

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 interagissent entre eux selon cette évolution, que ce soit socialement, psychologiquement ou physiquement. Il est fortement recommandé de jouer votre personnage comme il le faut, 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 mineur)
- Fiche d'informations personnelles
- Une lampe de poche

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 exemples.)
- Un ou des armes que votre personnage utilisera (un bouclier, une armure, etc).
- Un petit nécessaire de jeu 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 pitance 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 tige, une chemise ou simplement des pantalons et un chandail mat. Aucune 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 à un jeu dans un endroit public. Certaines règles s'appliquent et le manquement d'une ou plusieurs d'entre elles peut mener à l'expulsion immédiat 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 d'un personnage, un « hors-jeu » peut être utilisé.

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 camouflés.

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 trahi 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 fait pas confiance aux autorités
- Ne trahi jamais un ami

Les alignements neutres

Rebelle :

- Possède un très grand égard pour la vie et la liberté
- Tient sa parole, quand il la donne
- Ment et triche si nécessaire, spécialement s'ils 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
- Ne tue jamais pour le plaisir
- N'aime pas l'autorité
- Ne trahi jamais un ami

Anarchiste :

- Peut tenir sa parole
- Ment et triche s'il juge que c'est nécessaire
- Ne tue pas un adversaire désarmé, mais va sûrement le battre
- Ne tue jamais un innocent, mais peut aggraver ou kidnapper
- Aidera rarement son prochain, à moins qu'il en reçoive quelque chose en retour ou du prestige
- 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
- N'a que peu de respect pour la discipline personnelle et pour l'autorité
- Peut trahir un ami

Les alignements mauvais

Égoïste :

- Ne tient pas nécessairement sa parole, envers qui que ce soit
- Ment ou triche, envers quiconque
- Attaquera sûrement un ennemi désarmé, ils sont les plus facilement tués
- 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 n'y l'autorité, mais s'y pliera sous obligations
- Trahira un ami si cela sert ses besoins

Malfrat :

- Tiendra toujours 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
- Ne tue jamais pour le plaisir
- N'est pas en faveur des traitements inhumains envers les prisonniers
- Ne torture jamais 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
- Ne trahi jamais un ami

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
- Trahi ses amis (on peut en trouver d'autres)

Les alignements exotiques :

Gitan :

- 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 pour garder sa liberté

Shaolin :

- Possède un très grand égard pour la vie et la liberté
- 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 :

- Possède un très grand égard pour la vie et la liberté
- Tient toujours sa parole, quand il la donne
- Ment et triche s'il juge que c'est nécessaire
- 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
- Pourrait tuer 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 points de vie

Les points de vie représentent la capacité du corps d'un personnage à encaisser les coups avant de mourir. Par exemple, il est admis qu'un guerrier peut encaisser plus de coups qu'un prêtre, et ce sont les points de vie qui représentent cette marge. Le total des points de vie d'un personnage est égal au nombre correspondant à sa 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

Les points de fatigue représentent le nombre de coups qu'un personnage peut encaisser avant que ses blessures deviennent graves. Les dommages faits aux P.F. ne font qu'une bonne égratignure ou des ecchymoses légères. Ainsi, un coup de dague fait mal mais n'empêchera pas le personnage de bien se battre. Il faudra qu'il soit blessé davantage pour que ses capacités au combat en soient atteintes. Les points de fatigue sont décrits dans la classe de votre personnage. Lorsqu'un personnage a zéro (0) points de fatigue, il doit soustraire les prochains coups qu'il recevra sur ses points de vie et simuler la douleur.

Les traits physiologiques

Il existe six (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)

Force

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

Ajustement au dégât :

La force impose toujours un modificateur (mod.) au dégât avec les armes de mêlée et certaines armes de jet.

Ajustement à la lutte opposée :

Lorsqu'un personnage tente de manipuler un autre personnage avec sa force, le même modificateur pour les dégâts devient aussi applicable pour les luttes. Ainsi le modificateur de force est ajoutée au modificateur du niveau. Donc, un personnage possédant 14 de force aura un modificateur de +2 s'il est niveau 3. Il aura donc 5 en lutte opposée (pour voir ce qui est possible de faire avec cette compétence, voir *lutte opposée dans les types de combat* dans la section *compétences*.)

Dextérité

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

Ajustement au dégât :

La dextérité impose toujours un mod. de dégâts avec les armes de jets et certaines armes de mêlée (voir *description de l'arme*).

Ajustement à la classe d'armure :

La dextérité s'impose toujours son mod. de classe d'armure. Le mod. applicable avec les dégâts l'est aussi avec la classe d'armure et est cumulative avec tous les autres types d'ajustement à la C.A.

Ajustement au réflexe :

La dextérité s'impose à la sauvegarde réflexe et est cumulable avec le mod. de base et autres ajustements.

Constitution

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

Ajustement au P.F. :

Le mod. de constitution est applicable et cumulatif à tous les niv. Ce même mod. vient s'ajouter à tout les autres au P.F de base (déterminé par la classe et le niv du personnage. Ex : un guerrier niv 3 avec (12 en constitution = mod. +1)

Le guerrier donne 5 P.F/niv + (mod. Constitution /niv) il aura donc un total de 18 P.F

Valeur des P.V. :

La constitution détermine aussi le nombre de P.V du personnage

Ex : si votre personnage a 12 en valeur de constitution il aura alors 12 P.V.

Ajustement à la vigueur :

La constitution impose son mod. à la sauvegarde vigueur

Intelligence :

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

Ajustement au point de capacité :

Le mod. intelligence est additionné à vos points de capacité à chaque fois que vous augmentez de niveau.

Langage parlé supplémentaire :

À la création de votre personnage, vous pouvez connaître un langage (parlé) par point dans votre mod. intelligence de départ de votre personnage.

Facilité d'apprentissage :

Votre mod. intelligence est aussi additionné à la réduction de temps d'apprentissage de votre enseignant.

Sagesse :

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

Ajustement au point de capacité :

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

Langage supplémentaire :

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

Ajustement à la volonté :

Le mod. De sagesse est additionné à la sauvegarde volonté.

Spiritisme :

Le spiritisme symbolise la quantité d'énergie de votre esprit.

Ajustement au P.M et aux P.P. :

À chaque obtention d'un niveau supplémentaire, votre Mod. Spiritisme s'applique en tant que bonus de points de magie, ou points psioniques.

Modificateurs

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 trait physiologique moins dix (10) et ensuite le diviser par deux, arrondi au plus bas, ainsi un attribut de 23 donnera un modificateur de +6.

La mort

Lorsqu'il arrive à zéro(0) points de vie, le personnage tombe en coma. Il peut, par contre, se permettre de se faire guérir par moyen magique ou par premiers secours, s'il tombe dans le négatif, jusqu'à un nombre de points de vie égal à 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 sortilèges de résurrection. Lorsqu'un personnage tombe plus bas, il meurt. Il a donc le choix entre attendre pour que quelqu'un vienne le ressusciter, ou bien perdre une vie. Un personnage possède 5 vies. Chaque fois qu'il gagne un niveau, il gagne une vie, jusqu'à un maximum de 5.

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 deux(2) pieds, jambes, ceinture, torse, les deux(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 forces

La force d'un sortilège, 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 un Modificateur, si elle est décrite dans la description de la capacité en question. Pour ce qui est de la force des sortilèges ou des pouvoirs, elle dépendra de votre classe et de spécialisations. Il est important de noter que l'Alerte est toujours une attaque, car c'est l'alerte qui essaie de découvrir le personnage qui essaie de ne se pas faire remarquer, donc l'alerte devra toujours être SUPÉRIEUR à la force de l'adversaire.

Les sauvegardes

Tout pouvoir (sauf exception), habileté ou sortilège peut être résisté par le personnage cible, s'il le désire. La force du sortilège, pouvoir ou habileté, 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 : Physique, Mentale et Réflexe. Ainsi, Calador, magicien, lance une boule de feu à Merlox, chevalier. La force du sortilège de Calador est de 3, et la sauvegarde réflexe de Merlox est de 4. 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, encaissant ainsi tous les effets. Voici la progression des sauvegardes dépendamment de la vocation choisie :

Sauvegarde	Guerre	Magie	Foi	Roublard	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 classe d'armure

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 ou autre. En bref, la classe d'armure est en fait une réduction de dégâts applicable aux dégâts physiques, mais ne peut que se réduire à un minimum de un (1). La classe d'armure est applicable pour les PV et les PF. Certaines attaques peuvent outrepasser la classe d'armure (critiques et complètes) voir les attaques spéciales.

La CA d'esquive permet d'esquiver COMPLÈTEMENT un coup, si celui ci cause moins de dégâts que la CA d'esquive, en plus d'agir comme réducteur de dégâts, par contre, une attaque reçue dans le dos ne peut être esquivée, non plus que les dégâts peuvent être réduits. Cette sorte de CA n'est accessible qu'à certaines classes, par des pouvoirs, des sorts ou objets magiques.

Note : Il n'est pas possible d'esquiver une sort de toucher.

Les points d'expérience

Les points d'expérience est le meilleur moyen d'illustrer un personnage, dans un environnement propice à l'avancement. Chaque jour, vous obtiendrez dix(10) points d'expérience, plus quelques points d'expérience attribués par les animateurs. 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

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 physiologique

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

Capacité

Les capacités peuvent être augmentées avec des px (points d'expérience) ou des pc (points de capacité) 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	1pc 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	1pc ou 10 px	3 pc ou 30 px
Guerre	2 pc ou 20 px	1pc ou 10 px	4 pc ou 40 px	3 pc ou 30 px
Clergé	1pc 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	1pc ou 10 px

Connaissance

Les connaissances coûtent 10 points d'expérience, mais certaines coûteront plus cher (par tranche de 10, 20 ou 30 P.X.) tout dépendant de votre voie, et de la catégorie de la connaissance en question. Vous trouverez ces informations dans le manuel des connaissances.

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 ou se faire enseigner une classe de prestige et commencer son évolution si les classes choisies n'affiche pas des pré-requis opposés. (assassin-chevalier, Ombrageux-assassin, Antémage-mage, etc) Cette évolution coûtera néanmoins un ajustement de PX de X1.5 . Toutefois certaines restrictions s'appliquent :

- 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
- Le joueur gagnera également la moitié (arrondie à l'entier supérieur) du bloc de la deuxième classe
- Si les bonus aux traits physiologiques sont les mêmes, seul le plus haut prévaut
- Si à un niveau donné, les deux classes donne la même chose (ex. : un don martial) le joueur le gagne qu'une seule fois

Double-classe : Au cours de son évolution, un personnage peut décider d'apprendre une deuxième classe. Il est plus naturel d'évoluer dans une deuxième classe de la même voie que la première, c'est pourquoi le coût en PX de la deuxième classe sera de X1.5 . Pour ce qui est d'une deuxième classe d'une autre voie, l'ajustement au coût sera de X2. Si un personnage multiclassé désire obtenir une troisième classe de sa voie, l'ajustement sera de X2 et si la classe n'est pas dans la voie du personnage, il est de X2.5 .

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 prérequis de ses classe n'entre en conflit.

Les points de capacité

Les points de capacité sont obtenus à l'obtention d'un niveau. Ces points ne servent qu'à augmenter des capacités. Tout dépendant de la classe du personnage, ces points varieront en quantité, mais chacun de ces points équivaut à dix (10) points d'expérience. Ainsi il coûterait 3 points de compétences à un personnage pour augmenter Interrogatoire du niveau 2 au niveau 3.

N.B. un personnage ne gagne aucun point de compétence avec le niveau 1

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, leur moeurs, etc. Chaque personnage débute avec 30 points à distribuer dans ses capacités raciales. Un joueur peut, s'il le désire, s'infliger des pénalités (ex. : phobies, restrictions, troubles mentaux, etc) 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 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 les suivantes :
-Bâton court ou long, gourdin, tout marteau, toute masse, tout fléau, boken, nunchaku, Bô

Les attaques critiques :

Les attaques critiques sont généralement faites par surprise. Le mot (critique) doit être dit après le nombre de dégâts infligés par votre coup. Les attaques critiques font simplement en sorte que la classe d'armure (C.A) de la victime ne réduira **pas** les dégâts à l'exception de la C.A 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 être porté vers la cible et non vers l'arme) La CA d'esquive permet d'esquiver le coup complet à la seule condition que la CA d'esquive soit supérieure aux dégâts du coup ; elle ne peut en aucun cas réduire les dégâts.

Les attaques spéciales :

Une attaque spéciale est une attaque qui n'est pas normale.

(Normal = tranchant ou contondant)

Donc à chaque fois que vous utilisez une attaque de ce type :

Magique, argent, d'or, béni, de feu, de glace, d'électricité, d'énergie.

Le mot (X) de la liste doit être dit après le nombre de dégâts infligés par votre coup.

Une attaque faite avec certaines armes infligent des ajustements aux dégâts, par exemple :

- une arme en adamantium fera TRIPLE dégâts sur toute créature de la noirceur (morts-vivants, nécromanciens, toutes races surnaturelles et mauvaise comme les Drows, les Anges noirs, les dragons mauvais, etc) On doit dire « BLANC » après les points de dégâts. (i.e. 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 15 points de dégâts.

- une arme en vorpaliun fera TRIPLE dégâts sur toute créature de la lumière (les anges, les émyryn, les dragons métalliques, les licornes, etc) On doit dire « NOIR » après les points de dégâts (i.e. Edgar le normand donne un coup d'épée courte en vorpaliun sur une licorne, espérant récolter son sang. Il frappe « 3 NOIR » . La licorne devra compter 9 points de dégâts.
- Une arme bénie fera dégâts NORMAUX sur les morts-vivants. (i.e. Jean-Romuald Le Brave donne un coup d'épée longue bénie sur une Liche pour ne pas mourir. Il frappe « 5 BÉNI » . La liche devra compter 5 points de dégâts. (note : une arme en adamantium bénie fera le QUADRUPLE de points de dégâts.
- une arme lumière fera le DOUBLE des dégâts normaux sur toute créature considérée de l'ombre. Ex. : Drows, Lycanthropes, (pas les Lycans, ni Lycans véritables) Morts-Vivants, Ombres, Dopplegangers, etc.

