer un sortilège de niveau égal ou inférieur à son nombre de sélections.

Prérequis : 15 d'Intelligence.

Méditation

La première sélection de cette capacité permet de régénérer une base de 10 PM après une méditation de 30 minutes. Chaque sélection additionnelle ajoutera +2 PM et réduira le temps de 2 minutes. La méditation doit être constante, effectuée dans le calme et la sérénité. Le personnage ne peut interagir avec d'autres personnages, pas plus qu'il ne peut méditer 2 fois de suite sans laisser s'écouler au moins 10 minutes.

Mot de commande

Cette capacité permet, à l'aide d'un seul mot, d'**obliger** une cible à faire ce que vous lui ordonnez. La 1^{ère}, 3^e, 5^e, 7^e, 9^e, ... sélection permet d'apprendre un mot de commande. Les mots de commandes sont : *dors, assis-toi, recule, avance, danse, chante, saute, silence, souris*. La force de cette capacité est égale au **nombre de sélections** et ne peut pas dépasser la force magique du personnage. Les commandes durent **3 secondes**. Si l'action entraînerait la mort immédiate et inconditionnelle de la cible, alors le mot de commande ne marche pas. La portée est de 30 pieds. Utiliser un mot de commande coûte 1 PM.

Prérequis : 14 d'Intelligence.

Réflexes magiques

Donne un bonus de +1 à votre sauvegarde réflexe par sélection **contre les sorts seulement**.

Résistance magique

Permet de réduire les dégâts causés par un sort de **(2 point de dégât / sélection + Mod de Con)**, minimum 1 point de dégât. Réduit également la durée d'un sort de 10% par sélection, jusqu'à un maximum de -50 %. Vous devez être conscient que ce sort se dirigeait vers vous.

Spécialisation de sphère

Permet de se spécialiser dans une sphère de magie, ce qui donne un bonus de **(5% par sélection + 5% par Mod d'intelligence)** à la durée, la portée et les dégâts de la sphère de magie choisie.

Prérequis : avoir 3 sortilèges de la sphère à spécialiser par sélection, 13 d'Intelligence.

Spécialisation de sort

Donne +1 à la force magique par sélection au sortilège choisi. Un sort ne peut pas être spécialisé plus souvent que le Mod d'intelligence du mage. L'enseignement de cette capacité est restreint, car vous ne pouvez qu'enseigner une spécialisation de sort du sort dans lequel vous êtes spécialisé.

Spécialisation contre une race

Permet au mage d'appliquer un bonus de **+2 aux dégâts / sélection** sur tous ses sorts causant des dégâts contre la race choisie.

Les capacités surnoises

Attaque surnoise

Cette capacité permet de frapper un adversaire dans le dos avec une arme de mêlée de petite taille (ou une rapière). Cela donne aussi un bonus de +2 aux dégâts et sont de type « critiques ».

Chaque sélection additionnelle ajoute un +1 aux dégâts.

Camouflage

Cette capacité permet de se camoufler en forêt et de se cacher dans l'ombre. La force de cette capacité est de **(1 par sélection + Mod de sagesse)** contre l'alerte de celui qui tente de trouver. Le personnage devra prendre 3 secondes afin de se camoufler. Un personnage ne peut se déplacer pendant qu'il est camouflé, à moins de posséder la capacité *déplacement silencieux*.

Contrefaçon

Cette capacité permet de faire des répliques de plusieurs objets, comme des gemmes, des documents, etc. Cette capacité doit **obligatoirement** être utilisée en conjonction avec une connaissance. Exemple : *étiquette* pour des faux papiers, *gemmologie* pour des fausses gemmes. La force égale le **Nombre de sélections**, contre la sauvegarde volonté **ou** l'alerte de la victime, dépendant laquelle est la plus haute. Faire un faux requiert 30 minutes.

Coup fatal

Permet, après 1 coup sur l'arme ou le corps de l'adversaire, de causer des dégâts fatals à l'adversaire. Le nombre de dégâts fatals est égal au **(Nombre de sélections + Mod de Dex)**. Le coup fatal ne peut être utilisé qu'une fois par 2 minutes.

Prérequis : 14 de Dextérité.

Crochetage

Permet au personnage de crocheter les serrures de toutes sortes (coffre, porte, etc.) pour lesquelles il n'a pas la clef. La force du crochetage **(Nombre de sélections + Mod de Dex)** doit être supérieure à la force de la serrure. Crocheter une serrure requiert 2 minutes.

Déguisement

Cette capacité permet de se déguiser (requiert 5 minutes) ou de déguiser une autre personne (10 minutes). La force du déguisement est de **(1 par sélection + Mod de Dex)** contre l'alerte de la victime. Cette capacité ne permet **pas** d'imiter quelqu'un de précis à moins de posséder la capacité *imitation*. De plus, pour imiter quelqu'un de précis, le personnage devra avoir étudié la personne au préalable.

Déplacement silencieux

Permet au personnage de se déplacer même s'il est camouflé. Chaque sélection permet de faire 1 pas par 5 secondes. La 6^e sélection permet de faire autant de pas que possible, tant que le personnage ne court pas.

Désamorçage de pièges

Permet de désamorcer les pièges (requiert 2 minutes) ou de les saboter (requiert 10 secondes). La force de cette capacité **(1 par sélection + Mod de Dex)** doit être supérieure à celle du piège.

Un piège désamorçé pourra être réamorçé par quelqu'un qui possède la capacité pose de pièges. Un piège saboté n'est plus utile du tout.

Prérequis : 14 de Dextérité, Capacité *pose de pièges*.

Égorgement

Cette capacité est en tout point comme le pouvoir *assassinat* de l'assassin, sauf que les dégâts causés par cette attaque sont : **(Dégâts d'une attaque sournoise régulière + Mod de dextérité) x 2**. Contrairement à l'assassinat, la victime a toujours droit à une sauvegarde. La force de cette capacité est de **(Nombre de sélections + Mod de Dex)**, contre une sauvegarde réflexe.

Prérequis : 13 de Dextérité, capacité *attaque sournoise*.

Espionnage

Permet d'espionner un ou plusieurs personnages. En pratique, le personnage se met hors-jeu et va écouter directement écouter les cibles, en spécifiant ce que son personnage a l'air de faire. La distance maximale d'espionnage est de 5 pieds par sélection. La force de l'espionnage est égale au **(Mod de Sag + Nombre de sélections)** contre l'alerte des cibles. Il n'est pas possible de lire des documents si l'espion est situé à plus de 10 pieds du document en question.

Évasion

Cette capacité accorde un bonus de +1 par sélection à la sauvegarde effectuée contre les capacités, pouvoirs ou sortilèges visant à attacher, maintenir ou maîtriser (bref, immobiliser) le personnage.

Prérequis : 12 de Dextérité.

Imitation

L'imitation permet d'imiter la voix, la démarche, l'allure d'une personne précise. La personne doit avoir été préalablement étudiée. La force de l'imitation est **le nombre de sélections** contre l'alerte de ceux qui verront ou entendront l'imitation. Cette capacité est presque toujours utilisée en conjonction avec *déguisement*, puisque *imitation* ne permet pas de reproduire l'apparence d'une personne.

Manutention

Le personnage est extrêmement agile avec ses mains. Cela réduit le temps de crochetage et de désamorçage (**pas** de sabotage) de 20 secondes par sélection de cette capacité. À la 6^e sélection, le temps de désamorçage et de crochetage est de 5 secondes et ne pourra jamais être réduit.

Menteur

Cette capacité accorde un bonus de +1 par sélection à une sauvegarde effectuée contre les pouvoirs, sortilèges ou capacités cherchant à faire révéler la vérité au personnage.

Poches secrètes

Cette capacité permet de cacher sur soi de petits objets qui ne pourront pas être trouvés lors d'une fouille ou d'un vol. La force est égale au **nombre de sélections** contre la fouille de l'adversaire. Si cet adversaire n'a pas la capacité de fouille, alors il ne trouve pas l'objet. Lors d'un vol à la tire, si le voleur est capable de dire précisément où est caché l'objet (en s'étant informé au préalable), il peut l'avoir sans la capacité *fouille*.

Pose de pièges

Permet de poser des pièges. Chaque sélection permet d'utiliser un effet. Les effets sont cumulables, et peuvent être combinés. Le 1^{er} effet maîtrise¹² une personne durant 1 minute par sélection de la capacité (vous pouvez attacher 1 personne supplémentaire par utilisation d'effet). Le 2^e effet cause des dégâts critiques à la cible, soit **(3 points par utilisation d'effet + Mod de Dex)**. Le 3^e effet permet de faire un bruit important (cet effet n'est pas utilisable plus d'une fois). Un exemple de pièges d'une personne ayant 5 sélections et 12 de dextérité : lorsqu'on ouvre ma bourse sans la bonne procédure, ça fait un bruit qui me signalera qu'on a essayé de me voler, le voleur se prend 10 dégâts *critiques* et est maîtrisé à cause d'une colle adhésive.