Les Races

La table des âges :

Catégorie d'âge	Bonus	Malus
Naissant		-8 aux caractéristiques -1 catégori de taille
Jeune enfant	- 3 a tout coût de pc à l'apprentissage	-6 aux caractéristiques -2 catégories de taille
Enfant	- 2 a tout coût de pc à l'apprentissage	-4 aux caractéristiques -1 catégorie de taille
Pré-adolescent	- 2 a tout coût de pc à l'apprentissage	-3 aux caractéristiques taille normale
Adolescent	- 1 a tout coût de pc à l'apprentissage	-2 aux caractéristiques
Jeune adulte	Nul	-1 aux caractéristiques
Adulte	Nul	Nul
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

Descriptions :

Humains (80 ans):

Peuple très hétéroclite et varié, les humains présentent dans leurs rangs toutes sortes d'individus. Pouvant être de toutes 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. Il ne sont pas totalement dépourvus de dialogue mais sont très prompts à l'agressivité et à 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 chàmans 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 la 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 poussent les habitants au vol et au mensonge. Société voulant démontrer et préserver un 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 pensées 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, ont 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 teignent 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 irréflecti 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 peuvent douter 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 teignent 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 aux cuir souple et aux 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 leur 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 Aradrims; les mystères restent donc épais avec eux. Ils sont pourvus d'une pensée de commerçant doublé d'une logique implaçable. À prime abord, ils sont accueillants et bienveillants envers les étrangers mais c'est pour mieux les connaître et ainsi savoir quels sont leurs points faibles qu'ils agissent ainsi. « Laisser les étrangers venir à eux, 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 froid 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 maléficés et bien sûr d'important 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 maaradjas, 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 maaradjas 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 maaradjas 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 maradjats 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 teignent 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; elle 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 multiple 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 (800 ans):

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 pélerine 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 ne sont que rarement tolérés. 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 non-chalant et discret.

Coutumes

Une des plus grandes coutumes elfiques est celle de la danse des étoiles. Cette danse est une grande invocation cérémoniale où chants et danses côtoient les incantations magiques et triballistiques. 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 Gi-il 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. Ils 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 poser 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 diverses pour savoir qui est le meilleur dans chacun des domaines.

Elfe Sylvestre SYLVANESTI (en elfique : *Rhavanelon*)

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 festance 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* défini, dans la société elfique, les elfes qui ont été bannis pour une raison ou une autre. Très peu d'elfe 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.

Termes usuels elfiques : (Dans les langues : elfe, ancien elfe, elfe sauvage)

Bonjour :
Au revoir :
Ami : *Mellon*
Ennemi : *Umellon*
Maître : *Shalafi*
Une étoile brille au dessus de notre rencontre :

Merci :
Svp :
Oui : *il*
Non : *Al*

Demi-elfes (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. Bref, 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 (800 ans) :

Drow commun (en drow : *Riv'in 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 une 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 pas 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 présenter 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 anoblée. 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 méritant, 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.

Termes usuels drows : (Dans la langue : drow)

Bonjour : <i>Vendui</i>	Merci : <i>Bel'la</i>
Au revoir : <i>Vedaust</i>	Svp : <i>Qualla</i>
Ami : <i>Abbil</i>	Oui : <i>Siyu</i>
Ennemi : <i>Ogglinn</i>	Non : <i>Nau</i>
Maître : <i>Jabbuk</i>	Non-drow : <i>co'nbluth</i>
Ta mort ne vaut même pas ma lame : <i>Dosst streea 'udtila naut tangis' sstran ussta velve</i>	

Demi-drows (300 ans):

Apparence

Les dDemi-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 chassé presque toujours de la demeure maternelle. Dans le cas de la matrone drow, l'enfant demi-drow, dont son 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 (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 stupide 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 ils 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 :

Apparence

Les demi-orcs sont plus larges, plus robustes et plus fort que les humains. Habituellement, leur peau est foncée, teintée d'un vert forêt. Ils sont souvent habillé 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, quoique un peu plus brutal, et le fait d'avoir grandi avec des humains les rend moins stupide.

Coutumes

Les demi-orcs sont habituellement loyal et fier. 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 peut 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 (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 leur familles et de leur clans. Ce peuple est patriarcale.

Géants des montagnes

Apparence

Un façon simple de représenter les géants des montagnes est de s'imaginer un humain normal, mesurant entre 10 et 12 pieds de haut. 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 contruisent 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, ils n'est pas rare de voir quelques fêtards devenir agressifs sous les effets de l'alcool ou de drogues.

Demi-géants (40 ans) :

Apparence

Les demi-géants mesurent entre 7 et 9 pieds. En fait, ils ne ressemblent qu'à de très grands humains. Leur habillement est parfois 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; l'amour est roi dans leurs familles. Leurs valeurs sont grandes et ils savent se débrouiller. Un demi-géant deviendra souvent fermier, chasseur ou éleveur d'animaux (chiens, chevaux, etc.). Parfois, il retournera à la civilisation pour devenir soldats ou gardes, dû à leur apparence humaine et leur carrure pourtant si exceptionnelle pour un humain !

Hobbits (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. Leur 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 leur pieds démesurés, large 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 (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 cleptomanes ou à se retrouver dans des situations plutôt gênantes mais ils ne sont pas voleurs ! Non ! Ils ont emprunté leurs trésors ou trouvé ou encore c'est apparu dans leurs sacs. Enfin, toutes 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 bougeote ! 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 (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 en fonction d'être pratiques ; ils y posent donc plusieurs poches pour mieux toujours apporter avec eux leurs nombreux outils.

Philosophie de vie

Les gnômes 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 gnômes veulent à tout prix améliorer leur vie par des inventions scientifiques.

Coutumes

Les gnômes 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 années 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 inmanquable pour tous les artisans.

Nains (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 : teel 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 numains goûte l'eau et on ne parlera même pas du vin ou encore pire, de vin effluque. 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 festance 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 (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 (ou humanoïde), la forme mi-animale (ou monstrueuse) 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.

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.

Elfes

- (10) **Résistance** +1 sauvegarde contre les charmes et contrôle
- (10) **Affinité épée courte** +1 dégât (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité épée longue** +1 dégât (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité arc court** +1 dégât (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité arc long** +1 dégât (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité rapière** +1 dégât (doit savoir manier l'arme)
- (25) **Résistance magique**: R.M. de 1 + mod. Constitution. Un sort ou un pouvoir dont la force magique est inférieure à la RM n'affectera pas du tout le personnage
- (5) **Grâce elfique** +1 dextérité -1 constitution
- (5) **Précision elfique** +1 dex -1 con
- (5) **Ingénierie elfique** +1 int -1 for
- (5) **Éducation elfique** +1 int -1 for
- (0) **Sauvage** +1 dex -2int
- (10) **Vision nocturne** peut voir dans le noir à 30 pi
- (20) **Vision des ténèbres** voit dans l'obscurité même magique, mais le pouvoir de lumière les affecte deux fois plus longtemps)
- (10) **Sortilège inné** (lueurs féériques) 1 fois par jour (pénètre les ténèbres magiques).
- (10) **Sortilège inné** (lumière)*comme le sort du même nom une fois par jour (ne pénètre pas les ténèbres magiques)
- (10) **Maniement de l'arc long et de l'épée longue**
- (10) **Maniement de l'arc court et de la rapière**
- (10) **Maniement de l'arc (au choix) et l'épée courte**
- (10) **Réflexes elfiques** +1 sauvegarde de réflexe
- (15) **Formation à tous les types d'arc** sait manier tous les arcs
- (10) **Forge elfique** peut faire de meilleur arc et flèche (+1 au dégât)
- (15) **Elfe des bois** +1 aux compétences faites en forêt (sauf pour connaissance et conception)
- (15) **Formation militaire elfique** maniement épée longue, d'un arc au choix et don(armure intermédiaire)
- (10) **Ambidextre** don ambidextre
- (30) **Résistance surnaturelle** immunisé aux charmes et sommeil
- (25) **Lien magique elfique** +1 à la force magique
- (10) **Compréhension des arcanes** +1 pm / niveau

- (15) **Concentration elfique** +2 à toute compétence nécessitant une concentration (ex. : méditation)
- (10) **Vision surdéveloppée** +2 à la détection et à la fouille
- (5) **Longévité elfique** longévité de 1600-2000 ans

nains

- (5) **Déteste les goblinoïdes** : +1 au dégât contre les goblinoïdes.
- (20) **Résistance magique**: R.M. de 2 + mod. Constitution. Un sort ou un pouvoir dont la force magique est inférieure à la RM n'affectera pas du tout le personnage
- (5) **Esquive contre les géants** +1 C.A. d'esquive contre les géants (non contre les créatures de grandes tailles).
- (5) **Maître en art de défense** le bonus d'esquive contre les géants passe de +1 à +2
- (10) **Vision nocturne** peut voir dans le noir à 50 pi
- (20) **Endurance à la magie** dégâts des sorts réduits de 50%
- (20) **Immunité contre la paralysie** /le nain devient immunisé à la paralysie de type magique ou non-magique.
- (20) **Immunité aux fantômes** certains nains n'éprouveront jamais de ce sentiment par contre il bénéficie d'un bonus de +1 si on tente de le charmer.
- (10) **Maître des profondeurs** dégâts réduits de moitié à la lumière, +2 dégâts dans la noirceur (non-magique)

- (10) **Affinité à la hache** +1 dégât pour pouvoir bénéficier de ce bonus le nain doit savoir manier l'arme.
- (10) **Affinité au marteau de guerre** +1 dégâts
- (15) **Résistance à l'alcool** +2 sauvegarde contre tout type de poison non magique ingéré
- (10) **Tolérance à l'alcool** +1 sauvegarde contre tout type de poison ingéré (même magique)
- (5) **Force des nains** +1 force -1 agi
- (5) **Endurance des nains** +1 end -1 int
- (5) **Endurance accrue** +2 end -2 int
- (10) **Force du forgeron** +1 for + forgeron apprenti -2 agi
- (10) **Affinité à la forge** Fait de meilleures armes (sauf les arcs) (+1 Dégâts)
- (10) **Vision nocturne** Voit dans le noir à 50 pieds

- (10) **Lien avec la terre** +1 sauvegardes contre sortilèges de l'essence Terre
- (10) **Borné** +1 sauvegarde contre les charmes
- (15) **Endurcie** +1 CA / 3 niveaux
- (5) **Affinité à la valeur** +2 sauvegarde si un sortilège trompe celui qui examine la valeur d'un objet.
- (15) **Vigueur accrue** +1 sauvegarde Vigueur
- (10) **Haine des elfes** +1 dégâts +1 CA contre les
- (15) **Vigueur des nains** +1 pv/ niv
- (15) **Orgueil des nains** +1 sauvegarde volonté
- (20) **Ivrogne** Immunisé à tous les poisons non-magiques ingérés
- (25) **Haine de la magie** +2 sauvegardes contre les sortilèges – Ne peut utiliser de magie d'incantation
- (15) **Éducation primaire des nains** Forgeron, mineur et maniement du marteau
- (10) **Maniement de la hache** Donne le maniement de la hache (au choix)
- (10) **Maniement du marteau de guerre** Donne le maniement du marteau de guerre
- (5) **Nain des profondeurs** +1 for +1 end –2 agi
- (10) **Solidarité naine** +1 dégâts +1 CA si un nain se bat à ses cotés
- (20) **Maître nain** Forgeron + affinité + Mineur + Affinité, ne peut apprendre d'autres métiers, -3 int
- (15) **Guerrier dans l'âme** Maniement de la hache, ambidexterie, et don(Armures lourdes)
- (10) **Entraînement moyen** Don (Armures Moyennes)
- (10) **Entraînement lourd** Don (Armures lourdes)

Humains

Les humains gagnent 5 points à investir dans les capacités raciales par tranche de 4 niv de sa première classe.

- (10) **Intelligence humaine** +1 int
- (10) **Endurance humaine** +1 end
- (10) **Sagesse humaine** +1 sag
- (10) **Spiritisme humain** +1 spi
- (10) **Force humaine** +1 for
- (10) **Agilité humaine** +1 agi
- (20) **Apprentissage rapide** –1 pc pour apprendre toute chose (min. 1)
- (10) **Métier de son enfance** Métier du peuple au choix
- (10) **Influence parentale** Métier du peuple au choix
- (5) **Influence raciale** Peut prendre un pouvoir racial d'une autre race (x2 points)
- (15) **Réflexes humains** +1 sauvegarde réflexe
- (15) **Fortitude humaine** +1 sauvegarde fortitude
- (15) **Volonté humaine** +1 sauvegarde volonté
- (5) **Adaptation** +1 dans un attribut au choix, -1 dans un attribut au choix
- (10) **Héro** +1 end/for/agi –1 int/sag/spi
- (10) **Philosophe** +1 int/sag/spi –1 for/end/agi
- (10) **Adaptation à l'environnement** +1 sauvegardes contre les sortilèges qui affectent son environnement
- (20) **Moines humains** +2 PM / niveau
- (25) **Humains psychiques** permet de devenir psionique
- (15) **Instincts de survie** Permet à l'humain d'appliquer un bonus par mod d'un des attributs suivants, au choix : constitution, sagesse, intelligence à une sauvegarde, 1 fois par jour
- (10) **Entraînement milicien** Maniement lance, Don : Maniement d'arme et de bouclier
- (5) **Racaille humaine** +1 à une capacité sournoise au choix.

Drows

- (5) **Intelligence des profondeurs** +1 int –1 end
- (15) **Surprise dévastatrice** +1 dégâts sur une attaque sournoise / niveau
- (25) **Téléportation** portée de 10 pieds/niveau (coût de 5 pm) – Ne peut être utilisé le jour
- (10) **Adeptes des ombres** +2 dégâts et +2 CA la nuit, -3 dégâts/CA le jour
- (10) **Vision nocturne** peut voir dans le noir à 30 pi
- (20) **Vision des ténèbres** voit dans l'obscurité même magique, mais les pouvoirs de lumière les affectent deux fois plus longtemps)
- (20) **Sortilège inné** (Ténèbres) Comme le sortilège du même nom, 1x par jour
- (25) **Compréhension des arcanes** +2 pm / niveau
- (25) **Lien magique supérieur** +1 à la force magique
- (15) **Camouflage dans l'ombre** Peut se camoufler dans l'ombre égale à sa compétence de camouflage, -2 le jour (si 0 ou moins, il ne peut pas)
- (15) **Affinité aux ombres** +1 force magique s'il utilise un sortilège de l'essence de l'ombre
- (5) **Vitesse des ombres** +2 agi –2 end
- (10) **Compréhension extrême** +2 int –1 end
- (10) **Réflexes innés** +1 sauvegarde réflexe la nuit (seulement)
- (10) **Tueur de l'ombre** +1 dégât d'une attaque sournoise / niveau, ne peut jamais utiliser d'attaque surprise ou d'assassinat le jour.
- (5) **Enfance sans lumière** +1 à toute compétence utilisé la nuit, -1 le jour, si un sortilège de lumière est utilisé contre lui et que le drow ne résiste pas, il devient aveugle durant 1 heure.
- (15) **Réflexes éclairs** +1 sauvegarde réflexe
- (15) **Tueur né** Maniement de l'épée courte, attaque surprise et don Armures légères
- (20) **Arcaniste** Débute avec une sphère de magie de plus au niveau 1 (S'il peut l'utiliser au niveau 1 seulement)

Orcs

- (5) **Maniement d'une arme 2 mains** Gagne le maniement d'une arme 2 mains
- (15) **Orc sauvage** +1 for +1 end
- (10) **Sang bouillant** +2 for -1 agi
- (5) **Instincts primitifs** +1 for +1 end -1 agi/int/sag
- (10) **Peau d'armure** +1 end +1 CA -2 agi
- (15) **Corps surentraînée** +1 sauvegarde fortitude
- (5) **Vie tribale** +1 dégâts -1 int
- (25) **Survie difficile** +1 sauvegarde Volonté/Réflexe/Vigueur, ne peut apprendre de métier du peuple
- (10) **Chasseur** Débute avec le métier du peuple : Chasseur (peut le prendre même avec Survie difficile)
- (15) **Terrassement** Apres 10 secondes de concentration, l'orc peut projeter un adversaire humanoïde ou goblinoïde a 10 pieds plus loin, avec une arme contondante a 2 mains
- (20) **Guerrier tribal** Maniement d'une arme à 2 mains, coup assommant, +1 CA
- (10) **Sang du guérisseur** Peut commencer avec la classe « Shaman »
- (10) **Affinité au coup assomant** : +1 a la compétence

Gnômes

- (10) **Déteste les goblinoïdes et kobold** +1 au dégât contre les goblinoïdes et aux kobolds.
- (25) **Résistance magique**: R.M. de 1 + mod. Constitution. Un sort ou un pouvoir dont la force magique est inférieure à la RM n'affectera pas du tout le personnage
- (5) **Esquive contre les géants** +1 de c.a d'esquive contre les géants (non contre les créatures de grandes tailles.
- (10) **L'ouïe développé** +1 a la détection
- (10) **Oeil certain** +1 au sauvegarde contre les sorts de types illusions.
- (15) **Passage sans trace** +1 au camouflage en tout temps et +2 en foret.
- (25) **Résistance magique**: R.M. de 1 + mod. Constitution. Un sort ou un pouvoir dont la force magique est inférieure à la RM n'affectera pas du tout le personnage
- (10) **Vision nocturne** Voit dans le noir à 50 pieds détails.
- (5) **Agilité gnome** +1 dextérité et -1 force.
- (5) **Endurance gnome** +1 constitution et -1 force.
- (5) **Gnome balaise** +1 constitution et -1 sagesse.
- (5) **Ingénierie gnome** +1 intelligence et -1 force..
- (5) **Vitesse d'esprit accrue** +1 intelligence et -1 spiritismes.
- (5) **Affinité avec l'épée courte** +1 au dégât (doit savoir manier l'arme) courtes).
- (5) **Affinité a la hachette** +1 au dégât (doit savoir manier l'arme)
- (25) **Artisan-né** +1 à toutes les capacités de conception
- (10) **Maître-artisan** +1 a une conception au choix du gnome.
- (20) **Sortilège inné** (cécité) Comme le sortilège du même nom, 1x par jour

Hobbits

- (5) **Esquive contre les géants** +1 de c.a d'esquive contre les géants (non contre les créatures de grandes tailles.
- (5) **Agilité du petit gens** +1 dextérité et -1 force.
- (5) **Marcheur des grands chemins** +1 constitution et -1 force.
- (5) **Hobbit balaise** +1 constitution et -1 sagesse
- (15) **Réflexes rapides** +1 sauvegarde réflexe
- (15) **Bon mangeur** +1 sauvegarde vigueur
- (10) **Métier de son enfance** Métier du peuple au choix
- (10) **Influence parentale** Métier du peuple au choix
- (15) **Fin gourmet** +2 sauvegarde contre tout type de poison non magique ingéré
- (20) **Maître mangeur** Immunisé à tous les poisons non-magiques ingérés
- (10) **Résistance** +1 sauvegarde contre les charmes et contrôle
- (10) **Affinité au bâton court** +1 dégât (doit savoir manier l'arme)
- (10) **Affinité à la fronde** +1 dégât (doit savoir manier l'arme)
- (15) **Artisan appliqué** la valeur des objets d'art créés est doublée
- (15) **Charmeur** +1 force magique avec la sphère d'enchantement

Kenders

- (5) **Doigts agiles** +1 agilité, -1 endurance
- (5) **Créduité fascinée** +1 spiritisme, -1 force
- (5) **Touche-à-tout** +1 agilité, -1 force
- (15) **Réflexes aiguisés** +1 CA d'esquive
- (20) **Atteint de bougeotte** +1 CA d'esquive, +1 sauv. Réflexe, +1 évasion, -2 force, sagesse
- (10) **Kleptomane** commence avec vol à la tire et manutention, -2 sagesse, -1 intelligence
- (10) **Baratineur** menteur + baratin, -2 sagesse
- (20) **Innocence enfantin** immunisé à la peur, -1 sauv. Vs charmes et illusions (le temps d'action est doublé)
- (10) **Adaptation à l'environnement** +1 sauvegardes contre les sortilèges qui affectent son environnement
- (10) **Ambidextre** don ambidextre
- (10) **Curiosité sans limites** +2 à la détection et à la fouille
- (10) **Affinité à la dague** +1 dégâts (doit manier l'arme)
- (10) **Affinité à l'épée courte** +1 dégâts (doit manier l'arme)

- (10) **Affinité au lance-pierre (ou Oupak)** +1 dégâts (doit manier l'arme)
 (10) **Affinité au vol à la tire** +1 force

Géants

- (15) **Terrassement** Après 5 secondes de concentration, le géant peut projeter un adversaire humanoïde ou goblinoïde à 20 pieds plus loin, avec une arme contondante a 2 mains. (pas de sauvegarde)
 (5) **Maniement d'une arme 2 mains** Gagne le maniement d'une arme 2 mains
 (10) **Peau d'armure** +1 end +1 CA -2 agi
- (5) Déteste les goblinoïdes **+1 au dégât contre les goblinoïdes.**
 (10) **Force gargantuesque** +3 force, -2 agilité
 (10) **Endurance surdéveloppée** +3 endurance, -2 intelligence
 (10) **Mépris des petits gens** +1 dégâts contre les petits gens (hobbits, nains, gnomes, kenders)
 (20) **Robustesse** gagne 2 points de vie par niveau
 (15) **Peau durcie** +1 CA par 3 niveaux
 (20) **Fléau du bouclier** peut briser des boucliers en frappant sur celui-ci par 3 fois et en disant «bris de bouclier»
 (15) **Séisme** en frappant crée une zone de séisme à 10 pieds autour du géant, 2 fois par jour

Demies-race

Les demies-races peuvent puiser dans chacune des deux races qui la compose. (généralement humains et une autre) On doit par contre calculer un supplément de 50% du coût pour la 2^e race. (L'humain est au prix courant)

Les classes de base

Hommes du peuple :

Alchimiste (peuple / Arcanes)

Passé maître dans l'art des drogues, concoctions et mixtures étranges, l'alchimiste est quelques fois craint pour sa façon de récolter des ingrédients tous plus répugnants les uns que les autres. Il les mélangera, les fera bouillir, les asséchera et les goûtera même parfois. Il développe 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.

P.F. : 4+2 / Niv **P.M. :** 8+ 6 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1 / 3 Niv **P.C. :** 6 / Niv
Bonus: +2 Intelligence, +1 Sagesse

Niveau	Obtention
1	1 Don Métamagique ou général, alchimie spéciale, Doctrine de la magie de base
2	+1 Sauvegarde vigueur vs poison, 1 Don Métamagique,
3	1 Sphère magique, 1 sort Niv 1, alchimie magique, temps de fabrication = 7 min/point
4	1 Don Métamagique ou général, 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 Sauvegarde vigueur vs 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, temps de fabrication = 5 min/point

Alchimie Spéciale : Ce pouvoir permet à l'alchimiste de mieux préparer ses potions. Voir le manuel d'Alchimie.

Grande quantité : Permet à l'alchimiste de faire de plus grandes quantités de ses potions, à la fois. L'alchimiste pourra faire +1 potion par 2 niveaux, et le temps n'augmentera que de 50% au total. L'alchimiste ne pourra par contre qu'utiliser la moitié de ses points d'alchimie dans chaque potion.

Érudit (Grands chemins)

L'Érudit est celui qui est payé généralement par les nobles pour faire l'éducation aux enfants des riches. 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.

P.F. : 6+4 / Niv **P.M. :** 6+5 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1 / 4 Niv **P.C. :** 6 / Niv
Bonus: +2 Intelligence, +1 Sagesse

Niveau	Obtention
1	1 Don général, 1 langage, 1 connaissance au choix, 1 littérature

2	un maniement d'arme, 1 connaissance au choix, enseignement de base
3	1 connaissance au choix, 1 Don général, Doctrine de la magie de base
4	1 connaissance au choix, un maniement d'arme
5	1 langage, 1 connaissance au choix, enseignement rapide (moitié temps)
6	1 Don général, 1 connaissance au choix
7	1 littérature, 1 langage, enseignement spécial (coût -1pc / 5 Px)
8	2 sort Niv 1 au choix, Doctrine de la magie avancée
9	1 sort Niv 2 au choix, 1 connaissance
10	1 connaissance au choix, 1 sort Niv 3 au choix

* L'érudit peut choisir ses connaissances et ses capacités dans toutes les catégories. De plus, les sorts qu'il apprend son lancé en magie universelle et donc ne peuvent PAS être des sorts réservés à d'autres sortes de magie.

* À tous les 2 Niveaux, l'érudit devra choisir une classe de base qu'il pourra enseigner, comme s'il possédait cette classe. (Mais il ne bénéficie aucunement des bonus de celle-ci et devra posséder la connaissance d'enseignement avancé pour enseigner ces classes)

* L'érudit est la seule classe qui peut « acheter » ses connaissances et ses capacités, à l'aide de ses points de capacités ou ses points d'expérience.

Médecin (Peuple / Arcane)

Les médecins sont très rares et c'est pourquoi les riches ont l'habitude d'engager un médecin personnel aussitôt qu'ils en ont les moyens. 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 la transmettre à un être qui est blessé. Habituellement, ce Don se transmet de génération en génération, mais il arrive que certains médecins enseignent leur art si on les paye assez bien.

P.F.: 4+2 / Niv

P.M.: 4+2 / Niv

P.P.: 0+0 / Niv

F.M. : 1 / 2 Niv

P.C. : 6 / Niv

Bonus: +2 Sagesse, +1 Intelligence

Niveau	Obtention
1	Maniement du bâton, premier secours, 1 Don général
2	Bandage a la hâte, 1 langage au choix
3	+ 1 Don général, +2 PF sur toutes guérisons non magiques
4	Imposition des mains, Don : vigueur surhumaine
5	Guérison des maladies
6	+ 1 Don général, +2 PF sur toutes guérisons non magiques
7	Restauration, +1 Sauvegarde volonté
8	Guérison des maladies magique
9	+ 1 Don général, +2 PF sur toutes guérisons non magiques
10	Régénération, +2 PF sur toutes guérisons non magiques

Bandage a la hâte : peu importe le type de guérison le médecin a un bonus à son temps d'exécution de son opération. Pour tous les Niv. Le médecin gagne un bonus de - 5 sec pour tous types de soins.

Imposition des mains : le médecin peut donner de son énergie 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, plus son mod. de Spiritisme, simplement en posant ses mains sur la plaie durant 5 sec (ce temps n'est jamais réduit)

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 force magique du médecin, plus son mod. Spiritisme. S'il réussit à avoir une plus grande force que la maladie, elle prend fin aussi tôt. (Le temps de soins est de 5 min.)

Guérison des maladies magique : Le médecin peut guérir toute forme de maladie. La force de ce pouvoir est égale à la force magique du médecin, plus son mod. Spiritisme. S'il réussit à avoir une plus grande force que la maladie, elle prend fin aussitôt. Ce pouvoir coûte 5 pm et demande 5 minutes de soins.

Restauration : Avec ce pouvoir, le médecin peut guérir instantanément toutes les blessures faites aux PF une fois par jour / Niv.

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 P.F. OU P.V. par secondes, pour un coût de 3 P.M. par seconde.

Oracle (Peuple / Arcanes)

Recevant des visions plus ou moins claires du futur, du passé et du présent, l'oracle est la personne qui semble la plus dérangée. 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 vu comme le vieux fou du village qui parle seul et qui raconte des choses incompréhensibles.

P.F. : 4+2 / Niv

P.M. : 8+7/ Niv

P.P. : 2+1 / Niv

F.M. : 1 / 3 Niv

P.C. : 5 / Niv

Bonus: + 3 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	1 Don Métamagique, Sphère : Divination et 3 sorts Niv 1, Visions, Doctrine de la magie avancée
2	2 sorts parmi les Niveaux 1, 1 Don Métamagique,
3	2 sorts parmi les Niveaux 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 (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 voir les animateurs en début de partie, à l'ouverture de son personnage)

Esprit tourmenté : À cause de ses visions et prédictions, l'esprit de l'oracle est souvent tourmenté, ce qui le rend plus résistant face aux contrôles mentaux et aux possessions. (+ 3 Sauvegarde contre contrôles mentaux et possessions)

Lecture des auras : Permet à l'oracle de voir à travers une personne et de déchiffrer son essence vitale pour en soutirer des informations, il peut connaître les renseignements suivants :

- Le Niveau de chacune des classes (bas : 1-3, moyen : 4-7, élevé : 8+)
- Présence de magie active (ne dit pas quoi ou quel niveau de magie)
- Présence d'habilités psychiques
- Capacité de lancer des sortilèges innés
- Base de PM (bas : -10, haute : 10+)
- Santé générale
- Présence de possessions
- Présence d'une aberration surnaturelle ou magique (créature surnaturelle ou magique, mutation)

Sensibilité psychique : L'oracle peut dès lors savoir si des psioniques l'entoure dans un rayon de 30' avec une concentration de 10 sec. 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, c'est pourquoi il éprouve une certaine répugnance envers les mages car il considère que les mages ne sont pas assez respectueux de la magie, car ils ne font jamais de danses, mais ils récitent plutôt des incantations rapides et vite achevées. 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.

P.F. : 6+5 / Niv

P.M. : 8+6 / Niv

P.P. : 2+1 / Niv

F.M. : 1 / 3 Niv

P.C. : 4 / Niv

Bonus : +2 Sagesse, +1 Spiritisme OU +2 Spiritisme, +1 Sagesse

Niveau	Obtention
1	1 Don Général, 1 Sphère de magie et 5 sorts Niv 1, Danse tribale, Doctrine de la magie de base
2	2 sorts parmi les Niveaux 1, Danse mystique
3	2 sorts parmi les Niveaux 1, 1 Don Métamagique
4	2 sorts parmi les Niveaux 1-2, +1 Sauvegarde volonté
5	2 sorts parmi les Niveaux 1-2, Chants de l'âme
6	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 maniement d'arme
7	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 Don Métamagique
8	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, Communion
9	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, +1 Sauvegarde vigueur
10	2 sorts 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 sont sortilège ne prenne effet. Il doit danser et chanter de façon tribale, durant 1 min, 1 min / Niv du sort à être lancé et ce temps ne pourra jamais être réduit.

Danse mystique : Cette danse spéciale permet au shaman d'investir 50% plus d'énergie magique dans un sort, ce qui aura pour effet de faire durer le sortilège tant que le shaman danse et chante.