La nature du piège détermine la façon de le déclencher. Par exemple, un piège peut être un trou camouflé, et se déclenche donc dès qu'on marche dessus. Un piège reste en effet tant qu'il n'a pas été déclenché ou désamorcé/saboté. Il n'y a pas de pattern précis pour conceptualiser les pièges, mais soyez réaliste. La force d'un piège est égale au **nombre de sélections** contre une sauvegarde réflexe de la cible. Une sauvegarde réussie réduit les dégâts de moitié et évite la maîtrise. Faire un piège requiert 5 minutes par utilisation d'effet. Le piège en exemple sur la bourse prendrait donc 25 minutes à créer. Un piège ayant été déclenché peut être réactivé, ainsi qu'un piège ayant été désamorcé, mais seulement si votre nombre de sélection est égal ou supérieur à la force du piège. Réactiver un piège requiert 1 minute par utilisation d'effet du piège.
Pré requis : 12 de Dextérité.

Renseignement

Cette capacité permet au personnage d'obtenir d'une cible des renseignements. Le personnage doit parler du sujet qui l'intéresse (au moins de façon détournée) durant 5 minutes. La cible dira **par inadvertance** le renseignement que le personnage cherche. La cible n'a donc **pas immédiatement conscience** qu'elle vient de révéler une information potentiellement importante. La force est de **(1 par sélection + Mod d'Int)** contre une sauvegarde volonté de la victime.

Vol à la tire

Un personnage possédant cette capacité pourra essayer de prendre de la monnaie ou tout autre chose, directement dans les poches d'une victime. Le « voleur » devra poser une épingle à linge sur la bourse (ou l'endroit qu'il fouille) ou à **2 pouces de distance de l'objet désiré par sélection**. Le gain du voleur est de 2 pièces par sélection **ou** 1 objet (au choix). La force de cette capacité est de **(1 par sélection + Mod de Dex)** contre l'alerte de la cible. La taille de l'objet volé ne peut dépasser **2 pouces de diamètre par sélection**.

¹² Être maîtrisé revient à la même chose qu'être attaché.

Les connaissances

Les connaissances sont l'équivalent de la culture générale de votre personnage. Les connaissances sont des informations que vous savez sur certains sujets. Les connaissances peuvent être sélectionnées avec des points de capacités si elles ont été préalablement enseignées. Une connaissance est comme une capacité qu'on ne sélectionne qu'une fois. Certaines connaissances sont aussi utilisées avec les capacités comme *contrefaçon*.

Connaissances générales

Anthropologie
Doctrines des créatures communes
Doctrines des créatures rares
Doctrines des créatures de légende
Doctrines de la magie de base
Doctrines martiales de base
Doctrines raciales
Étiquette
Gemmologie
Géographie
Herboristerie
Langues
Littérature
Mathématiques de base
Mathématiques avancés
Mythes et légendes
Sens de l'orientation
Théologie de base

Connaissances martiales

Doctrines martiales avancées
Doctrines des milices et armées
Langage gestuel martial

Connaissances magiques

Cérémonies religieuses
Doctrines des cieux
Doctrines des cercles magiques
Doctrines des courants magiques
Doctrines des créatures magiques
Doctrines démoniaques
Doctrines des esprits
Doctrines des guildes magiques
Doctrines de la magie avancées
Doctrines des runes
Doctrines diaboliques
Lectures astrales
Rituels magiques
Théologies avancées

Connaissances sournoises

Doctrines des guildes de rues
Doctrines des runes
Langage gestuel sournois

Connaissances générales

Anthropologie

Le personnage connaît les différents peuples et tribus existants, leurs coutumes, mode de vie, ressources principales, etc.

Doctrine des créatures communes

Donne au personnage une connaissance approfondie des créatures communes que l'on retrouve sur les terres. Exemple de créatures communes : troll, orc, goblin, ogre. La connaissance renseigne sur les PF/PV approximatifs, le mode de vie, l'alimentation.

Doctrine des créatures rares

Donne au personnage une connaissance approfondie des créatures rares que l'on retrouve sur les terres. Exemple de créatures rares : élémental, wyverne, cobralt, etc. La connaissance renseigne sur les PF/PV approximatifs, le mode de vie, l'alimentation et parfois les pouvoirs connus.

Doctrine des créatures de légendes

Donne au personnage une connaissance approfondie des créatures de légendes que l'on retrouve sur les terres. Exemple de créatures de légendes : dragon, kraken, hydre, etc. La connaissance renseigne sur les PF/PV approximatifs, le mode de vie, l'alimentation, les pouvoirs connus.

Doctrine de la magie de base

Le personnage comprend le fonctionnement de la magie et connaît l'existence des différentes sphères et essences magiques. Il sait reconnaître, lorsqu'il est la cible d'un sortilège, la nature et la sphère de ce dernier. Il connaît les incantations d'appel et les mots de pouvoirs des différents sorts.

Doctrine martiale de base

Cette connaissance permet au personnage d'avoir une idée des différents enseignements martiaux possibles. Il connaît les classes de base de guerre et les pouvoirs de celles-ci. Il connaît aussi les capacités martiales en détails et leur effet respectifs.

Doctrine théologique de base

Le personnage connaît, avec cette connaissance, les différents Dieux et Panthéons existants et a une bonne idée des dogmes de chacun.

Doctrine d'une race

Donne une connaissance approfondie de la race choisie (PF/PV approximatifs, mode de vie, alimentation, histoire, etc.).

Étiquette

Le personnage peut, avec cette connaissance, reconnaître les sceaux et symboles royaux et/ou nobles. Il connaît aussi le comportement à adopter en présence de la noblesse.

Il sait se comporter correctement et avec dignité. Cette connaissance est aussi utilisée avec *contrefaçon* pour faire des faux documents.

Gemmologie

Cette connaissance permet de reconnaître la valeur des gemmes, la nature et l'apparence de celles-ci. Cette capacité peut aussi être utilisée en conjonction avec *contrefaçon* pour faire de fausses gemmes. Cette connaissance donne +1 à la sauvegarde volonté pour repérer une fausse gemme.

Géographie

Le personnage connaît à présent les régions, frontières, capitales de chaque terre seigneuriale. Il a aussi une connaissance générale des écosystèmes de chaque région. Permet, avec *contrefaçon*, de faire des fausses cartes.

Herboristerie

Le personnage peut, avec cette connaissance, reconnaître les diverses plantes existant sur le continent. Il connaît leur habitat, et où l'on peut les retrouver. Si un joueur passe 30 minutes dans les bois à chercher intensément, ou s'il ne fait que marcher 1 heure dans les bois, il peut ainsi ramasser un champignon des montagnes, une racine de mandragore, ou toute autre plante disponible sur les terres.

Langues

Cette connaissance permet de parler une langue. Cela ne veut pas dire qu'elle peut l'écrire. Certaines langues demandent des prérequis qui sont entre parenthèses. Certaines langues sont plus difficiles à apprendre que d'autres. Le chiffre entre parenthèses représente la quantité de points de capacités **supplémentaires** au coût normal que vous devez payer pour parler ces langues. Vous ne pouvez débiter avec des langues difficiles à apprendre, à moins que ces langues correspondent à votre race ou à votre classe. Un druide pourrait donc commencer avec le Gaïen, un lycan-chat avec le félini.

Liste des langues et prérequis :

Commun du centre	Gnomisme
Dialecte du Sud	Dialecte des petites gens
Dialecte du Nord	Drowisme
Dialecte de l'Est	Géantisme
Dialecte de l'Ouest	Goblinoïde
Nainisme	Orcish
Elfisme	Draconique (+4)
Maginolet	(Être un homme des arcanes, +1)
Arcanique	(Être un homme des arcanes de niveau 20 minimum, +5)

Spiritien	(Être un Shaman ou Necromancien, +2)
Démonisme	(Avoir eu un contact avec un démon/diable, +1)
Célestial	(Avoir eu un contact avec une créature céleste, +1)
Élémental	(Faire partie de la confrérie élémentale)
Féérique	(Être du peuple féérique, ou avoir un terrible accent, +2)
Gaïen	(Avoir un lien particulier avec la nature)
Sylvestrian	(Être du peuple Sylvestre ou avoir eu un contact, +2)
Animalien	(Être en forme animale ou être un animal, +2)
Innuendo	(Être un homme des grands chemins, +1)
Guerrari	(Être un homme de guerre, +1)
Féllini	(Être une race Féline, +2)
Primalien	(Être une créature primitive, +2)
Aquanode	(Être une créature aquatique, +1)

Littérature

Cette connaissance permet d'écrire une langue connue du personnage, si cette langue possède une forme écrite.

Prérequis : parler la langue en question.

Mathématiques de base

Le personnage sait compter jusqu'à l'infini, il sait également faire les 4 opérations de base : additions, soustractions, multiplications, divisions. Il a également une base en géométrie.

Mathématiques avancés

Le personnage connaît l'algèbre, et peut faire toutes les opérations mathématiques possibles : pythagore, les fonctions de toutes sortes, la trigonométrie, même les dérivées et intégrales! Il possède aussi une géométrie perfectionnée, et peut donc faire de l'architecture.

Prérequis : Mathématiques de base.

Doctrine des mythes et légendes

Avec cette connaissance, le personnage connaît plusieurs légendes et mythes qui circulent parmi les divers peuples existants.

Orientation

Le personnage a une connaissance des points cardinaux. Il sait aussi comment utiliser une boussole et une carte, il peut donc voyager à l'aide de ces instruments.

Connaissances martiales

Doctrine martiale avancée

Le personnage connaît aussi l'existence des classes de prestige et surclasses martiales et il peut les reconnaître s'il voit une démonstration de puissance de la part de celles-ci. Il gagne aussi un bonus de +1 à la capacité tactique militaire s'il l'a déjà.

Prérequis : Doctrine martiale de base.

Doctrine des milices et des armées

Le personnage connaît les différentes armées et milices et peut les reconnaître à leurs symboles. Il connaît approximativement les politiques et méthodes de ces armées.

Langage gestuel martial

Permet au personnage de communiquer de façon gestuelle avec d'autres personnages qui possèdent cette connaissance avec des gestes. Permet de donner des ordres simples, pas de faire de longues discussions.

Connaissances magiques

Cérémonie religieuse

Les cérémonies sont des rituels religieux effectués en l'honneur d'un dieu ou d'une déesse. Une cérémonie demande beaucoup de préparation pour attirer le regard de leur dieu. Ils doivent aussi s'assurer de ne pas les décevoir. Pour une cérémonie, les membres du clergé doivent se rassembler dans un endroit calme et aménagé pour la tenue du rituel. Ils doivent nécessairement offrir quelque chose à leur divinité de manière à l'impressionner, ce qui peut être très différent d'un dieu à l'autre!

Doctrine céleste

Le personnage connaît les entités célestes, leur mode de vie, comportements, pouvoirs. Il connaît aussi l'attitude à adopter lorsqu'on entre en contact avec une entité céleste.

Doctrine des cercles magiques

Donne au personnage, une connaissance des cercles magiques existants et permet aussi de les utiliser, s'il est un homme des arcanes. Cela ne permet toutefois pas de les créer.

Prérequis : Doctrine de la magie de base.

Doctrines des courants magiques

Le personnage connaît l'existence et l'emplacement des courants magiques et la façon adéquate de les utiliser.

Prérequis : Doctrine de la magie de base.

Doctrine des créatures magiques

Donne au personnage une connaissance approfondie des créatures magiques que l'on retrouve sur les terres. Exemples de créatures magiques : flagelleur mental, ogre-mage, golem, etc. Le personnage connaît les PF/PV approximatifs, le mode de vie, l'alimentation, les pouvoirs.

Doctrine démoniaque

Le personnage connaît les démons. Il connaît leur comportement, habitudes, mode de vie, PF/PV approximatifs, pouvoirs spéciaux. Il sait aussi quel comportement adopter en face des démons.

Doctrine des esprits

Cette connaissance permet de connaître les morts-vivants et esprits. Il sait différencier les morts-vivants sans âme des morts-vivants intelligents. Il connaît les PF/PV approximatifs, pouvoirs, création de ceux-ci. Et aussi, le plus important : il connaît la façon de les détruire.

Doctrine des guildes magiques

Cette connaissance permet au personnage de connaître les différentes guildes magiques existantes et d'avoir quelques informations sur ces dernières, ainsi que leur localisation.

Doctrine de la magie avancée

Donne au personnage une connaissance approfondie des arcanes, des sphères, des essences et des sortes de magies connues. Le personnage connaît également les runes, cercles et courants magiques, mais pas en profondeur. Il connaît les différentes capacités magiques et types d'incantations. Il connaît les classes des hommes des arcanes et les pouvoirs de celles-ci. Il peut aussi lire et utiliser les parchemins magiques.

Prérequis : Doctrine de la magie de base.

Doctrine des runes

Le personnage peut reconnaître les runes, il peut aussi les lire, savoir si elles sont actives et connaître leurs effets.

Prérequis : Doctrine de la magie de base.

Doctrine diabolique

Le personnage connaît les diables. Il connaît leur comportement, habitudes, mode de vie, PF/PV approximatifs, pouvoirs spéciaux. Il sait aussi quel comportement adopter en face des diables.

Doctrine théologique avancée

Il connaît aussi les dogmes exacts de chacun des Dieux, leur race, classes et avatars. De plus, il a une idée des pouvoirs octroyés par chacun. Il connaît aussi les classes spéciales divines et les pouvoirs de celles-ci.

Prérequis : Théologie de base.

Lecture astrale

Permet au personnage de passer une heure à regarder les étoiles et le ciel, et d'avoir un signe du destin. Le joueur ne reçoit pas toujours un signe. Ce signe est souvent vague et c'est au personnage de l'interpréter.

Note : le joueur doit voir un animateur et lui demander s'il reçoit un signe.

Rituel Magique

Le rituel magique est semblable à la cérémonie religieuse. C'est un rituel dirigé envers une entité magique puissante au lieu d'un Dieu. Par exemple, il serait possible de faire un rituel à un dragon. Il est aussi possible de faire un rituel aux forces élémentales. Un rituel demande de la préparation, car il s'agit d'impressionner une entité, d'attirer son regard. La différence majeure entre un rituel et une cérémonie est que le rituel se concentre moins sur la dévotion et davantage sur la maîtrise des arcanes. Il serait normal d'entendre des incantations d'appel durant un rituel magique ou le langage des mages. Il est aussi requis d'offrir quelque chose à l'entité appelée.

Connaissances sournoises

Doctrine des guildes de la rue

Donne au personnage une connaissance des guildes des rues les plus connues (ou les moins secrètes), ainsi que leur modes de fonctionnement, leur localisation approximative.

Doctrine des runes

Fonctionne comme la connaissance magique du même nom.

Langage gestuel sournois

Permet au personnage de communiquer de façon gestuelle avec d'autres personnages qui possèdent cette connaissance. Au même titre que le langage guerrier, le langage sournois ne permet pas d'entretenir de longues discussions, mais plutôt de donner des signes courts.

La magie

Introduction à la magie, selon Goran du Lac Vert, 100 A.D.

La magie peut paraître bien compliquée pour les faibles d'esprits, les sauvages, la simple civilisation. Elle a toujours été considérée depuis des millénaires comme étant une force du mal. Bien des sorcières ont été brûlées, des hommes torturés, simplement parce que les gens autour d'eux ne comprenaient pas leur façon de penser. La magie est bien au delà d'un simple pacte avec Méphisto. Elle est une compréhension de ce qui nous entoure : la nature, le ciel, la terre, le feu, l'eau. La magie n'est qu'une façon de contrôler les puissances de notre monde, dévier les règles qui dominent notre vie, surmonter les obstacles insurmontables, bref, mieux contrôler notre existence. Ces lois qui régissent notre monde sont infinies, mais si nous réussissons à en comprendre les dessous, pourrions-nous ainsi contourner ces puissantes lois? La réponse est oui. La magie n'est donc qu'un outil tout à fait similaire à la pelle ou à l'épée et qui, si utilisée adéquatement, peut ouvrir les portes du paradis, tant que les portes de l'enfer, à son utilisateur. Soyez prêts, élèves, car la recherche de la puissance ultime nécessitent de bien grands sacrifices, que ce soit matériel, personnel, ou temporel.

Sphère et Essence

Chaque lanceur de sort aura le droit de piger ses sortilèges dans une sphère, ou une essence. La différence entre les deux est bien simple. Une sphère est une école de magie, tandis que l'essence en est son élément. Il y a 8 sphères et 7 essences dans lesquels vous pouvez piger. Il est très important de noter que tant que le personnage ne possède pas la sphère ou l'essence relié au sort, il ne pourra **jamais** apprendre le sort en question.