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 -4 aux dégâts et à la C.A. et un bonus de 4 dégâts et C.A. à ses alliés. Le coût est de 5 pm et la durée est le temps de chant et de danse. Les cibles doivent effectuer une sauvegarde volonté pour éviter les effets.

Communion : Le shaman pourra dès lors entrer en communion avec les esprits de la magie qu'il sert et pourra leur demander conseil 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 min.

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.

P.F. : 6+4 / Niv

P.M. : 10+8 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 1/3 Niv

P.C. : 3 / Niv

Bonus : +2 Intelligence, +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	1 Don Métamagique, Sphère de magie et 3 sorts Niv 1
2	2 sorts parmi les Niveaux 1, 1 pouvoir mineur, 1 maniement
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

Pouvoirs mineurs :

- Voler à volonté (hauteur maximum de 30 pieds)
- Voir l'invisible
- Régénération des PF (seulement) : 1 / 15 min. de repos
- Protection magique : +1 Sauvegarde contre les sorts incantés
- +3 dégâts avec tous ses sortilèges d'attaque
- +1 Force, Constitution ou Intelligence (maximum 14)

Pouvoirs majeurs :

- Bonus de 15 PF
- Bonus de 20 PM
- Voler à volonté (max 100 pieds)
- Régénération des PV / PF : 2 / 5 min de repos
- Résistance surnaturelle : +1 Sauvegarde contre tout
- Dégâts accrus : +25 % aux dégâts de sortilèges
- +1 Force, Constitution ou Intelligence (maximum 20)

Hommes des arcanes

Barde (Arcanes / Grands chemins)

Le barde est un personnage qui aime toucher à tous les domaines, il connaît plusieurs choses, acquiert plusieurs connaissances et développe même des capacités que nul autre ne pourrait se vanter d'effectuer. Il lance parfois quelques sorts et joue de la musique, il raconte également des histoires dont l'authenticité est plus ou moins certaine. Il tire sa pitance de ses dons et de ses représentations, ce qui en fait généralement quelqu'un de jovial et d'un bon vivant.

P.F. : +6+5 par Niv

P.M. : 5+4 / Niv

P.P. : 0+0/Niv

F.M. : 1 / 4 Niv

P.C. : 5 / Niv

Bonus : +1 Spiritisme, +1 Sagesse, +1 Dextérité

Niveau	Obtention
1	Don : armure légère, 1 Don général, 2 maniements parmi : l'épée longue, courte, dague et rapière, 2 langages, Doctrine de la magie avancée
2	Musique bardique, 1 Don au choix, 1 sort Niv 1 (illusion)
3	1 Don au choix, 1 sort Niv 1 (enchantement), encouragement
4	Représentation, 1 sort Niv 2 (illusion)
5	2 sorts Niv 1 à 2 (enchantement), Lecture de parchemin Moine Guerrier
6	1 Don au choix, 2 sorts Niv 2 (illusion)
7	Chant hallucinant, 1 sort Niv 3 (enchantement)
8	Contre chant, 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)

Discourt captivant : Lorsque le barde parle d'un sujet qui lui tien à cœur, il peut convaincre toutes les cibles qui entendent sa voix que ce qu'il dit est vrai et inspire confiance, sauf si ce qu'il dit va à l'encontre de l'alignement de la cible. Sur une sauvegarde volonté. Mais il devra passer une minute par point de Force magique et la Force maximal sera déterminé par son Niveau, son mod. Spiritisme. 1 p.m par minute

Chant hallucinant : lorsque le barde chante, il peut faire dormir plusieurs cibles (qui écoute toute la durée du chant) sur une sauvegarde volonté. Mais il devra passer une minute par point de Force magique et la Force maximal sera déterminé par son Niveau, son mod. Spiritisme. 1 p.m par minute

Musique bardique : le barde peut lancer ses sorts à l'aide d'un instrument de musique au choix, temps d'incantation minimum de minute par Niveau.

Représentation : le barde peut en représentant un art à une cible, lui faire changer d'humeur pour 10 minutes.

Humeur changeable : joyeux, triste, motivé, désintéressé, mais pas en colère. Sur une sauvegarde volonté. Le barde devra passer une minute par point de Force magique et la Force maximal sera déterminé par son Niveau, son mod. Spiritisme. 1 p.m par minute

Contre chant : peut contrer un sort mais seulement les sorts qui demande une composante verbale, si le barde joue pendant toute l'incantation, à la fin de celle, s'il peut investir 5 p.m par Niv du sort qu'il tente de contrer, il pourra empêcher le mage de faire son sort.

Encouragement : si le barde joue depuis au moins 5 minutes, il peut encourager un allié en lui procurant un bonus de, 1 au dégât,, 1 C.A. et +1 a toutes leurs sauvegarde tant que cet allié l'entend jouer. Ce pouvoir coûte 3 p.m par personne à affecter par la musique.

Conjuteur (Arcanes)

P.F. : 4 + 2 par Niv

P.M. : 10 + 8 / Niv

P.P. : 0+0/ Niv

F.M. : 1 / 2 Niv

P.C. : 4 / Niv

Bonus : +2 Intelligence, +1 constitution

Niveau	Obtention
--------	-----------

1	Sphère : Conjuración, 2 maniements d'arme, 3 sorts Niv. 1, Doctrine de la magie avancée
2	1 sorts parmi les Niveaux 1, 1 don métamagique, Téléportation d'objets
3	1 sorts parmi les Niveaux 1-2, +1 sauv.*, 1 Don métamagique
4	1 sorts parmi les Niveaux 1-2, Sphère : Évocation, Téléportation de Soi
5	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 Don métamagique
6	2 sorts parmi les Niveaux 1-3, Téléportation d'autrui
7	1 sorts parmi les Niveaux 1-4, +1 sauv.*
8	2 sorts parmi les Niveaux 1-4, 1 Don métamagique
9	2 sorts parmi les Niveaux 1-5, +1 sauv.*
10	3 sorts parmi les Niveaux 1-6, 1 Don métamagique

Téléportation d'objets : Ce pouvoir permet au conjureur de téléporter de petits objets. Ainsi, sur une distance de 10 pieds par niveau, il pourra téléporter de, ou à ses mains, un objet de 1 pied, + 1 pied / 2 niveaux. Ce pouvoir coûte 2 PM au conjureur.

Téléportation de soi : Ce pouvoir permet au conjureur de se téléporter à un endroit qu'il a à portée de vue. À partir du niveau 6, il peut se téléporter où bon lui semble, tant qu'il a déjà visité l'endroit en question. Ce pouvoir coûte 10 PM au conjureur.

Téléportation d'autrui : Ce pouvoir permet au conjureur de téléporter quelqu'un, ami ou non, à un endroit à portée de vue. À partir du niveau 10, il peut l'envoyer à un endroit qu'il a déjà visité au préalable. Si une personne n'est pas volontaire, elle a droit à une sauvegarde Volonté avec un bonus de +2 contre la force magique du Conjureur. Ce pouvoir coûte 20 PM au conjureur.

+1 sauv.* : Le conjureur bénéficie d'un bonus de 1 à toute sauvegarde contre un sortilège cherchant à affecter son environnement direct.

Élémentaliste (Arcanes)

L'Élémentaliste se dévoue complètement au contrôle des Forces élémentales du monde. Son but est de manipuler et de contrôler les éléments. Il a un grand respect pour ceux-ci, et ne tolère jamais quelqu'un qui insulte les éléments. Chaque Élémentaliste fait parti d'une confrérie, qui les uni tous, et ils sont capable de communiquer entre eux, ainsi qu'avec les élémentaux, d'un langage étrange et inconnu de tout le reste du globe. De cette confrérie s'élève un grand respect pour ses semblables, ce qui fait qu'un Élémentaliste n'attaquera jamais un autre Élémentaliste, à moins de circonstances extraordinaires et même lors de ces situations, ils vont discuter ensemble avant pour chercher un meilleur moyen de régler leur conflit. De plus, jamais un membre de cette confrérie ne causera la mort d'un élémental et il fera tout pour éviter cette mort.

P.F. : 6+4 / Niv **P.M. :** 8+6 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv

F.M. : 1 / 2 Niv **P.C. :** 4 / Niv

Bonus: +2 Spiritisme, +1 Intelligence

Niveau	Obtention
1	1 Essence magique, **Essence opposée**, 5 sorts Niv 1, Doctrine de la magie avancée
2	3 sorts parmi les Niveaux 1, **Énergie élémentale**
3	3 sorts parmi les Niveaux 1-2, Don Métamagique
4	3 sorts parmi les Niveaux 1-3, **Résistance élémentale**
5	3 sorts parmi les Niveaux 1-3, 1 Essence magique
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

Essence opposée : Lorsqu'une essence magique est choisie, l'élémentaliste développe une faiblesse contre l'élément opposé. Ainsi, il devra soustraire un (1) à toute sauvegarde effectuée contre cette essence, peu importe le sortilège.

Énergie élémentale : L'élémentaliste peut diriger l'énergie de son essence primaire avec plus d'aise. Il peut ainsi ériger son arme, comme le sort d'« enchantement d'arme », au même coût d'énergie magique, avec la même incantation, mais de son élément.

Résistance élémentale : Tous les effets numériques d'un sortilège de son élément (sauf la Force) seront réduits de 50%.

Force élémentale : L'élémentaliste bénéficie de +1 Force magique pour son essence secondaire et +2 Force magique à son essence primaire.

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.

P.F. : 4+2 / Niv **P.M. :** 8+7 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv

F.M. : 1 / 3 Niv **P.C. :** 5 / Niv

Bonus: +2 Intelligence, +1 Sagesse

Niveau	Obtention
1	1 Don Métamagique, Sphère de magie : Enchantement*, et 5 sorts Niv 1, Doctrine de la magie avancée
2	2 sorts parmi les Niveaux 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 batons OU baguettes 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.

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 à être dans la portée du sortilège. Ainsi, un enchanteur de Niveau 8 qui veut lancer une armure magique qui coûte 8 points de magie, pourra déboursier 12 points de magie, et affecter 4 personnes de plus, s'ils 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 être régénéré que lorsque l'enchanteur aura décidé d'annuler le sortilège, ou si le sortilège a été dissipé.

Illusionniste (Arcanes)

L'Illusionniste est le pratiquant des arcanes qui se sert de son savoir pour tromper l'œil de l'ennemi. Pourquoi se défoncer totalement pour repousser une bestiole quand on peut le faire avec les bons outils, et les doigts dans le nez? Tel est la mentalité de l'Illusionniste. Il se concentre moins sur ses études des arcanes, mais se perfectionne dans les jeux d'illusions, et en est maître.

P.F. : 4+2 / Niv

P.M. : 8+6 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 1 / 3 Niv

P.C. : 5 / Niv

Bonus: +2 Intelligence, +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Sphère de magie : Illusion*, et 5 sorts Niv 1, 1 Don métamagique, Doctrine de la magie avancée
2	2 sorts parmi les Niveaux 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 Illusions
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 Illusions
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 : 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. 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, mais ceux qui utilisent les arcanes ont droit à une sauvegarde volonté pour ne pas être trompés.

Sortilège illusoire : Illusionniste peut, au coût de seulement un (1) point de magie, créer une illusion d'un sortilège qu'il connaît. Il peut ainsi, pour un prix plus bas, faire croire aux gens qu'il possède une armure magique, avec des courants électriques, etc. et ainsi tromper l'ennemi. L'effet visuel reste quand même réel, donc Personne n'a droit à une sauvegarde pour repérer l'astuce.

Tour majeur : Illusionniste rendu à ce Niveau peut maintenant parcourir de nouveaux horizons. Il peut maintenant diriger son énergie sur autre chose que lui, mais il devra en payer le prix. Pour un (1) point de magie, il peut affecter UN objet d'une grosseur ne dépassant pas sa taille, ou il peut affecter son environnement visuellement ou au son. 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, etc. La (ou les) victimes auront droit à une sauvegarde volonté pour découvrir l'astuce. Logiquement, un joueur qui voit l'invisible verra les tours d'invisibilité automatiquement.

Magie de Guerre (Arcanes)

Le mage de guerre est souvent formé dans les académies martiales. Il est le pratiquant des arcanes qui dévoue son art à la guerre, ou à la sécurité d'une ville. Ils peuvent se retrouver par contre dans une bande de mercenaires, de gladiateurs, ou autres. Ils se spécialisent dans le combat rapide et précis, et possèdent plus d'une tactique pour en venir à leurs fins. Une troupe de mages de guerre doit être considérée et crainte.

P.F. : 6+5 / Niv **P.M. :** 8+6 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1 / 3 Niv **P.C. :** 4 / Niv

Bonus: +2 Intelligence, +1 Constitution OU +1 Intelligence, +2 Constitution

Niveau	Obtention
1	1 Maniement d'arme, 1 Don Métamagique, 1 Sphère de magie, et 5 sorts Niv 1, Doctrine de la magie avancée
2	2 sorts parmi les Niveaux 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 : Maniement d'armes courantes
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

Sortilège Accru : Le mage de guerre peut ajouter 20% de plus aux dégâts de ses sortilèges s'il prend le temps d'incanter son incantation d'appel 2 fois.

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, pour 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 masse, 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 celui qui a passé tant de temps à se concentrer sur les arcanes, qu'il en est le plus polyvalent, et le meilleur magicien. Un magicien universel n'a pas besoin d'être si intelligent, mais il doit travailler dur. Il faudra un plus grand intellect pour atteindre le Niveau supérieur, par contre.

P.F. : 4+3 / Niv **P.M. :** 10+8 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1 / 2 Niv **P.C. :** 5 / Niv

Bonus: +2 Intelligence, +1 Spiritisme OU +1 Intelligence, +2 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	1 Maniement d'arme, 1 Sphère de magie, et 5 sorts Niv 1, Doctrine de la magie avancée
2	3 sorts parmi les Niveaux 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 très sadique, 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 et de zombies même s'il sait que l'âme du guerrier tombé au combat ne se reposera jamais en paix. Il est le plus noir des pratiquant des arcanes, et leur place en ce monde est très contestée.

P.F. : 6+4 / Niv **P.M. :** 8+6 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1 / 2 Niv **P.C. :** 4 / Niv

Bonus: +2 Intelligence, +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	1 Don Métamagique, Sphère de magie : Nécromancie et 5 sorts niv 1, Doctrine de la magie avancée
2	2 sorts parmi les niveaux 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 Spécialisation d'un sphère : nécromancie
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

Contrôle des morts : Le Nécromancien peut, au coût de 5 points de magie, relever le corps d'un être mortel (ne peut affecter les créatures surnaturelles), pour en faire son dévoué serviteur. Le corps ainsi relevé aura 20 PF, toutes armes normales fera 1, contondante fera 2, magique fera moitié, béni fera total, et lumière X2. Le squelette frappe à 3. La formule est la suivante : *Aufrecht, gehorcht mich, denn bist du nichts nur ein Körper, gehorcht*

Contrôle avancé : Le Nécromancien peut, à l'aide de ce pouvoir, tenter de prendre contrôle d'un mort-vivant ne lui appartenant pas. Il bénéficie d'un +1 à sa force magique, et fera face à 2 possibilités :

- 1- Si le mort-vivant est indépendant (Liche, Vampire, Banshee), il devra avoir une force supérieure à une sauvegarde Volonté de la part du mort-vivant.
- 2- 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.