Les sphères

Abjuration	Les sorts d'abjuration sont des sorts de protection. Ils génèrent des barrières physiques ou magiques afin de nuire à vos agresseurs. Il est impossible d'utiliser un sort d'abjuration de façon offensive. L'abjuration permet aussi de se protéger contre les entités des autres plans.
Conjuration	La conjuration permet de contrôler ou de faire apparaître des objets, ainsi que d'en créer. Elle permet aussi d'appeler des entités extraplanaires.
Divination	La divination permet de retrouver des secrets enfouis, de connaître l'avenir, de détecter ce qui est imperceptible aux 5 sens ou encore d'avoir réponse à une question précise.
Enchantement	L'enchantement affecte l'esprit et parfois le corps des créatures vivantes. Cela peut soit être bénéfique ou aliénant. Il est également possible de rendre les objets magiques.
Évocation	L'évocation est la magie destructrice. Elle est souvent liée aux 4 éléments de base (eau, feu, terre, air). Elle permet de transformer l'énergie magique en énergie élémentaire destructrice.
Illusion	L'illusion trompe les sens. Ce type de magie permet de faire halluciner des objets qui ne sont pas réels, de faire passer un enfant pour un dangereux démon, de se faire disparaître aux yeux des autres.
Nécromancie	La nécromancie est l'art de contrôler la mort. Il est possible de relever les morts, de putréfier des objets ou créatures. La nécromancie est aussi beaucoup liée à la peur.
Transmutation	La transmutation est l'art de transformer. La transmutation permet de modifier une créature, un objet. Contrairement à l'illusion, les changements sont bien réels.

Les essences

Les essences sont les éléments sous-jacents à la matière, à ce qui compose notre monde. Chaque chose existante est composée de l'un ou l'autre des éléments. Les 7 éléments sont : le feu, l'eau, la terre, l'air, la lumière, l'ombre, la vie (et la mort).

Les types de magies

Tout sortilège est constitué de deux parties : **l'incantation, suivie du mot de pouvoir.**

L'incantation est déterminée par le niveau de votre sortilège, tandis que le mot de pouvoir est le sort lui-même. L'incantation et le mot de pouvoir **doivent** être dits à haute voix, sans quoi le sort ne fonctionnera pas. Vous devez être debout. Lorsque vous recevez des dégâts en incantant, vous perdez automatiquement votre concentration, votre sort ne fonctionne pas et vous **perdez** les PM que vous alliez investir. Il existe toutefois de capacités permettant de garder sa concentration. Un animateur a le droit absolu de ne pas faire fonctionner un sortilège si l'incantation n'a pas été dite assez fort.

Un utilisateur de magie arcanique incante en latin. Vous devez être totalement immobile. Il n'est pas possible d'utiliser la magie arcanique si vous portez une armure, car cette dernière limite vos mouvements.

La magie divine s'incante en français et est basé sur une prière, une requête. Il est possible d'utiliser la magie divine en armure (sauf si le contraire est spécifié dans la classe). Il est également possible de se mouvoir en incantant. Les utilisateurs de magie divine font une prière à leur dieu respectif, afin que ces derniers lui donnent la puissance pour lancer le sortilège. Une prière doit compter **5 secondes par niveau de sort** lancé minimum. La prière n'a pas à contenir de mot de pouvoir, mais elle doit décrire sommairement l'effet désiré.

Exemple de prière à Sahül pour lancer *Détection de l'invisibilité*, un sort niveau 1 : « **Grand Sahül je t'en prie, donne à ton fidèle serviteur la puissance de détecter ceux qui sont à mes yeux invisibles.** »

Note : les druides et rôdeurs incantent comme les prêtres, mais ont pour déesse la nature, communément appelé Gaïa.

Les incantations nécromantiques fonctionnent de la même façon que la magie arcanique, à l'exception de la langue utilisée. Ces incantations sont en allemand. Un utilisateur de telles incantations doit le faire avec discrétion, car la nécromancie n'est pas acceptée en société.

L'incantation élémentale est un mélange de l'incantation arcanique et divine. Vous devez être immobile et ne pouvez pas porter d'armure, mais l'incantation suit le modèle de la magie divine, c'est-à-dire une prière en français, mais qui est faite aux éléments au lieu des dieux. De plus, les élémentalistes dominent leur élément et peuvent se permettre de leur donner des ordres.

L'incantation shamanique est totalement différente. Elle consiste à appeler et glorifier les esprits de la nature en pratiquant une danse d'une minute / niveau du sort lancé. Il n'est pas nécessaire de prononcer des mots précis, quoi que rien ne vous en empêche. Les mouvements ne sont pas non plus déterminés, tant que ça ressemble à une dans tribale. Laissez-vous inspirer! Il est évidemment impossible de porter une armure en dansant.

Les incantations

Voici les incantations d'appel en Latin

Sortilèges niveau 1-2 :

Ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis mysticus

Sortilèges niveau 3-4 :

Magnitudo vis magicus ficta eam meus auxilium gratia quae meus spontis sum actum

Sortilèges niveau 5-6 :

Per eam via quae meus sum transmissum ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis arcanus quae ficta meum servitius

Sortilèges niveau 7-8 :

Quae eam magnitudo de arcanus circum auditum noster vocatus!

Sui, Magus de eam magnitudo potestas , ficta vocatus vester magnitudo, vester vis, vester regnum, irista Terra. Summum noster arma, noster telum, noster vocis, atque quae ista spontis sum actum, unus comagicus firmus!

Voici les incantations d'appel en Nécromantique

Sortilèges niveau 1-2 :

Ich steuere die geister, Ich kontrolle die Todes

Sortilèges niveau 3-4 :

Ich kontrolle die Todes, Ich steuere die schwarzen energie von Tod

Sortilèges niveau 5-6 :

Ich steuere die energie von Tod, Ich preise die chaotisch geister und die Dämonen zu holen Tod nach euch

Sortilèges niveau 7-8 :

Ich rufe auf den schwarzen und dunklen Kräften des Todes, für ihnen zum hören und zu befolgen mich. Ich verlange die energie von der schwarzen und kalten magie für meine Stärke und meine Träume zum wirklichkeit zum werden

Le coût en PM

Chaque sortilège coûte un certain nombre de points de magie (PM) pour être lancé. Tout dépendamment de certaines classes ou pouvoirs, ces coûts peuvent varier. Par défaut, voici le coût en points de magie des sortilèges par niveau :

1- 2 PM

2- 4 PM

3- 8 PM

4- 15 PM

5- 25 PM

6- 50 PM

7- 80 PM

La Sauvegarde

La plupart des sortilèges ont droit à une sauvegarde. La force du sort doit toujours être supérieure à la sauvegarde de la cible, pour l'affecter totalement. Par défaut, un sort d'effet (ne faisant aucun dégât), s'il est sauvegardé, n'affectera pas du tout la cible (sauf sous avis contraire), tandis qu'un sort de dégâts, s'il est sauvegardé, n'infligera que la moitié des dégâts. La plupart des sorts qui rendent une cible inapte de faire quoi que ce soit (Charme, paralysie, sommeil) seront annulé s'ils reçoivent quelconque dégât. Il est très important de noter que peu importe la cause, un sort ayant une force magique de 0 ne fonctionne tout simplement pas.

Contrôle des sorts

Il est impossible de garder un sort en « attente » (sauf les sorts de toucher offensif, qui laissent un petit laps de temps pour aller toucher la cible). Lorsque le magicien lance son sort, il doit appeler le « Tass » aussitôt, ou son sort ne se sera que dissipé dans l'air. Il annonce après le « Tass » les cibles, l'effet et la sauvegarde (s'il y en a une) de son sortilège.

Un magicien peut en tout temps, sans effort de concentration, annuler un sort qu'il a lancé encore en effet. Il pourrait donc arrêter l'effet d'une lame de givre encore active, mais ne pourrait pas annuler l'effet d'une boule de feu qu'il vient d'envoyer en plein gueule de son ennemi.

Le nombre de sortilèges possible que quelqu'un peut posséder (Ex : Un sort de combustion de soi, impulsion d'adrénaline et armure magique en même temps) est déterminé comme suit : **Les niveaux cumulés des sorts actifs sur un mage ne peut être supérieur au niveau actuel au mage**¹³. Par exemple, Archibald le Sage, mage niveau 8, a un sort d'impulsion d'adrénaline actif sur lui (sort niveau 4). Il ne lui reste que 4 niveaux de sorts possibles à lancer sur sa personne. Il pourra lancer un sort niveau 4, ou 2 sorts niveau 2, etc. La seule exception est les **sorts d'armure**, qui sont en tout temps **limités à 1**. Pour ce qui est des objets ou des armes, **1** seul sort à la fois pourra affecter cet objet ou arme à la fois.

Les caractéristiques d'un sort

Nom du sort en question

Sphère : La ou les sphères dans lequel le sort en question se trouve.

Essence : La ou les essences dans lequel le sort en question se trouve.

Portée : Il y a deux sortes de portée : toucher ou à distance. Toucher implique qu'on peut se cibler soi-même. Une cible étant hors de la portée ne reçoit aucun effet.

Durée : Il y a deux sortes de durée : Instantanée ou à durée. Un sort prend effet dès que vous avez fini le mot de pouvoir ou votre prière.

Champ : Il y a trois sortes de champs : Soi, à cibles (ou divisé) ou à rayon d'effet. Soi veut dire **seulement** sur soi. À cibles veut dire que le mage peut choisir sa ou ses cibles, selon la description du sort. Les sorts à rayon d'effet ont toujours un point d'origine, et tous ceux qui sont compris par un rayon autour du point d'origine subiront les effets du sort.

¹³ Une personne ne lançant pas de sortilèges peut avoir 1 seul sortilège d'actif sur lui. Ses armes et objets peuvent indépendamment être enchantés, mais il ne peut qu'avoir **1 sort d'actif sur lui**.

Dégâts : Le nombre de points de dégâts que le sort infligera.

Sauvegarde : La sauvegarde que la cible devra effectuer, contre la force magique du mage.

Mot de pouvoir : Le mot de pouvoir du sort en question, à dire après l'incantation d'appel.

Effets : Les effets du sort seront décrits en détails ici.

Exemple d'une incantation de sort complète : *Sommeil, sort de niveau 2*

Le personnage, stable et immobile, débute son incantation : « *Ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis mysticus (incantation d'appel) *Somnus est* (mot de pouvoir)* » et dès qu'il a terminé son incantation sans se faire interrompre « **TASS!** ».

Dans le Tass, il explique son sortilège : « Vlad (sa cible), si tu ne sauvegardes pas à une force magique de 4, tu t'endors durant 2 minutes. Si tu reçois 3 points de dégâts ou plus, tu te réveilles. »

Si la cible a bien compris les effets, le magicien appelle le « **DÉ-TASS** ». Le jeu recommence normalement.

Les Dieux et pouvoirs divins

Les panthéons

Panthéon de la lumière

Anaïra (La poète, La grande voyante)

Auras (La dame du jour, l'aurore)

Gî-îl Galamèlon (Le protecteur, le défenseur)

Réorx / Moradin (Grand forgeron, Maître des jeux, La main du Destin)

Sélénée (Le guide, la dame lunaire)

Yahvé / Allah (Créateur des hommes, l'Unique, le miséricordieux, le bon)

Panthéon de l'ordre

Anubis (Seigneur des nécropoles et d'outre-tombe, le passeur)

Bacchus / Dionysos (Le veilleur, le libertin)

Firiëlle (Maîtresse de la vie)

Hadès / Effrit / Héphaïstos (L'ardent, le seigneur des flammes)

Hélios (Seigneur des tempêtes, maître des vents)

Héra (La reine de marbre)

Krom (Le combattant, l'honorable)

Laïma (Gardiennne des savoirs, le sage)

Médree / Aphrodite (Dame des cœurs brisés, La rancunière)

Morphée (Le fils du sommeil)

Neptune / Poséïdon (Maître des mers)

Ogun (Le sablier, Le maître du temps)

Olorùne (Maîtresse des arcanes)

Sahül (Gardien de l'ordre, le Dieu suprême)

Panthéon de l'ombre

Raïl'ek (La reine sombre)

Krios (Le vengeur, la plaie des dieux)

Seth (Engendreur de la confusion, Semeur de chaos, le Dieu noir)

Les pouvoirs divins

Les pouvoirs divins sont des faveurs exceptionnelles que votre Dieu vous donne, afin de propager sa parole. Les pouvoirs divins sont généralement plus puissants que les sortilèges, mais demandent généralement beaucoup plus de temps et de PM.

Il existe 3 catégories de pouvoirs : les prières, les interventions et les miracles. Lorsqu'une classe donne un pouvoir divin, le personnage peut piger dans l'une ou l'autre de ces catégories, **tant qu'il a suffisamment de PM pour payer le coût de base du pouvoir divin qu'il veut obtenir**. Les interventions ont un bonus de +1 à la force magique, et les miracles ont un bonus de +2 (si applicable, car certains pouvoirs n'utilisent pas la force magique).

Les prières

Bénédiction
Cure des maladies
Délivrance d'une malédiction
Guérison
Malédiction mineure
Purification
Vadé-rétro : repousser

Les interventions (+1 FM)

Bannissement
Intervention d'anti-magie
Malédiction divine
Pétrification
Protection divine
Rappel à la vie
Restauration
Sortilège
Vadé-rétro : destruction

Les miracles (+2 FM)

Contrôle magique
Résurrection
Suffisance

Les prières

Animation des morts (5 PM, 30 secondes de prière)

Le prêtre peut, au coût de 5 PM et de 30 secondes de prière, relever le cadavre d'un être mortel (ne peut affecter les créatures surnaturelles), pour en faire son dévoué serviteur. Le corps ainsi relevé aura 20 PF, aucun PV, toute arme normale lui fera 1 point de dégât, contondante fera jusqu'à 5, magique fera moitié, blanc x2 et lumière x2. Le squelette frappe à 3 que ce soit avec ses mains ou l'arme que le cadavre possédait et n'a aucune CA. Un prêtre du panthéon de la lumière ne peut utiliser le pouvoir d'animation des morts.

Bénédiction (3 PM, 1 minute de prière)

Cette prière de 1 minute permet au prêtre de bénir de l'eau, une arme, une personne ou même un lieu. Cela lui coûte 3 PM.

Bénir de l'eau : Permet de bénir une fiole par 2 niveaux de prêtre qui, déversée sur un mort-vivant, lui causera 10 points de dégâts *blancs*. Les fioles restent bénies une journée entière.

Bénir une personne : Permet de bénir 1 personne par 3 niveaux du prêtre, ce qui octroie +1 à toutes les sauvegardes durant 1 heure.

Bénir une arme : Permet de bénir 1 arme par 2 niveaux du prêtre, ce qui rend l'arme plus efficace pour détruire certaines créatures. Un dieu du panthéon de l'ombre rend l'arme « noire », tandis qu'un dieu du panthéon de la lumière rend l'arme « blanche ». Un dieu du panthéon de l'ordre rend l'arme « magique ». Cette forme de bénédiction reste 1 heure.

Bénir un lieu : Permet au prêtre de bénir un lieu prédéterminé de 12 x 12 pieds maximum (exemple : un temple ou un sanctuaire), ce qui octroie +1 aux sauvegardes à tous les priants de la divinité du prêtre, tant qu'ils sont dans la zone bénie. La bénédiction reste active dans le lieu tant que le prêtre y reste. Le joueur est responsable d'avertir qu'il y a une bénédiction active au nom d'une divinité spécifique.

Note : Les bénédictions ne sont **pas** cumulables. Vous ne pouvez avoir qu'une seule bénédiction active sur vous : une arme, ou une personne ou un lieu.

Délivrance d'une malédiction (10 PM, 3 minutes de prière)

Cette prière de 3 minutes qui demande 10 PM permet au prêtre de retirer une malédiction d'un lieu, d'une personne ou d'un objet. Néanmoins, certaines malédiction faites par des entités supérieures ne peuvent être enlevées avec ce pouvoir.

Guérison (3 PM, 10 secondes de prière)

Par une prière de 10 secondes, le prêtre peut grâce à cette prière guérir **5 point de fatigue par niveau et 1 point de vie par niveau** et ce, au coût de 3 PM. Il peut faire cette guérison sur lui même ou sur une cible qu'il touche. Une guérison faite sur un fidèle d'une religion d'un panthéon opposé (lumière/ombre) ne fonctionne pas et vous perdez les points de magie investis. Le panthéon de l'ordre n'a aucune restriction. Les athées ne regagnent que la moitié des PF/PV octroyés par la guérison.

Malédiction mineure (5 PM, 30 secondes de prière)

Avec cette prière de 30 secondes qui demande 5 PM le prêtre peut donner des petite malédiction qui dure toutes au maximum **une heure**. Si ce pouvoir est fait par un prêtre servant un dieu du panthéon de l'ombre, il obtient +1 à sa force magique. Ce type de malédiction doit être lancé lorsque la victime est sous le regard du prêtre. La cible a droit à une sauvegarde volonté contre la force magique du prêtre. Voici les diverses malédiction possibles :

-2 à un trait physiologique (au choix)

-1 à une sauvegarde (au choix)

Pustules : donne des pustules à la personne. C'est inoffensif, mais peu agréable à regarder.

Pestilence : entoure la personne d'une odeur répugnante qui lève le cœur. C'est inoffensif, mais peut agréable à respirer et ce même pour la personne maudite.

Note : Les malédiction ne sont pas cumulables. Vous ne pouvez avoir qu'une seule malédiction active sur vous à la fois.