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. Ainsi, son esprit reste éveillé, et il devient un mort-vivant. Le sang ne circule plus, son cœur ne bat plus, et seule la magie alimente son corps. Il devient immunisé aux sorts de putréfaction, les sorts qui affectent la biologie vivante (qui causeraient des arrêts cardiaques, de la douleur, etc.), et il ne ressent plus la douleur. Il est par contre très vulnérable à la lumière et aux bénédictions. Il peut sortir le jour, mais son visage ne doit jamais être à la lumière du jour plus que 5 minutes à la fois ou il mourra. Il devra se couvrir en conséquence. Il devient un mort-vivant, donc est vulnérable aussi à tout pouvoir, ou sortilège qui affecte les morts-vivants uniquement.

Hommes 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 les hommes.

P.F. : 8+7/N

P.M. : 2+1/N

P.P. : 0+0/N

F.M. : 0

P.C. : 4 / N

Bonus: +1 Constitution, +1 Dextérité, +1 Force

Niveau	Obtention
1	Don : ennemi cible (hommes), 2 maniement d'armes
2	Coup de l'amazone, 2 dons martiaux
3	Don : ennemi cible (hommes), +1 Sauvegarde vs hommes
4	1 maniement d'arme, 1 Don martial
5	1 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 Sauvegarde vs hommes
10	Don : ennemi cible (hommes), 1 Don martial

Coup de l'amazone : Cette faculté permet à l'amazone d'« assommer » un homme durant une minute grâce à un violent coup fort bien placé. La Force de ce coup est égal au Niveau de l'amazone divisé par 2 plus son modificateur de dextérité.

Rage de l'amazone : Si une amazone se fait battre par un homme ou qu'elle tombe entre 1 et 10 PV à cause d'un homme, l'amazone 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 déclencher à l'aide d'un cri de 5 seconde 1 fois par 2 Niveaux par jour. Cette rage immunise contre les charmes et contrôle, donne +3 dégât contre les hommes, octroi +2 Sauvegarde vigueur et +1 Sauvegarde réflexe, octroi aussi, 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 où 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 et son art du tir n'est jamais égalé. C'est un homme de guerre qui raffine son tir et le pousse toujours plus loin.

P.F. : 8+6 / Niv

P.M. : 2+1 / Niv

P.P. : 0+0/N

F.M. : 0

P.C. : 5 / Niv

Bonus: +3 Dextérité

Niveau	Obtention
1	Don : arme de prédilection (arcs), maniement tous les arcs
2	Tir visé, 2 dons martiaux
3	1 maniement d'arme au choix, 1 Don martial
4	Don : tir à distance, Don : esquive
5	Don : spécialisation martiale (Tous les arcs)
6	1 maniement d'arme au choix, Don : vigilance
7	+1 dégât avec les arcs, 1 Don martial
8	Tir meurtrier, Don : esquive
9	Maîtrise 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 dommage. Après 30 secondes passé à visé l'archer obtient +1 dégât, mais il peut obtenir un +1 dégât supplémentaire pour chaque tranche de 10 secondes passé à visé (soit 30 sec = +1, 40sec. = +2, 50 sec. = +3, etc.). L'archer peut obtenir jusqu'à +1 dégât par Niveau. Enfin, ce type de tir cause des dégâts « critiques ».

Tir meurtrier : Cette faculté permet à l'archer de décocher une flèche qui causera de dégât de type total. Il doit se concentrer 30 seconde pour utiliser cette faculté. (Cette faculté peut être ajoutée au temps de concentration d'un tir visé pour frapper « total »)

Barbare (Guerre)

Le barbare est l'homme rustre et vulgaire par excellence. Il n'est pas nécessairement stupide, mais il est très agressif. Rien de mieux qu'une bonne bagarre pour se dégoûter et ensuite aller boire avec nos camarades. Il est rare de voir un barbare prendre son épée pour rien, il préfère frapper un bon coup de poing sur l'homme qui lui fait face pour lui remettre les idées claires, mais n'hésitera pas à se défendre si l'homme en question tente de le tuer avec une arme. Pour le barbare, le combat à poings nus est un jeu et un exercice en même temps, car il renforce le corps.

P.F. : 12+10 / Niv

P.M. : 2+1 / Niv

P.P. : 0+0/N

F.M. : 0

P.C. : 4 / N

Bonus: +2 Constitution, +1 Force OU +2 Force, +1 Constitution

Niveau	Obtention
1	+1 dégâts avec les armes 2 mains, maniement d'une arme 2 mains
2	Rage de guerre, 1 Don martial
3	+1 C.A. naturelle, +1 dégât mêlée
4	Don : attaque en puissance, Don : vigueur surhumaine
5	+1 C.A. naturelle, Poing assommant,
6	Coup total, Don : robustesse (combat)
7	Don : poigne de fer, 1 Don martial
8	Rage meurtrière, 1 Don martial
9	+1 C.A. naturelle, Don : frénésie du combat
10	+1 Constitution, +1 dégât avec les armes 2 mains

Rage de guerre : Le barbare peut 1 fois par 2 Niveaux par jour à l'aide d'un cri de 5 secondes entrer en rage de guerre. Cette rage immunise contre les charmes et contrôle, donne +3 dégâts, octroi +2 Sauvegarde vigueur et +1 Sauvegarde réflexe, octroi aussi, 20 PV. La rage perdure jusqu'à ce que tous le monde soient 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 et de 5 secondes de concentration, un barbare peut arrêter n'importe quelle rage de guerre. La Force de ce coup de poing est égal au Niveau du barbare contre une Sauvegarde vigueur.

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

Rage meurtrière : Le barbare peut 1 fois par 2 Niveaux par jour à l'aide d'un cris de 30 secondes entrer en rage meurtrière. Cette rage immunise contre les charmes et contrôle, donne +6 dégâts, octroi +2 Sauvegarde vigueur et +1 Sauvegarde réflexe, octroi aussi, 30 PV. 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 y a mort définitive du barbare. S'il survie à la rage meurtrière, aucune guérison de ses blessures n'est possible durant la prochaine heure qui suit.

Chevalier (Guerre)

*doit être d'un alignement loyal

Il 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.

P.F. : 8+7/N

P.M. : 4+3/N

P.P. : 0+0/N

F.M. : 1 / 4 niv.

P.C. : 4/N

Bonus: +1 Sagesse, +1 Spiritisme, +1 Constitution

Niveau	Obtention
1	+1 C.A., doctrine : théologie de base, 1 maniement, imposition des mains
2	1 sort Niv 1, Don : port d'armure (1 au choix), 1 maniement
3	1 pouvoir divin, 1 Don martial
4	1 sort Niv 1, +1 Sauvegarde vigueur
5	Guérison des maladies non magiques, 1 Don martial ou Métamagique
6	1 sort Niv. 2, Don : arme de prédilection
7	+1 Sauvegarde volonté, 1 Don Métamagique
8	1 sort Niv. 2, 1 Don martial
9	1 pouvoir divin, Don : spécialisation martiale
10	1 sort Niv. 3, 1 Don martial ou Métamagique

Imposition des mains : Cette faculté permet au chevalier à l'aide d'une prière de 10 seconde redonner 3 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 seconde d'enlever une maladie non magique à une personne par un simple touché. Cette faculté lui coûte 5 PM à chaque utilisation.

Pouvoir divin : Voir pouvoirs reliés à la divinité.

Guerrier (Guerre)

Le représentant typique de la guerre dans toute son art, le guerrier est celui qui saura toujours se débrouiller en mêlée peu importe ce qui lui arrive. 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.

P.F. : 10+8 / Niv **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 0 **P.C. :** 5 / Niv

Bonus: +2 force, +1 Constitution **OU** +1 force, +2 Constitution

Niveau	Obtention
1	1 don martial, 2 maniement d'arme, Don : port d'armures (1 au choix)
2	1 maniement d'arme, 1 don martial
3	+1 dégât mêlée, 1 Don martial,
4	Don : esquive OU Don : port d'armure avancée, 1 maniement d'arme,
5	Don : vigueur surhumaine, Don : spécialisation martiale
6	+1 dégât mêlée, Don : spécialisation martiale,
7	+1 Don martial, Don : maîtrise martiale
8	Don : esquive OU Don : port d'armure avancée, +1 maniement d'arme
9	Don : robustesse (Combat), +1 Don martial,
10	+1 Don martial, Don : maniement des armes de guerre

Moine guerrier (Guerre)

Le moine guerrier est celui qui donne sa vie à une divinité et qui se combattra au coté du chevalier dans les guerres divines. Il assiste le prêtre en cérémonie et pratique son art du combat en l'honneur de la divinité qu'il vénère. 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.

P.F. : 8+7/ Niv **P.M. :** 6+4 / Niv **P.P. :** 0+0/N
F.M. : 0 **P.C. :** 4 / N

Bonus: +2 Constitution, +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Maniement du bâton, 2 maniements d'armes permises
2	Don : arme de prédilection (bâton), 1 Don martial
3	**Coups béni**, 1 Don martial
4	Spécialisation avec le bâton, +1 C.A. naturelle,
5	+1 dégât avec le bâton, +1 Sauvegarde vigueur
6	**Coups spirituel**
7	Maîtrise du bâton, 1 Don martial
8	+1 Sauvegarde volonté, +1 C.A. naturelle
9	1 pouvoir de sa divinité
10	+1 Spiritisme, 1 Don martial

Coups béni : Cette faculté permet au moine d'investir son arme et seulement la sienne de la puissance de son dieu ce qui lui permet d'octroyer des coups qui causeront des dégâts bénis. Pour 2 PM, un petit recueillement et une prière de 30 seconde, l'arme du moine devient béni pour 2 minutes par Niveau.

Coups spirituel : Cette faculté permet au moine de donner un coup fulgurant causant deux fois les dommages normaux de l'arme. De plus, ces dégâts passe toutes armures et sont bénis (soit X2, total, béni). Cette faculté ne demande qu'une prière de 5 sec et au coût de 10 PM

Pouvoir de sa divinité : Voir les pouvoirs de la divinité.

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 n'aime généralement pas les villes ou les agglomérations, où il se rendra que s'il en a besoin.

P.F. : 8+6 / Niv **P.M. :** 4+3 / Niv **P.P. :** 0+0 / N
F.M. : 0 **P.C. :** 4 / N

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

Niveau	Obtention
1	Maniement de l'épée courte, métier du peuple : chasseur
2	Camouflage avancé, Don : ennemi cible, 1 Don martial
3	Ambidexterie spéciale, +1 Sauvegarde contre toutes attaques liées à la nature
4	Sens de l'orientation, herboristerie (3 sélections)
5	Don : ennemi cible, +1 C.A. (d'armure) en forêt, 1 Don général ou martial
6	Animal totem : traits, 1 sort Niv. 1
7	Don : ennemi cible 1 sort de Niv. 1
8	1 Don au choix, 1 sorts de Niv 1 ou 2
9	Animal totem : métamorphose, 1 sort de Niv 2
10	+1 Sauvegarde contre toutes attaques liées à la nature, +1 C.A. en forêt, 1 sort de Niv 3

Ambidexterie spéciale : Le rôdeur sait se battre de façon instinctive, à deux armes. Les armes doivent être de grandeur moyenne ou petite.

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.

Métamorphose : Cette faculté permet au rôdeur de se transformer entièrement en son animal totem. Il peut rester ainsi transformé pour 1 PM par minute (1PM/1 min).

Camouflage avancé : Cette faculté accorde +1 à la capacité camouflage et permet au rôdeur de se déplacer à raison d'un pas par 2 secondes sans que le camouflage arrête. Cette faculté fonctionne tant qu'il reste dans la forêt.

Soldat (Guerre)

*Doit absolument 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. Peu importe qu'il travaille pour lui 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 et il apprend également à se battre en groupe entraîné.

F.M. : 0 **P.F. :** 10+8 / N **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 0+0 / N
Bonus: +1 Constitution, +1 Force, +1 Dextérité

Niveau	Obtention
1	Maniement de l'épée courte, +1 C.A. (d'armure), 1 Don martial
2	Maniement de l'épée longue, Style de combat épée et bouclier, 1 Don martial
3	Parade du soldat
4	+1 C.A. (d'armure), +1 Sauvegarde réflexe
5	1 maniement au choix, +1 dégât
6	Tactique de guerre du soldat
7	+1 C.A. (d'armure), 1 Don martial
8	1 maniement au choix, +1 Sauvegarde volonté
9	Don : spécialisation martiale, 1 Don martial
10	+1 C.A. (d'armure), Don : arme de prédilection, 1 Don martial

Parade du soldat : Cette faculté permet au soldat de bloquer un coup par Niveau. Pour le reste, voir capacité « parade ». (N'est pas cumulable avec la capacité « parade »)

Tactique de guerre du soldat : Cette faculté permet au soldat d'utiliser ses tactiques militaire auprès de 4 personnes ou plus. Ceci à pour effet de donner +4 dégât et +4 C.A. à toute les personnes appliquant la tactique. Pour le reste, voir capacité « tactique de guerre ».

Hommes 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. Il réussit même à discuter avec les animaux qui le respecte comme leur père.

P.F. : 6+4 / Niv **P.M. :** 8+6 / Niv **P.P. :** 0+0 / N
F.M. : 1 / 3N **P.C. :** 4 / N
Bonus: +3 Sagesse

Niveau	Obtention
1	Traits animal, 1 maniement d'arme, 1 Don général ou métamagique, Sphère : Spéciale*, 3 sorts Niv 1, pouvoir : purification
2	Métamorphose animale, 1 Don général ou métamagique, 2 sorts Niv 1, langage : animal
3	1 Don général ou métamagique, 2 sorts Niv 1 ou 2, pouvoir : guérison des maladies
4	Don : ennemi cible (gobloinoïde), 1 général ou métamagique, 1 sorts Niv. 1,2 ou 3, alchimie
5	Métamorphose animale (0Pm), 1 Don général ou métamagique, pouvoir : délivrance des malédictions, Connaissance : Cérémonie
6	Arme de prédilection, Don : Vigilance surhumaine, 1 sort Niv. 1,2 ou 3
7	1 Don général ou métamagique, Pouvoir : Suffisance
8	1 Don général ou métamagique, 1 sort Niv. 1-4, 1 Pouvoir Divin
9	1 Don général ou métamagique, 1 sort Niv 3-4, capacité : détection
10	1 Don général ou métamagique, 1 sort Niv.5, +1 Sagesse

Sphère Spéciale : 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.

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.