Purification (2 PM, 15 secondes de prière)

Avec cette prière de 15 secondes qui demande 2 PM, le prêtre peut purifier 1 repas par 2 niveaux de tout poison, drogue, toxine ou autre qui sont de type non-magiques.

Vade Rétro repousser (5 PM, 10 secondes de prière)

Avec cette prière de 10 secondes qui demande 5 PM, le prêtre peut repousser tous les morts-vivants à 10 pieds de lui **tant que le prêtre brandira un symbole de sa divinité**. Les morts-vivants ne sauvegardant pas contre la force magique du prêtre sont repoussés pour la durée de la prière. Ce pouvoir à un rayon d'action de 10' autour du prêtre.

Les interventions (+1 FM)

Bannissement (15 PM, 5 minutes de prière)

Avec cette prière de 5 minutes qui demande 15 PM, le prêtre peut bannir une créature surnaturelle qui n'est pas originaire du plan primaire pour qu'elle ne puisse pas revenir pour 1 mois (1 partie), si cette dernière ne sauvegarde pas à la force du prêtre. La créature doit être sous les yeux du prêtre lors du bannissement.

Cure des maladies (5 PM, 1 minute de prière)

Cette prière d'une minute qui demande 5 PM permet au prêtre de guérir toute maladie non-magique. Pour les maladies magiques, le prêtre doit avoir une force supérieure à la force de la maladie.

Intervention d'anti-magie (15 PM, 2 minutes de prière)

Avec cette prière de 2 minutes qui demande 15 PM, le prêtre peut annuler une magie active sur une personne, un lieu ou un objet. La force magique du prêtre doit être supérieure à la sauvegarde de la cible ou à la force magique de l'enchantement s'il n'est pas sur une cible. Si aucune note n'a été laissée, l'intervention d'anti-magie fonctionne automatiquement (informez-vous à un animateur). Si l'enchantement est permanent, alors il est désactivé durant une heure.

Malédiction divine (15 PM, 5 minutes de prière)

Avec cette prière de 5 minutes qui demande 15 PM, le prêtre peut maudire une personne. Normalement, une telle malédiction dure 1 mois (1 partie), mais le prêtre peut rendre cette malédiction permanente s'il prend 10 minutes de prière au lieu de 5 et s'il paye 1 PM **permanent**. Si ce pouvoir est fait par un prêtre servant un dieu mauvais, il obtient +1 à sa force magique (en plus du +1 d'intervention). Ce type de malédiction peut être lancé soit lorsque la victime est sous le regard du prêtre, soit par l'entremise d'un objet important appartenant à la personne. Une sauvegarde volonté réussie annule les effets. Voici les malédiction possibles :

-5 dans un attribut au choix du prêtre

-2 dans toutes les sauvegardes de la personne

Atrophie musculaire : Rend tous mouvements de la victime douloureux et difficiles, rends la course impossible.

Mal de tête : Empêche la personne d'incanter et de faire de la magie.

Perte d'un sens : Permet de faire perdre l'usage d'un sens au choix du prêtre.

Putréfaction d'un membre : Empêche l'utilisation du membre putréfié.

Note : Vous ne pouvez avoir qu'une seule malédiction active sur vous à la fois.

Pétrification (20 PM, 3 minutes de prière)

Avec cette prière de 3 minutes qui demande 20 PM, le prêtre peut pétrifier un adversaire de son choix qu'il a sous les yeux et ce, pour 3 heures. La cible a droit à une sauvegarde vigueur pour annuler les effets. Une personne pétrifiée est immunisée à toute forme d'attaque, est préservée des effets du temps et ne peut être déplacée. Si le prêtre sert une divinité de la terre, il peut rendre la pétrification permanente en payant 1 PM **permanent**. De plus, ces prêtres obtiennent +1 à leur force magique avec ce pouvoir.

Protection divine (10 PM + 1 / personne de plus, 5 minutes de prière)

Avec cette prière de 5 minutes qui demande 10 PM de base +1 PM par personne additionnelle, le prêtre peut accorder une puissante protection divine à 2 personnes + 1 personne par 2 niveaux maximum. Cette protection donne +10 PF, +1 dégât, +1 CA, +1 à toutes les sauvegardes. Cette protection divine dure 30 minutes. Cette protection s'applique par l'entremise d'un touché, alors la formation d'un cercle est recommandée.

Rappel à la vie (25 PM + 5 / personne de plus, 15 minutes de prière)

Avec cette prière de 15 minutes qui demande 25 PM, le prêtre peut ramener à la vie une ou plusieurs (+5 PM / personne de plus) personnes mortes depuis moins de 1 heure. Vous devez être en possession du corps, et il doit avoir la tête et le torse, car le rappel à la vie ne fait pas repousser les membres. La personne ramenée est très faible (à 1 PF et 10 PV). La cible est donc très faible, ne peut marcher que très lentement, et ne peut se défendre.

Restauration (20 PM, 5 minutes de prière)

Avec cette prière de 5 minutes qui demande 20 PM, le prêtre peut faire repousser des membres coupés, guérir toutes les maladies magiques ou non-magiques, nettoyer le corps de toutes drogues, toxines ou poisons ou mieux encore, remplir totalement une personne en PF et PV. Permet de faire que l'une des choses mentionnées ci-haut à la fois.

Sortilège (10 PM + [2 x le coût du sort], 5 minutes de prière)

Avec cette prière de 5 minutes, le prêtre obtient la possibilité de lancer **n'importe quel** sort connu de sa divinité (limitations par les essences et les sphères de magies accessible à la divinité). Cette prière coûte 10 PM de base + (2 x le coût en PM du sort demandé). Des prêtres de la même divinité ayant *cérémonie religieuse* peuvent contribuer en PM à ce pouvoir.

Vade Rétro destruction (15 PM, 20 secondes de prière)

Avec cette prière de 20 secondes qui demande 15 PM, le prêtre peut détruire 1 mort-vivant par 2 niveaux. Les morts-vivants ne sauvegardant pas à la FM du prêtre sont complètement détruits.

Les miracles (+2 FM)

Contrôle magique (50 PM, 15 minutes de prière)

Ce rite de 15 minutes qui demande 50 PM permet au prêtre de prendre contrôle de la tapisserie magique ambiante. Ainsi, durant 1 heure, dans un rayon de 100 pieds autour de lui, le prêtre pourra :

Bloquer l'accès au tissu magique : Une personne ciblée par ce pouvoir doit payer le double du coût en PM pour réussir à lancer un sort.

Annuler un sort actif : Le sort ciblé est annulé à moins que le lanceur de ce sort paye encore le coût en PM et réussisse une sauvegarde volonté contre la force du prêtre.

Retirer temporairement la magie permanente d'un objet : L'objet a droit à une sauvegarde selon la force de l'enchantement (aller voir un animateur).

Doubler le temps de base d'un sort actif. (Ne fonctionne pas sur les rituels)

Note : Il peut utiliser, durant 1h, à volonté ces possibilités sans coût additionnel de PM.

Résurrection (50 PM, 15 min. de prière)

Avec cette prière de 15 minutes, le prêtre prend contrôle du cycle de la vie et de la mort, ce qui lui permet de ramener à la vie une personne, tant qu'elle n'est pas morte depuis plus de 2 ans. De plus, contrairement au rappel à la vie, vous n'avez besoin que d'une partie du corps, car la résurrection fait repousser les parties du corps manquantes. Cela coûte 50 PM. La personne ramenée à la vie est pleine en PV et en PF, et elle est en possession de tous ses membres. Toutefois, s'il y avait une malédiction active avant la mort, elle reste active même après le retour à la vie.

Suffisance (25 PM, 3 minutes de prière par personne affectée)

Avec cette prière qui demande 25 PM, le prêtre peut envelopper 1 personne + 1 personne par 2 niveaux d'un halo doré qui permettra à ces personnes de vivre sans boire, manger, dormir ou respirer durant 1 mois complet (1 partie). Demande une prière de 3 minutes par personne affectée.

L'équipement

Votre personnage possèdera au long de ses aventures des armes, armures, boucliers, etc. Cette section décrit en détails l'équipement auquel vous aurez accès. Les armes sont divisées en 3 catégories : les armes courantes, de guerre et exotiques.

Les maniements que votre classe vous donne sont restreints par votre voie. Toutefois, lorsque l'enseignement d'un maniement est fait en jeu, aucune restriction de catégorie ne s'applique.

Les armes exotiques sont très rares et seulement certaines classes (surtout des classes de prestige) donnent accès à ces maniements. Évidemment, l'enseignement en-jeu est toujours une option.

Armes courantes

Nom de l'arme	1 main / 2 mains	Type*	Taille**	Dégâts de l'arme	Unités pour forger l'arme***
Arc court	2	P (D)	M	6	2B, 1C
Bâton court	2	C	M	3	3B
Bâton long	2	C	G	3	4B
Couteau	1	P/T	P	2	1M
Dague	1	P	P	2	1M, 1B
Dague de jet	1	P (D)	TP	2	1M, 1B pour 2 dagues
Dard	1	P (D)	TP	1	1M pour 5 dards
Épée courte	1	P/T	P	3	2M, 1B
Fronde	2	C (D)	P	3	1C, 1B
Gourdin	1	C	P	3	3B
Hache	1	T	P	3	3M, 1B
Marteau	1	C	P	3	3M, 1B
Masse	1	C	M	3	3M, 1B
Rapière	1	P	M	4	2M
Styilet	1	P	P	1	1M

* P = perçant, C = contondant, T = tranchant. (D) = arme de jet.

** TP = très petit, P = petit, M = moyen, G = grand, TG = très grand.

*** B = unité de bois, C = unité de cuir, M = unité de métal.

Armes de guerre

Nom de l'arme	1 main / 2 mains	Type	Taille	Dégâts de l'arme	Unités pour forger l'arme
Arbalète lourde	2	P (D)	G	8	3B, 1C, 1M
Arbalète moyenne	2	P (D)	M	6	2B, 1C, 1M
Arc long	2	P (D)	G	8	3B, 1C
Armes d'hast	2	P/T	TG	6	4B, 2M
Claymore	2	T	G	6	1B, 3M

Épée large	1	T	M	4	3M, 1B
Épée longue	1	T	G	5	3M, 1B
Épée bâtarde	1/2	T	G	5/6	3M 1B
Fléau de guerre	1	C/P	M	5	3M, 1B
Hache à double tête	1	T	M	6	3M, 2B
Hache à 2 mains	2	T	G	7	5M, 2B
Hache de jet	1	T	P	3	1M
Hache de guerre	1	T	M	5	3M, 2B
Javelot****	1	P (D)	M	3	2B, 1M
Lance	2	P	G	4	3B, 1M
Marteau de guerre	1	C	M	5	5M, 2B
Masse d'arme	1	C	M	4	4M, 2B
Masse à 2 mains	2	C	G	6	6M, 3B
Sabre	1	T	M	4	2M

Armes exotiques

Nom de l'arme	1 main / 2 mains	Type	Taille	Dégât	Unités
Arbalète de poing	1	P (D)	P	3	1B, 1C
Arc court composé****	2	P (D)	M	7	3B, 1C
Arc long composé****	2	P (D)	G	9	5B, 1C
Arquebuse*****	2	P (D)	G	10	2M, 1B
Bô	2	C	TG	4	4B
Bokken	1/2	C	G	3/4	3B
Cimeterre	1	T	M	4	2M, 1B
Fauchon	1	T	M	4	2M, 1B
Flamberge	2	T	G	7	4M, 1B
Jitte	1	P	P	2	1M
Kama	1	P/T	M	4	1M, 1B
Katana	1/2	T	G	6/7	3M, 1B
Kukri	1	P/T	P	2	1M, 1B
Naginata	2	P/T	TG	7	2M, 3B
Nunchaku	1	C	P	2	1B
Pistolet*****	1	P (D)	P	7	1M, 1B
Sabre chi	1	T	M	4	3M, 1B
Sai	1	P	P	3	1M
Shuriken	1	P (D)	TP	3	1M / 2 shurikens
Tanto	1	P	P	2	1M, 1B
Tunfa	1	C	P	3	1B
Wakisashi	1	P/T	M	4	2M, 1B

**** Vous pouvez ajouter votre Mod de Dex **et** de force pour vos dégâts.

***** Les fusils sont des armes extrêmement puissantes, mais tout autant dangereuses et chères. Les fusils font toujours des dégâts *fatals* si le coup est porté à moins de 15 pieds de la victime, et l'arquebuse, 30 pieds. Si vous venez à posséder un fusil, informez-vous aux concepteurs pour connaître les dangers du maniement.

Armures

Nom de l'armure	CA	Unités
Légères (Modificateur de dextérité divisé par 2)		
Peau	1	1C
Cuir	2	2C
Cuir clouté	3	2C, 1M
Brigandine	4	2C, 1M
Écailles	4	1C, 2M
Lourdes (Le modificateur de dextérité ne donne pas du tout de CA)		
Cottes de mailles	5	3M
Plastron	5	3M
Plates	6	4M, 1C
Plates complètes	8	6M, 1C

Tout dépendant du réalisme de votre armure, vous aurez de bonus / malus au nombre de CA que procure votre armure. En effet, il est beaucoup plus difficile de porter une vraie plate qu'une représentation en carton, et notre système prend cela en considération. Les modifications sont décrites dans le tableau suivant :

Représentation grossière	Carton, plastique argenté, etc.	-2 CA
Imitation	Cuirette, plastique, etc.	-1 CA
Réelle d'apparat	Aluminium, vrai cuir, etc.	CA normale
Réelle de combat	Acier galvanisé, cuir solide, etc.	+1 CA

Le niveau supérieur

Les classes de prestige

Les classes de prestige sont des classes un peu plus rares et puissantes que les classes communes. Elles ont toutes des restrictions qui feront perdre **tous** les bonus et avantages de la classe si ces restrictions ne sont pas respectées. De plus, elles doivent être enseignées et le joueur désirant avoir une classe de prestige devra avoir un historique convenable.

Hommes du peuple

Psionique physique (Peuple)

Prérequis : 16 d'Intelligence, avoir au moins 10 PP

Le psionique physique est celui qui spécialise la force de son esprit pour manipuler son entourage et tout ce qui le constitue. Il développe la capacité d'altérer ce qui l'entoure. Son esprit est aiguisé, dans les joutes mentales, il est le maître.

PF	5 / Niv	PM	1 / Niv	PP	10 / Niv
FM (P)	2 / 3 Niv	PC	5 / Niv		

Bonus: +2 Intelligence

Psionique mystique (Peuple)

Prérequis : 16 d'Intelligence, avoir au moins 10 PP

Homme aux sens aiguisés, nul ne peut surprendre facilement un psionique mystique. Son esprit se spécialise dans la divination, la compréhension des signes, le contact avec les esprits ou encore tout ce qui touche le côté mental de l'être.

PF	4 / Niv	PM	1 / Niv	PP	11 / Niv
FM (P)	2 / 3 Niv	PC	4 / Niv		

Bonus: +2 Intelligence

Hommes des arcanes

Archer arcanique (Arcanes, Guerre)

Prérequis : 14 de Dextérité, 12 de Spiritisme, 12 d'Intelligence

L'archer arcanique est celui qui canalise l'énergie magique pour la concentrer dans ses tirs. Il saura donner différents effets à ses flèches, lui permettant même d'infuser ses flèches de sortilèges qu'il possède.

PF	6 / Niv	PM	5 / Niv	PP	0
FM (A)	1 / 3 Niv	PC	5 / Niv		

Bonus: +1 Dextérité, +1 Spiritisme

Catalyste (Arcanes)

Prérequis : 14 de Spiritisme, 12 d'Intelligence, 14 de Sagesse

Le catalyste est celui qui peut manipuler la magie pour catalyser l'énergie de certaines créatures surnaturelles dans son propre corps. Il peut ainsi manifester en lui des pouvoirs surnaturels. Le catalyste est un grand connaisseur de ces êtres, et possède des pouvoirs très efficaces pour les combattre.

PF	4 / Niv	PM	8 / Niv	PP	0
FM (A)	1 / 2 Niv	PC	5 / Niv		

Bonus: +2 Sagesse

Danseur arcanique (Arcanes)

Prérequis : 14 Dextérité, 12 Spiritisme

Le danseur arcanique tire son nom des nombreuses arabesques qu'il pratique pour manier l'énergie magique qui l'entoure. Contrairement à ses homologues arcanistes, il n'utilise que ses mouvements pour lancer ses sortilèges.

PF	4 / Niv	PM	8 / Niv	PP	0
FM (A)	1 / 2 Niv	PC	5 / Niv		

Bonus: +1 Dextérité, +1 Spiritisme

Guerrier élémental (Arcanes, Guerre)

Prérequis : Historique convenable, 13 Constitution, 12 Spiritisme

Le guerrier élémental est un vrai chevalier représentant les éléments. Il ne développe pas de sortilèges, mais les forces élémentales lui accordent des pouvoirs que même les élémentalistes ne développent pas. Il se bat, utilisant un style de combat qui rejoint la puissance des éléments et la grâce de l'escrime. Tenu par la même confrérie que les élémentalistes, il est respecté chez le peuple élémental.