Métamorphose : Cette faculté permet au druide de se transformer entièrement en son animal totem. Il peut rester ainsi transformé pour 1 PM par minute (1PM/1 min).

Langage : animal : le druide peut communiquer avec les animaux comme s'il parlait leur langue. (Ses paroles ressemblent au langage de l'animal en question)

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 le côté spirituel de son être de façon incroyable. Il développe des pouvoirs comme les membres du clergé et obtient plus de pouvoirs de la part de son dieu, par contre, son art de la guerre est plus restreint que celui du moine guerrier

P.F. : 6+5/N **P.M. :** 8+7/Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1 / 10 Niv **P.C. :** 4 / N
Bonus: +3 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Maniement du bâton, 1 pouvoir du dieu, théologie de base
2	1 Don au choix, 1 connaissance, connaissance : Cérémonie
3	1 Don général ou martial, 1 pouvoir du clergé
4	Don : esquive, 1 connaissance
5	Volonté de fer, Coup béni
6	Arme de prédilection : bâton, 1 pouvoir du clergé
7	1 Don général ou martial, 1 pouvoir du dieu
8	Don : esquive, 1 connaissance
9	1 Don général ou martial, 1 connaissance
10	1 pouvoir du clergé, 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 d'octroyer des coups qui causeront des dégâts bénis. Pour 2 PM, un petit recueillement et une prière de 30 seconde, l'arme du moine devient béni pour 2 minutes par Niveau.
Coups spirituel : Cette faculté permet au moine de donner un coup fulgurant causant deux fois les dommages normaux de l'arme. De plus, ces dégâts passe toutes armures et sont bénis (soit X2, total, béni). Cette faculté ne demande qu'une prière de 5 sec et au coût de 10 PM

Necromaniss (Foi)

Spécialisé dans la destruction des morts-vivants et autres aberrations, 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... Son dévouement à sa divinité semble parfois plus petit, vu sa concentration, mais il reste un membre fidèle et actif de son clergé.

P.F. : 8+6 / Niv **P.M. :** 6+4 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1 / 3 Niv **P.C. :** 4 / N
Bonus: +1 Constitution, +1 Sagesse, +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	2 maniement d'armes, 1 sort Niv 1, théologie de base, pouvoir : vade rétro (prière)*
2	1 Don au choix, 2 sorts Niv.1, pouvoir vade rétro (intervention)*
3	1 sort Niv.2 +1 pouvoir
4	Don : ennemi cible : mort-vivants, 1 Don au choix, connaissance : Cérémonie
5	Don : combat vs ennemi : mort-vivants, 1 pouvoir, 1 sort Niv 1,2 ou 3
6	1 sort Niv 2 ou 3, +2 sauv. vs morts-vivants,
7	1 Don au choix, 2 sorts Niv. 1 ou 2, 1 sort Niv. 3 ou 4
8	Don : ennemi cible : mort-vivants, 1 pouvoir
9	1 Don au choix, 1 sort Niv 1,2,3,4 ou 5
10	Don : combat vs ennemi : mort-vivants, 1 pouvoir

Vade Rétro spécial : la Force du vade rétro du Necromaniss est exceptionnellement grande, il reçoit un bonus de 1 / 2 Niv, en plus de la Force de base du vade rétro

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 tout sa vie durant, de propager le nom de sa divinité. Il fera cérémonies et discours en l'honneur de son dieu et le servira loyalement.

P.F. : 6+5 / Niv **P.M. :** 8+6 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1 / 2 Niv **P.C. :** 4 / Niv
Bonus: +2 Sagesse, +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	1 maniement d'arme, 1 pouvoir, 1 Don général, 1 Sphère de son dieu, 3 sorts de Niv. 1, Théologie de base
2	1 pouvoir, 1 Don métamagique, connaissance : Cérémonie, 2 sort de Niveau 1
3	2 sort de Niv 1-2, Théologie avancé
4	1 pouvoir, Don : volonté de fer, 2 sort de Niv. 1-3
5	1 pouvoir, 1 Don Métamagique, 2 sort de Niv. 1-3
6	1 Sphère de son dieu, 2 sorts de Niv. 1-4
7	1 Don Général, 1 pouvoir, 2 sort de Niv. 1-5
8	1 pouvoir, arme de prédilection, 2 sort de Niv 1-6
9	1 Don Métamagique, 2 sort de Niv. 1-7
10	1 Don au choix, 1 pouvoir, 2 sort de Niv. 1-7

Hommes 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. Ils exécutent les gens comme les contrats et ne ressentira aucun remord à tuer quelqu'un. Par contre, un assassin ne tuera pas sans discrimination et sans raison. Les meurtres gratuits sont inutiles et ne servent qu'à laisser des traces, c'est pourquoi il ne tue que par contrat ou pour ses besoins personnels.

P.F. : 6+5 / Niv **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 0 **P.C. :** 5 / Niv
Bonus: +3 Dextérité

Niveau	Obtention
1	Attaque sournoise (+3 au lieu de 2), maniement de la dague
2	Camouflage, 1 Don martial ou général
3	Assassinat (x3)
4	+2 dégât à l'attaque sournoise, 1 Don martial
5	Attention accrue, Don : vigilance
6	Assassinat (x4)
7	+2 dégâts à l'attaque sournoise, Don : esquive
8	Assassinat secret, 1 Don martial
9	Assassinat (x5)
10	+2 dégâts à l'attaque sournoise, 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 les dégâts d'une attaque sournoise, plus le Mod. de Dex multiplié par le modificateur de l'assassin. La force de l'assassinat est égale à son niveau, et est applicable seulement pour les assassins et les ombrageux.

Attention accrue : Cette faculté permet la Sauvegarde réflexe contre les assassinats et s'effectue contre la force d'assassinat 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, aucune trace du cadavre. C'est comme si le corps « disparaissait » virtuellement.

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 touche à tout.

P.F. : 8+6 / Niv **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
FM : 0 **P.C. :** 6 / Niv
Bonus: +2 Dextérité, +1 force

Niveau	Obtention
1	Maniement des armes courantes, attaque sournoise, 1 Don général
2	Esquive instinctive (+2 évaison), Don : Armure légère
3	+ 1 Don général, Sournois
4	Esquive total, 1 capacité sournoise au choix
5	+ 1 dégât d'attaque sournoise, 1 don martial
6	+ 1 Don général, 1 capacité sournoise au choix
7	+ 1 dégât d'attaque sournoise, 1 don martial
8	Esquive instinctive, sournois
9	+ 1 Don général, 1 capacité sournoise au choix
10	+ 3 dégâts en attaque sournoise

Esquive instinctive : Le brigand bénéficie d'une bonus de 2 à tous maintients ou maîtrises effectués contre le personnage. (sorts, maintient, pièges, etc)

Esquive total : lorsqu'une sauvegarde contre le réflexe est réussie vous ne recevez aucun dégât. Par contre si vous ne sauvegardez pas vous subirez les dégâts complets.

Sournois : vous aurez une branche de la sournoiserie où vous serez particulièrement doué. À chaque fois que ce pouvoir est gagné, vous gagnez +1 à une capacité sournoise au choix.

Ombrageux (Grands chemins)

L'ombrageux 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 sous terre. Les ombrageux sont très rare et très craints par les guildes d'assassins. Certains agissent par vengeance et d'autres, par plaisir; mais une seule chose est sûre, c'est que ce sont de redoutables combattants, capables de manier les armes comme le guerrier et d'être aussi adroit qu'un roubleur. Dans les sous-terrains, ont les nommes les chasseurs de Drows.

P.F. : 8+7/ Niv **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 0 **P.C. :** 5 / Niv
Bonus: +2 Dextérité, +1 Force

Niveau	Obtention
1	Attention accrue, 2 managements d'arme au choix, Don : armure légère, 1 Don général
2	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
6	1 Don général, Don : combat vs ennemi*
7	1 Don martial, 1 manement d'arme
8	Don : ennemi cible*, Don : spécialisation martiale
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 de l'assassin.

Ennemi cible : Lorsque l'ombrageux combat contre un homme des grands chemins, il gagne un bonus de, 2 au dégât contre eux.

Combat vs ennemi : Lorsque l'ombrageux combat contre un homme des grands chemins, il gagne un bonus de +2 à la C.A. d'armure 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 et ses doigts agiles semblent dotés de yeux quand il veut trouver quelques piécettes.

P.F. : 6+4 / Niv **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 0 **P.C. :** 6 / Niv
Bonus: +2 Dextérité, +1 Intelligence

Niveau	Obtention
1	1 don général, 1 manement d'arme, capacité : vol à la tire,
2	1 Don général, Don : armures légères
3	Capacité : attaque sournoise, Don : expertise, **réflexes accrus**
4	Double gains pour le vol à la tire, 1 Don général
5	1 Don martial, Don : vigilance
6	Don : esquive, +1 sélection vol à la tire
7	1 Don martial, triple gains pour le vol à la tire
8	1 Don général, Esquive totale
9	1 Don général, Don : manement des armes courantes
10	Spécialisation d'arme, +1 sélection vol à la tire

Réflexes accrus : réduit les dégâts des sorts au quart au lieu de la moitié s'il sauvegarde

Esquive total : lorsqu'une sauvegarde contre le réflexe est réussie vous ne recevez aucun dégât. Par contre si vous ne sauvegardez pas vous subirez les dégâts complets.

Les classes de prestiges

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'int., avoir au moins 5 P.P. pensée psionique)

Le psionique physique est celui qui spécialise la force de son esprit pour manipuler son entourage et tout ce qui le constitue. Ils développent la capacité d'altérer jusqu'à un point très précis. Son esprit est aiguisé, dans les joutes mentales, il est le maître.

P.F. : 6+5 / Niv **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 12+10 / Niv
F.M. : 2/3 Niv **P.C. :** 5 / Niv
Bonus: +2 Intelligence

Psionique Mystique (Peuple)

(prérequis : 16 d'int., avoir au moins 5 P.P. pensée psionique)

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.

P.F. : 6+4 / Niv **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 12+11 / Niv
F.M. : 2/3 Niv **P.C. :** 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.

P.F. : 8+6 / Niv

P.M. : 6+5 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 1/3 Niv

P.C. : 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.

P.F. : 6+4 / Niv

P.M. : 10+8 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 1/2 Niv

P.C. : 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.

P.F. : 6+4 / Niv

P.M. : 10+8 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 1/2 Niv

P.C. : 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 accorde 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.

P.F. : 8+7 / Niv

P.M. : 6+5 / Niv

P.P. : 2+1 / Niv

F.M. : 1/3 Niv

P.C. : 4 / Niv

Bonus: +1 spiritisme, +1 constitution

Mage du Sang (Arcanes)

(Prérequis : 14 d'intelligence)

Le mage de sang est un des lanceurs de sorts les plus cruel et les 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.

P.F. : 6+5 / Niv

P.M. : 6+4 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 1 / 2 Niv

P.C. : 4 / Niv

Bonus: +2 Constitution

Runiste (Arcanes)

(prérequis : 14 d'intelligence, 14 spiritisme)

Spécialisé dans l'art anciens 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.

P.F. : 6+4 / Niv

P.M. : 10+8 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 1/2 Niv

P.C. : 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'il ont parfois reçu en guise de remerciements ou comme marque de confiance.

P.F. : 8+6 / Niv

P.M. : 10+8 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 1/3 Niv

P.C. : 4 / Niv

Bonus: +1 Dextérité, +1 Spiritisme

Hommes de guerre :

Danseur de guerre (guerre)

(prérequis : 13 d'agilité, style martial spécifique)

Véritable tourbillon de lame, inspirant la crainte et le respect, le danseur de guerre est un maître duelle 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.

P.F. : 10+8 / Niv

P.M. : 2+1 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 0

P.C. : 4 / Niv

Bonus: +2 Agilité

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 jetter 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.

P.F. : 10+8 / Niv **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 0 **P.C. :** 3 / Niv

Bonus: +2 Constitution

Moine Shaolin (Guerre)

(prérequis : alignement Shaolin, 13 de constitution, 13 sagesse, armes acceptées)

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 tuniques, car ils croient que les armures affaiblissent leur corps.

P.F. : 14+12 / Niv **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 0 **P.C. :** 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 samourai est l'homme de guerre le plus honorable et dévoué. Pour lui, mourir doit se faire lame à la main ou par la vieillesse, ceci est une question d'honneur. D'ailleurs, un samourai 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.

P.F. : 12+10 / Niv **P.M. :** 6+5 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1/8 Niv **P.C. :** 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 répond 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.

P.F. : 10+8 / Niv **P.M. :** 6+5 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1/5 Niv **P.C. :** 6 / Niv

Bonus: +1 spiritisme, +1 agilité

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.

P.F. : 12+10 / Niv **P.M. :** 6+4 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 1/6 Niv **P.C. :** 4 / Niv

Bonus: +1 spiritisme, +1 constitution

Hommes des grands chemins :

Antémage (Grands chemins)

(prérequis : historique convenable, 12 agilité, 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, d'où la raison de leur méfiance envers les arcanistes.

P.F. : 10+8 / Niv **P.M. :** 2+1 / Niv **P.P. :** 0+0 / Niv
F.M. : 0 **P.C. :** 5 / Niv

Bonus: +1 constitution, +1 agilité

Gitan (Grands chemins)

(prérequis : historique convenable, 12 agilité, 12 spiritisme et alignement Gitan)

Ne vivant que pour sa vie 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 sont 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.

P.F. : 8+6 / Niv **P.M. :** 6+5 / Niv **P.P. :** 4+3 / Niv
F.M. : 1/4 Niv **P.C. :** 4 / Niv

Bonus: +1 spiritisme, +1 agilité

Flibustier (Grands chemins)

(prérequis : historique conveable, 12 de Dextérité, alignements neutres ou mauvais)

Maniant le pistolet comme nul autre, le flibustier est un pirate sur terre. Contrebandier, malfrat ou mauraudeur, 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 souvent prompts à disparaître si les choses commencent à chauffer un peu trop.

P.F. : 10+8 / Niv

P.M. : 2+1 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 0

P.C. : 6 / Niv

Bonus: +1 Agilité, +1 Force

Ninja (Grands chemins)

(prérequis : Une 2^e classe, 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 cotoyant croieront qu'il est marchand, paysan, ou même aventurier, mais en temps voulu, il saura devenir le pire prédateur.

P.F. : 8+6 / Niv

P.M. : 4+3 / Niv

P.P. : 0+0 / Niv

F.M. : 0

P.C. : 5 / Niv

Bonus: +2 Dextérité

Les Classes Raciales

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

Les Classes de Renom

Hommes du peuple

Antémagus
Créateur de maléfices
Devin
Maître alchimiste
Maître psionique

Hommes des arcanes

Archimage
Créateur de maléfices
Devin

Hommes de guerre

Maître d'arme
Maître de guerre
Maître Kai

Hommes du clergé

Grand prêtre
Maître Kai

Hommes des grands chemins

Maître des ombres

Classes de légende

Archon (H-d-Arcanes)

Psion (H-d-Peuple)

Légende de guerre (H-d-Guerre)

Saint (H-d-Clergé)

Mythe (H-d-Grands Chemins)

Les dons

Général, Combat et Métamagie

Les Dons sont acquis lors de l'évolution de votre personnage. Un Don est tout simplement une démarcation de votre personnage dans un champ d'évolution. Votre personnage aura la chance de piger dans une, deux, ou trois des trois catégories présente ici. Par contre, certaines classes, classes prestigieuses et surclasses ont leurs propres Dons.