PF	7 / Niv	PM	5 / Niv	PP	1 / Niv
FM (A)	1 / 3 Niv	PC	4 / Niv		

Bonus: +1 Spiritisme, +1 Constitution

Mage de sang (Arcanes)

Prérequis : 14 d'Intelligence, Alignement mauvais

Le mage de sang est un des lanceurs de sorts les plus cruel et moins appréciés de tous. Il est reconnu pour sa magie unique utilisant l'énergie qui coule dans ses veines. Les légendes portent à croire que ces mages sont associés aux vampires.

PF	5 / Niv	PM	4 / Niv	PP	0
FM (A)	1 / 2 Niv	PC	4 / Niv		

Bonus: +2 Constitution

Runiste (Arcanes)

Prérequis : 14 d'Intelligence, 14 Spiritisme

Spécialisé dans l'art ancien des runes, le runiste possède un savoir dont la puissance est digne de la patience nécessaire à ce dernier pour achever ses runes. Certains runistes assez puissants

peuvent enchanter des armes et armures et des légendes racontent que c'est ainsi que furent créées les légendaires armes runiques.

PF 4 / Niv **PM** 8 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 2 Niv **PC** 5 / Niv
Bonus: +1 Intelligence, +1 Spiritisme

Tatooïste (Arcanes)

Prérequis : 12 Dextérité, 14 Spiritisme

L'art du tatouage magique est pratiqué par très peu de gens et s'enseigne de maître en élève depuis des lustres dans les tribus Souldarims. Certains privilégiés peuvent se vanter de posséder un tatouage, qu'ils ont parfois reçu en guise de remerciements ou comme marque de confiance.

PF 6 / Niv **PM** 8 / Niv **PP** 0
FM (A) 1 / 3 Niv **PC** 4 / Niv
Bonus: +1 Dextérité, +1 Spiritisme

Hommes de guerre

Danseur de guerre (Guerre)

Prérequis : 13 de Dextérité, Style martial spécifique

Véritable tourbillon de lame inspirant la crainte et le respect, le danseur de guerre est un maître duelliste des plus redoutés. Il est souvent hautain, car il connaît ses capacités et sait que peu de gens peuvent se vanter de l'égaliser en combat.

PF 8 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 4 / Niv
Bonus: +2 Dextérité

Défenseur (Guerre)

Prérequis : Alignement *bienfaisant / consciencieux / rebelle / malfrat*, 14 de Constitution

Le défenseur est celui qui dévoue sa vie à la protection d'autrui ou d'un endroit. Il n'hésite pas à se jeter devant une lame ne lui étant pas destinée, si cela peut sauver la vie de quelqu'un qu'il protège. Les nains s'enseignent ces techniques de combat depuis des lustres et en gardent farouchement les secrets.

PF 10 / Niv **PM** 1 / Niv **PP** 0
FM 0 **PC** 3 / Niv
Bonus: +2 Constitution

Moine Shaolin (Guerre)

Prérequis : Alignement *Shaolin*, 13 de Constitution, 13 Sagesse

Se fiant sur l'entraînement du corps pour le développement de l'esprit, le moine Shaolin est un maître en arts martiaux et il est d'ailleurs le plus endurant.

Refusant le port de l'armure, les moines se battent exclusivement vêtus de grandes tunique, car ils croient que les armures affaibliront leur corps.

PF	12 / Niv	PM	1 / Niv	PP	0
FM	0	PC	3 / Niv		

Bonus: +2 Constitution

Samourai (Guerre, Foi)

Prérequis : Historique convenable, 14 Sagesse, 12 Spiritisme et Alignement *taoïste*

Dominant sans conteste le combat à la lame vive, le samouraï est l'homme de guerre le plus honorable et dévoué. D'ailleurs, un samouraï n'acceptera jamais de vivre s'il a perdu son honneur et il tentera dès lors de le retrouver. Il est élevé dans un environnement martial et discipliné, ce qui fait de lui un adversaire redoutable. Il voue un culte à ces ancêtres, qui lui donnent de la puissance, de la bravoure et de la discipline.

PF	10 / Niv	PM	5 / Niv	PP	0
FM (D)	1 / 8 Niv	PC	4 / Niv		

Bonus: +1 Sagesse, +1 Constitution

Hommes de foi

Inquisiteur (Foi)

Prérequis : Historique convenable, 14 Spiritisme, 12 Sagesse

Ayant pour mission de chasser les hérétiques, les athées et les membres des clergés ennemis, l'inquisiteur se doit d'être le plus fier représentant de sa divinité. Il est celui qui répand sa foi par ses paroles et souvent par la force. Il n'hésite pas à condamner quelqu'un, si celui-ci blasphème contre les dieux, car il doit faire respecter toute divinité, la sienne en priorité.

PF	8 / Niv	PM	5 / Niv	PP	0
FM (D)	1 / 4 Niv	PC	6 / Niv		

Bonus: +1 Spiritisme, +1 Dextérité

Paladin (Foi, Guerre)

Prérequis : Historique convenable, 12 Constitution, 14 Spiritisme et Alignement loyal

Droit et fier, le paladin se dresse au nom de son Dieu contre les créatures surnaturelles n'ayant que pour seule protection, son armure, n'ayant que pour seule arme, son épée et n'ayant que pour seuls compagnons d'arme dans ces combats sanglants, les autres membres de son clergé lui venant en aide. Loyal et noble, il brandira sa lame pour défendre l'honneur de sa divinité.

PF	10 / Niv	PM	4 / Niv	PP	0
FM	1 / 4 Niv	PC	4 / Niv		

Bonus: +1 spiritisme, +1 constitution

Hommes des grands chemins

Antémage (Grands chemins)

Prérequis : Historique convenable, 12 de Dextérité, 12 Constitution

Détestant les mages, souvent par crainte, quelquefois par vengeance, les antémages sont une vraie plaie pour tous les arcanistes. Ils développent des pouvoirs inégalés contre ces derniers.

PF	8 / Niv	PM	1 / Niv	PP	0
FM	0	PC	5 / Niv		

Bonus: +1 Constitution, +1 Dextérité

Gitan (Grands chemins)

Prérequis : Historique convenable, 12 de Dextérité, 12 Spiritisme et Alignement *gitan*

Ne vivant que pour soi et n'ayant comme seule valeur la liberté, le gitan est quelqu'un qui sera très farouche et méfiant à l'égard de tous ceux qui ne font pas partis de son clan. Il est sournois et utilisera même parfois du vaudou pour en venir à ses fins. Les gitans son craints pour leurs pouvoirs inconnus et leurs habitudes parfois déplacées. Ils sont rejetés par les villes, car ils sont souvent vus comme voleurs, menteurs et manipulateurs.

PF	6 / Niv	PM	5 / Niv	PP	3 / Niv
FM	1 / 3 Niv	PC	4 / Niv		

Bonus: +1 Spiritisme, +1 Dextérité

Flibustier (Grands chemins)

Prérequis : 12 de Dextérité, Alignement neutre ou mauvais

Maniant le pistolet comme nul autre, le flibustier est un pirate sur terre. Contrebandier, malfrat ou maraudeur, le flibustier portera plusieurs titres dépendant de son secteur d'activité. Il est rare qu'un flibustier établisse domicile quelque part, recherchant généralement la liberté et les opportunités. Ils sont prompts à disparaître si les choses commencent à chauffer un peu trop.

PF	8 / Niv	PM	1 / Niv	PP	0
FM	0	PC	6 / Niv		

Bonus: +1 Dextérité, +1 Force

Ninja (Grands chemins)

Prérequis : Une classe (votre couverture), 14 Dextérité, 12 Intelligence, Alignement mauvais

Véritable ombre dans la nuit, le Ninja est passé maître dans l'art du camouflage. Il a su développer des capacités mystiques lui permettant de disparaître aux yeux de tous. Le Ninja est de nature à ne pas se montrer au grand jour. Les personnes le côtoyant croiront qu'il est marchand, paysan, ou même aventurier, mais en temps voulu, il saura devenir le pire des prédateurs. Un Ninja perdant sa couverture perd tous ses pouvoirs.

PF	6 / Niv	PM	3 / Niv	PP	0
FM	0	PC	5 / Niv		

Bonus: +2 Dextérité

Les Classes Raciales

Chantelame (Elfes)
Défenseur (Nains)
Mage féérique (Races féériques)

Les Classes de Renom

Hommes du peuple

Antémagus
Créateur de maléfices
Devin
Maitre alchimiste
Maitre psionique

Hommes des arcanes

Archimage
Créateur de maléfices
Devin

Hommes de guerre

Maitre d'arme
Maitre de guerre
Maitre Kai

Hommes du clergé

Haut prêtre
Maitre Kai

Hommes des grands chemins

Maitre des ombres

Classes de légende

Archon (Arcanes)
Psion (Peuple)
Légende de guerre (Guerre)
Saint (Clergé)
Mythe (Grands Chemins)