Si un don donne un bonus à une capacité, le joueur devra posséder cette capacité AVANT de pouvoir utiliser ce don.

Général

Nom du don	Description	Prérequis*
Vigilance	Donne un bonus de +2 à toutes les sauvegardes réflexes (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)	
Port d'Armures Légères	Voir la liste autorisée dans les armures	
Robustesse	Donne 4 points de vie supplémentaire (Sélections infinie)	
Maniement d'Armes Courantes	Donne un degré de maîtrise de 1 dans toutes les armes figurant dans la liste des armes courantes	
Esquive	+1 a la C.A.sans armure 3 sélections Max	Dextérité 13, Niv 2
Ingénierie	+2 a l'une de vos capacités de conception	Intelligence 12
Botte Secrète	Remplace le Mod. de Force par celui de Dextérité au corps a corps mais le personnage doit avoir une main de libre (Applicable seulement avec les armes de taille Petites, la rapière et certaines armes exotiques)	Dextérité 14, Niv 2, Maniement de l'arme utilisée
Arme de Prédilection	Donne un bonus de +1 aux dégâts applicable en tout temps	Maniement de l'arme en question, Niv 2
Spécialisation Martiale	Donne un bonus de +1 aux dégâts applicable en tout temps	Don : Arme de Prédilection
Ambidextre	Le fait d'être ambidextre permet au personnage de passer lorsqu'il combat à deux armes à la fois de -4/-4 dans chaque main, le malus passe a -2/-2 aux dégâts.	Dextérité 14
Combat à deux Armes	Le personnage peut combattre à deux armes sans malus.	Don : Ambidextre
Combat Arme et Bouclier	Permet d'utiliser le bouclier en combat et de frapper sans pénalités. (-4 dgt)	Maniement de l'arme utilisée
Combat Aveugle	Le personnage peut enlever toutes les pénalités numériques (sauf la force du sort) lorsqu'il est aveuglé	

Tir de Précision	+1 aux dégâts avec les armes de jet (En tout temps)	Maniement de l'arme utilisée
Attaque en Puissance	Lorsqu'un personnage utilise son arme à deux mains, il peut utiliser son Mod. de Force x 1.5 pour ses dégâts	Force 14, Être niv. 3
Alerte	+2 à la détection en tout temps	
Défense à deux Armes	L'arme de la main inverse, lorsqu'elle n'est pas utilisée pour attaquer, procure une défense supplémentaire de + 2 à la C.A.	Don : Combat à deux Armes
Justesse de Tir	Donne un bonus de +1 aux dégâts pour chaque 30 sec. à viser avec le projectile. Max : + 5 aux dégâts	Don : Tir à bout portant
Tir à Bout Portant	+1 aux dégâts pour le tirs fait à moins de 30 '	Dextérité 12
Tir à Distance	+ 2 aux dégâts pour les tirs fait à plus de 30 '	Dextérité 12
Chirurgie	+ 2 aux premiers secours	Premier Secours
Expertise	+ 2 au vol à la tir et au crochetage avec des outils de voleur	Vol à la Tire et/ou Crochetage
Instinct de Survie	+ 2 au camouflage dans l'ombre ou dans la forêt	Camouflage (en forêt ou dans l'ombre)
Main Agile	Le personnage peut ajouter le Mod. de Dextérité au niveau du maniement pour contrer un désarmement	
Désarmement à Distance	Le personnage peut pratiquer un désarmement avec une arme de jet.	Tir de Précision, Maniement de l'arme en question, Désarmement
Ennemi cible	Le personnage développe une haine envers une sorte d'ennemi (goblinoides, morts-vivants, dragonoides, peuple féérique, Lycans, etc) et bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts contre ces créatures. (3 sélections max, 5 sél. Max si la classe est spécialisée contre un ennemi)	
Combat vs ennemi	Le personnage développe une haine envers une sorte d'ennemi (goblinoides, morts-vivants, dragonoides, peuple féérique, Lycans, etc) et bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA contre ces créatures. (3 sélections max, 5 sél. Max si la classe est spécialisée contre un ennemi)	
Professeur né	+2 à la capacité « enseigner »	

Dons de Combat

Arme de Prédilection	Donne un bonus de +1 aux dégâts applicable en tout temps	Maniement le l'arme utilisée
Botte Secrète	Remplace le Mod. de Force par celui de Dextérité au corps à corps mais le personnage doit avoir une main de libre (Applicable seulement avec les armes de taille Petites, la rapière et certaines armes exotiques)	Dextérité 14, Maniement de l'arme utilisée
Attaque en Puissance	Lorsqu'un personnage utilise son arme à deux mains, il peut utiliser son Mod. de Force x 1.5 pour ses dégâts	Force 12
Ambidextre	Les malus passent à -2 C.A. - 2 DGT, au lieu de -4 / -4.	Dextérité 12
Combat à deux Armes	Le personnage peut combattre à deux armes sans malus.	Don : Ambidextre
Charge Dévastatrice	1 fois par jour, le personnage peut ajouter en tant que bonus aux dégâts, son niveau X2	Course de 30 ' minimum, Niv 2
Combat Aveugle	Le personnage peut enlever toutes les pénalités numériques (sauf la force du sort) lorsqu'il est aveuglé	
Esquive	+1 à la C.A. sans armure (3 sélections Max.)	Dextérité 13
Combat Arme et Bouclier	Permet d'utiliser le bouclier en combat et de frapper sans pénalités. (-4 dgt)	Maniement de l'arme utilisée
Spécialisation Martiale	+ 1 aux dégâts avec une arme choisie	Don : Arme de Prédilection, Niv 3
Maîtrise Martiale	+ 1 aux dégâts avec une arme choisie	Don : Spécialisation Martiale, Niv 7
Science du Critique	Peut faire une attaque critique en toute condition en raison 1 X par jour/Niv	Niv 8
Robustesse	+ 5 point de vie par sélection (Sélections infini)	
Attaque en Rotation	+3 aux dégâts si le joueur effectue une attaque en rotation de 360 degrés	Dextérité 13, Niv 5
Tir à Bout Portant	+1 aux dégâts pour le tirs fait à moins de 30 '	
Tir à Distance	+ 2 aux dégâts pour les tirs fait à plus de 30 '	
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)	
Port d'Armures Légères	Voir la liste autorisée dans les armures	
Port d'Armures Lourdes	Voir la liste autorisée dans les armures	
Maniement d'Armes Courantes	Donne un degré de maîtrise de 1 dans toutes les armes figurant dans la liste des armes courantes	
Maniement des Armes de Guerre	Donne un degré de maîtrise de 1 dans toutes les armes figurant dans la liste des armes de guerre	
Poigne de Fer	Peut ajouter le Mod. de Force au niveau du maniement pour contrer un désarmement	
Ennemi cible	Le personnage développe une haine envers une sorte d'ennemi (goblinoides, morts-vivants, dragonoides, peuple féérique, Lycans, etc) et bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts contre ces créatures. (3 sélections max, 5 sél. Max si	

	la classe est spécialisée contre un ennemi)	
Combat vs ennemi	Le personnage développe une haine envers une sorte d'ennemi (gobloïdes, morts-vivants, dragonoïdes, peuple féérique, Lycans, etc) et bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA contre ces créatures. (3 sélections max, 5 sél. Max si la classe est spécialisée contre un ennemi)	
Port d'armure avancée	Donne +1 C.A. (Avec armure seulement) (3 sélections max)	Niv 3, 6 et 9 respectivement

Les Dons de Métamagie

Extension de Durée	+ 50% à la durée d'un sort mais le personnage doit ajouter + 1 au niveau d'incantation	
Extension de Porté	+ 50% à la portée d'un sort mais le personnage doit ajouter + 1 au niveau d'incantation	
Extension d'Effet	+ 25% à une donnée numérique d'un sort, mais le personnage doit ajouter + 1 au niveau d'incantation	Intelligence 14
Incantation Rapide	Deux incantations sont lancées en même temps au lieu d'une. C'est l'incantation la plus longue qui est récitée seulement, mais le personnage doit ajouter +4 à son niveau d'incantation	Lancer des sorts niveau 5
Magie de Guerre	+ 2 à la capacité de concentration	Concentration
Volonté de Fer	+ 2 à la sauvegarde volonté (2 sélections max)	
Magie Coopérative	Deux personnages avec ce don peuvent cumuler un effet numérique d'un même sort lancé en même temps.	Intelligence 16
Croissance des sorts	+ 1 à la force magique du personnage	Lancer un Sort niveau 4
École Renforcé	+ 1 à la force magique avec une sphère au choix	Une Sphère de Sortilèges, niv3
Métacroissance des Sorts	+ 1 à la force magique du personnage	Don : Croissance des Sorts, niv 8
Sortilège Naturel	Permet à un personnage d'incanter en forme animale.	Sagesse 13, Capacité de se transformer en animal
Création d'Objets Merveilleux	Le personnage peut créer des objets merveilleux à l'aide de ce don	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
Création de Potion Magiques	Le personnage développe une habilité naturelle avec les potions magiques, il bénéficie donc de +1 FM	Niv 4, alchimie magique
Affinité magique	+ 5 points de magie	
Affinité arcanique	Donne accès à une sphère de magie	Connaître 10 sorts, int.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
Affinité gestuelle	Réduit le temps d'incantation gestuelle de 1 sec. par sélection, (min. 1) (1 sél. = 4 sec./niv, etc)	Dex 12+ 2/sél. (1 sél =14, 2 sél. = 16, etc)
Études arcaniques	Donne 3 sorts de niveau accessible au personnage, dans les sphères ou essences qu'il possède.	Int. 12, posséder une sphère ou essence.

N.B. Certaines classes peuvent donner des dons sans que le pré-requis soit respecté, mais pour choisir une deuxième sélection (si possible) le joueur devra atteindre le pré-requis.

Les pouvoirs du clergé

Les prières :

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

Les interventions :

- Bannissement
- Intervention d'anti-magie
- Malédiction divine
- Pétrification
- Protection divine
- Rappel à la vie

- Restauration
- Sortilège
- Vadé-réto : destruction

Les miracles :

- Contrôle magique
- Résurrection
- Suffisance

Les prières : (Le temps d'une prière **doit** être une prière)

Bénédition : (3Pm, 1 min 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.

- i. Bénir de l'eau : Permet de bénir une fiole par 2 niveaux du prêtre qui déverser sur un mort-vivant lui causera 10 de dommage. Les fioles restent bénies une journée entière.
- ii. Bénir une arme : Permet de bénir 1 arme par 2 niveaux du prêtre ce qui octroie +1 au dommage causé par les armes. De plus, les dégâts deviennent de type béni. Cette forme de bénédiction reste 1 heure.
- iii. Bénir une personne : Permet de bénir 1 personne par 3 niveaux du prêtre ce qui octroie +1 à toutes les sauvegardes durant 1 heure.
- iv. Bénir un lieu : Permet au prêtre de bénir un lieu pré-déterminé de 12' par 12' max (exemple un temple ou un sanctuaire) ce qui octroie +1 sauvegarde à tous les priants de la divinité du prêtre. 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).

P.S : 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.**

Cure des maladies (5Pm, 1 min de prière)

Cette prière d'une minute qui demande 5 Pm permet au prêtre de guérir toute maladie non-magique sans sauvegarde. Pour les maladies magiques, le prêtre doit avoir une force supérieure au niveau de force de la maladie. Le prêtre bénéficie d'un +1 force magique contre les maladies magiques néanmoins.

Délivrance d'une malédiction (10Pm, 3 min 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 et ce sans sauvegarde. Néanmoins certaines malédictions faites par des entités supérieures ne peuvent être enlevées avec ce pouvoir.

Guérison (3Pm, 10 sec de prière)

Par une prière de 30 secondes le prêtre peut grâce à cette prière guérir 5 points de fatigue et 1 point de vie par niveau et ce au coût de 3 Pm. Bref, 5 Pf et 1 Pv par niveau. Il peut faire cette guérison sur lui-même ou une cible qu'il touche.

Malédiction mineure (5Pm, 30 sec de prière)

Avec cette prière de 30 secondes qui demande 5 Pm le prêtre peut donner des petites malédictions qui durent toute au maximum une heure. Si ce pouvoir est fait par un prêtre servant un dieu mauvais, il obtient +1 à sa force magique. Ce type de malédiction doit être lancé lorsque la victime est sous le regard du prêtre. Voici les diverses malédictions possibles :

- v. -2 à une stat au choix du prêtre
- vi. -1 à une sauvegarde au choix du prêtre
- vii. Pustule : donne des pustules à la personne. C'est inoffensif, mais peut être agréable à regarder.
- viii. Pestilence : entoure la personne d'une odeur répugnante qui lève le cœur. C'est inoffensif, mais peut être agréable à respirer et ce même pour la personne maudite.

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

Purification (2Pm, 15 sec de prière)

Avec cette prière de 15 secondes qui demande 2 Pm le prêtre peut purifier 1 repas par 2 niveaux de tous poisons, drogues, toxines ou autre qui sont de type non-magiques.

Vadé-réto : repousser (5Pm, 10 sec de prière)

Avec cette prière de 20 secondes qui demande 5 Pm le prêtre peut repousser tous les morts-vivants à 10' de lui avec une force magique de 1+1 par 2 niveaux. Les morts-vivants sont repoussés pour la durée de la prière. Ce pouvoir a un rayon d'action de 10' autour du prêtre.

Les interventions (+1 force magique) :

Bannissement (15Pm, 5 min 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). La créature doit être sous les yeux du prêtre lors du bannissement.

Intervention d'anti-magie (15Pm, 5 min de prière)

Avec cette prière de 5 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 (en comptant le bonus d'intervention de +1) doit être supérieure à la sauvegarde de la cible ou à la force magique de l'enchantement. 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 (15Pm, 3 min de prière)

Avec cette prière de 3 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 prends 5 minutes de prière au lieu de 3 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. 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**. Voici les diverses malédictions possibles :

- ix. -5 dans un attribut au choix du prêtre

- x. -2 dans tous les sauvegardes de la personne
- xi. Atrophie musculaire : Rends tous mouvements de la victime douloureux et difficiles, rends la course impossible.
- xii. Mal de tête : Empêche la personne d'incanter et de faire de la magie.
- xiii. Perte d'un sens : permet de faire perdre l'usage d'un sens au choix du prêtre.
- xiv. Putréfaction d'un membre : empêche l'utilisation du membre putréfié.

P.S :Les malédictions ne sont pas cumulable. Vous ne pouvez avoir qu'une seule malédiction active sur vous à la fois.

Pétrification (20Pm, 5 min de prière)

Avec cette prière de 5 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. 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 un Pm permanent. De plus, ces prêtres servant les divinités de la terre obtiennent +1 à leur force magique avec ce pouvoir.

Protection divine (10Pm+1/personne add., 5 min de prière)

Avec cette prière de 5 minutes qui demande 10 Pm de base +1 Pm par personne additionnelle permet au prêtre d'accorder une puissante protection divine à 2 personnes + 1 personne par 2 niveaux. Cette protection donne +10 point de fatigue (augmente la réserve, ce sont les premiers pt à disparaître par la suite), +1 dégât, +1 CA, +1 à tous les sauvegardes. Cette protection dure 30 minutes maximum. Cette protection s'applique par l'entremise d'un touché, alors la formation d'un cercle est recommandé.

Rappel à la vie (20Pm, 10 min de prière)

Avec cette prière de 10 minutes qui demande 20 Pm le prêtre peut ramener à la vie une personne morte depuis moins de 30 minutes. Ramène la personne à 1 Pf et 10 Pv.

Restauration (20Pm, 5 min 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-magique ; 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 (25Pm +2 fois le coût du sort, 5 min 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 25 Pm de base +2 fois le coût du sort demandé.

Vadé-rétro : destruction (15Pm, 20 sec de prière)

Avec cette prière de 20 secondes qui demande 15 Pm le prêtre peut détruire 1 morts-vivant par 2 niveau et sa force magique est de 2+1 par niveau.

Les miracles (+2 force magique) :

Contrôle magique (50Pm, 15 min 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' autour de lui, le prêtre pourra :

- Bloquer l'accès au tissu magique ce qui amène un coût double de la magie si la personne coupée du tissu souhaite néanmoins réussir son sort.
- Annuler un sort (La cible peut payer le double du coût du sort pour qu'il reste si elle sauvegarde.)
- Retirer temporairement la magie permanente d'un objet (à droit à une sauvegarde selon l'enchantement.)
- Doubler le temps de base d'un sort actif. (Ne fonctionne pas sur les rituels)

Résurrection (30Pm + 5Pm et +1Pv par personne add., 20 min de prière)

Avec cette prière de 20 minute le prêtre peut ramener à la vie 1 personne + 1 personne par 3 niveaux qui sont mortes depuis moins de 2 ans. Ceci demande un coût de base de 30 Pm + 5 Pm et +1 Pv par personne additionnelles. Les personnes ainsi ramenées sont pleine en Pf, Pv, Pm et Pp sauf si le prêtre a utilisé les Pm du mort pour le ramener. Dans ce cas, les Pm seront soustrait du total des Pm de la personne qui est ramener à la vie. Un minimum de 10 Pm doit être néanmoins investit de la part du prêtre. S'il y avait des poisons ou des malédictions activent avant la mort, ils sont encore présent et actifs même après le retour à la vie.

Suffisance (25Pm, 3 min 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 dorée 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.

Les capacités

Capacités générales

Alerte

Cette capacité permet de trouver quelqu'un qui est camouflé, en train de nous voler ou autre. Quelqu'un qui possède également la capacité de pose de piège peut détecter les pièges. La force de cette capacité est égale au nombre de sélections de la capacité plus le Mod. De Sagesse.

Art

Permet à chaque sélection de fabriquer un objet d'art selon la forme d'art choisie. Chaque sélection augmente le degré d'expertise de l'artiste dans l'art choisit. Le prix de base de l'œuvre est : (Mod. de Dextérité) + (nombre de sélections) x (prix du matériel). 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. Il est nécessaire d'avoir une corde, une chaîne ou une bande quelconque, assez longue pour attacher la cible et de prendre au moins 2 minutes pour attacher la cible. Le nombre de sélections représente le mod de Dextérité que la cible devra posséder pour pouvoir se défaire des liens. (ce qui lui prendra 5 minutes) La force de cette attaque est réduite de 1 par 10 minutes sans surveillance.

Biologie

On peut, si on possède cette capacité, vérifier si quelqu'un est mort, en prenant le pouls. On augmente aussi la guérison par premiers soins, et l'attaque sournoise de +1 Points de vie ou dégâts 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 égale le Mod. d'Int plus un(1) par sélection. Reconnaître une drogue ou autre prends 10 minutes.

Prérequis : 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 égale le nombre de sélections plus le Mod. de Sag. Si un animal était contrôlé par magie, la force de cette capacité devra être supérieur à la force magique de l'enchantement.

Enseigner

Cette capacité permet d'enseigner une connaissance, une capacité ou une classe. Le personnage peut enseigner une connaissance à la première sélection, mais le nombre de sélection doit être égal ou supérieur au coût d'une capacité en points de compétence pour l'enseigner. Pour enseigner une classe, il faudra quatre (4) sélections de cette capacité, et cinq (5) pour enseigner les classes prestigieuses. Le temps d'enseignement est de deux (2) heures, moins 5 minutes par sélection de l'enseignant et par Mod. D'Int de l'étudiant.

Forge

Permet de faire armes, armures, outils ou autres. Une arme naine est plus solide et plus efficace et cause un(1) point de dégâts de plus (Sauf arcs et arbalètes). Les elfes font les meilleurs arcs et arbalètes (+1) et de très bonnes épées longues (+1) et les drow font des armures métalliques utilisable par les voleurs (Maximum : Cotte de maille). Le nombre de sélection plus un égale le nombre de point de dégât que peut causer une arme fabriquée par le forgeron. Certains métaux ou certaines modifications sur l'arme demandent plus de temps de fabrication. Voir le tableau des armes pour le nombre d'unités nécessaires pour chaque arme. Le temps de fabrication est de une demie heure par point de dégâts ou de C.A. Les armes spéciales (Elfe, Naine ou Drow) nécessiteront 50% plus de temps à faire

Fouille

Permet à un personnage de fouiller un autre personnage, de le faire plus rapidement, et plus efficacement. La force est égale au nombre de sélections plus le Mod. de Dex. contre la force de poche secrète de la cible. Le temps de fouille est réduit de 1 seconde par sélections, par endroit de fouille.

Gemmologie

Cette capacité permet de reconnaître la valeur d'une pierre, et de reconnaître une fausse pierre précieuse. La force est égale au nombre de sélections plus le Mod. de Sag. (voir le tableau des valeurs des pierres)

Interrogatoire

Cette capacité permet d'interroger les gens et de les forcer à divulguer des informations. La force de cette capacité est de un(1) par sélection plus Mod. d'Int. contre la sauvegarde Volonté de la cible. Le temps de l'interrogatoire est d'une durée minimale de deux(2) minutes par point de force de la capacité.

Professions

Bûcheron, chandelier, chasseur, corderont, couturier, ferblantier, menuisier, mineur, papetier, souffleur de verre, lapidaire, etc.

Professions	Possibilités	Coût en Ruks
Bûcheron	5 U de bois	0
Chandelier	10 chandelles	5
Chasseur	2 torches (1h)	5
Corderont	5 U de cuir	0
Couturier	1 corde 20 pieds	5
Ferblantier	1 vêtement normal	Variable
	1 pièce en métal	Variable
	Outils de crochetage	15
Menuisier	1 pièce en bois	Variable
Mineur	Argent(1h), or(2h), mithril(4h), solcium(4h), vorpaliu(6h), adamantium(6h), fer(30min)	Outils
Papetier	5 papiers ou 1 parchemin	5
Souffleur	5 fioles ou 1 bouteille	10
Lapidaire	Voir liste de Gemmologie	Outils

Le temps de fabrication est de 30 minutes, sauf sur avis contraire.

Premiers soins

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 de deux(2) P.F. et un(1) P.V. par sélection plus le Mod. de Sagesse. Un personnage ne PEUT PAS recevoir les premiers soins 2 fois de suite, une blessure devra être reçue entre les deux.

Martiales

Assomer

Cette capacité permet au personnage d'assomer une cible personne de moins de 9 pieds (Ou de sa taille). Elle doit être fait 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 plus le Mod. de For. Contre la sauvegarde Vigueur de la cible. Le coup doit être porté dans le dos de la victime

Attacher

Voir dans la section « capacités générales »

Attaque dévastatrice

Cette capacité permet au personnage de se concentrer sur une victime pour mieux la blesser. Ainsi, pour une concentration de cinq(5) secondes durant lesquelles il ne peut ni frapper, ni bloquer, il pourra donner UN coup qui sera considéré comme critique. De plus, pour chaque sélection additionnelle de cette capacité, plus le Mod. d'Intelligence, le joueur pourra bénéficier d'un bonus de un(1) aux dégâts supplémentaires.

Prérequis : 13 d'Intelligence.

Attaque en charge

Cette capacité permet au personnage d'effectuer une charge sur un adversaire. Pour une distance minimale de trente(30) pieds, un personnage pourra bénéficier d'un bonus de un(1) aux dégâts par sélection de cette capacité. De plus, l'attaque est considéré comme complète.

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. Chaque arme possède un nombre de « Points de vie » équivalents au nombre de dégâts qu'elle inflige de base (incluant les bonus dus à une fabrication naine ou elfique). Ainsi, une arme causant 3 points de dégâts de base pourra recevoir jusqu'à trois coups et sera alors inutilisable. Les dégâts causés à l'arme par cette capacité son de 1 par 2 sélections.

(Pré-requis : 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. Chaque coup porté avec cette capacité réduira la C.A. de l'armure de 1 par 2 sélections. Ainsi, une armure possédant 3 de C.A. de base pourra recevoir jusqu'à trois coups de 1 et sera alors inutilisable.

(Pré-requis : 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 3 coups, le bris de bouclier étant appelé au troisième coup. (Si le nombre de sélections est impaire, le joueur ne peut briser que les boucliers de bois. Si le nombre de sélections est paire, le joueur peut briser un bouclier en métal. Ex : 4 sélections brise les petits boucliers métalliques. 7 sélections brise les grands boucliers de bois.)

- 1 et 2 sélections : targe, bouclier de poing
- 3 et 4 sélections : petits boucliers
- 5 et 6 sélections : boucliers moyens
- 7 et 8 sélections : gros boucliers
- 9 et 10 sélections : Boucliers renforcés (armes de siège, etc)

(Pré-requis : 10 de force + 1 par sélection et 12 d'intelligence)

Combat à mains nues

Cette capacité permet au personnage de mieux savoir se battre à poings nus et d'ainsi appliquer son mod de force dans les dégâts qu'il cause. Cette capacité donne aussi +1 P.F. par sélection.

Désarmer

Cette capacité permet au personnage de désarmer un adversaire. La force de cette capacité est égale au nombre de sélections plus le Mod. de Dextérité applicable contre la force de maniement de l'adversaire. Trois coups consécutifs sur l'arme ou la personne doivent être donnés sans appeler les DGT. Au dernier coup, on appelle le désarmement.

Prérequis : 13 de Dextérité.

Maintient

Cette capacité permet au personnage de maintenir un adversaire désarmé. La force de cette capacité est égale au nombre de sélections plus le Mod. de For. Contre la force d'Évasion plus le Mod. de Dex de l'adversaire.

Maniement d'arme

Chaque sélection permet au personnage de savoir manier une arme. De plus, chaque sélection additionnelle permet au personnage d'ajouter un bonus de plus un(1) au maniement choisi, pour ainsi contrer un désarmement.

Parade

Cette capacité permet au personnage de bloquer deux(2) coups plus un(1) par sélection additionnelle. Le personnage doit obligatoirement avoir les deux pieds au sol, et ne peut parader les coups qui causent plus de dégâts que le score de force de votre personnage. De plus, un coup complet ne se bloque pas. 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 un(1) aux dégâts contre la race choisie.

Tactique de guerre

Cette capacité permet à un groupe de personnages qui possèdent cette habilité plus une personne ne la connaissant pas par sélection (applicable pour la personne du groupe ayant le plus grand nombre de sélections) de bénéficier d'un bonus de deux(2) aux dégâts et à la C.A. pour la durée d'un combat. (**tant qu'ils restent en formation**). De plus, la formation doit être visible par autrui.

Terrassement

Permet de terrasser un autre personnage après une concentration de 5 secondes. La victime sera inconsciente pour une durée de 2 secondes par sélection et sera projetée à 4 pieds plus 1 pied par sélection. Le coup porté doit atteindre la cible, et l'arme doit bien-sûr être une arme contondante.

Tir précis

Permet d'ajouter 1 dégât par sélection sur une attaque d'arme de jet. Une concentration de 2 secondes par dégâts supplémentaires est requise.

Magiques

Alchimie

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

Alchimie magique

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

Blocage

Cette capacité permet au mage de bloquer un sortilège, 1 fois par jour par sélection. La force de cette capacité doit être supérieure à la force du sort à bloquer. La force de cette habilité égale le nombre de sélections + mod de Spiritisme.

Lancement gestuel

Permet au mage d'incanter de façon gestuel seulement. Le mage doit « incanter » durant 5 secondes par niveau du sort. La force magique est réduit de 5. Chaque sélection donne un +1 à la force magique. (donc 1 sel = force -4, 2 sel = force -3 ... 6 sel = force +1)
Pré-requis : 15 de dex

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 pour réussir à former son sort. De plus, si la mage incante un autre sortilège 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 égale ou inférieur à son nombre de sélection.
(pré-requis : 15 d'intelligence)

Méditation

La première sélection de cette capacité permet de régénérer une base de 10 PM pour une méditation de 30 min. 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 min.

Mot de commande

Chaque sélection permet d'apprendre un nouveau mot de commande. Les mots de commandes sont : dort, assis, recule, avance, danse, chante, saute, souris. La force de cette capacité est égale au nombre de sélection (pour chaque mot) et ne peut pas dépasser la force magique du personnage. Si l'action entraînerait la mort immédiate et inconditionnelle, alors le mot de commande ne marche pas. La portée est de 5pi + 5 pi par sélection.
Pré-requis : 14 d'int.

Réflexes magiques

Donne un bonus de 1 à la sauvegarde réflexe contre les sorts à projectiles par sélection.

Résistance magique

Permet de réduire les dégâts causés par un sort de 3 point de dégât par sélection + mod de constitution, jusqu'à un minimum de 1 point de dégât infligé au personnage. Réduit également la durée d'un sort de 10% par sélection jusqu'à un maximum de 50 %.

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 le dégât.
Pré-requis : avoir 3 sortilèges par sélection de la sphère à spécialiser, avoir 13 d'intelligence

Spécialisation de sort

Donne + 1 force magique par sélection au sortilège choisi, mais un sort ne peut pas être spécialiser plus souvent que le mod. d'intelligence du mage.

Spécialisation contre une race

Permet au mage d'appliquer un bonus de 2 aux dégâts (par sélection) sur tous ses sorts, contre une race choisie

Sournoises

Attaque sournoise

La première sélection de cette habilité permet de frapper « critique » si l'attaque est portée dans le dos en bénéficiant d'un bonus de +2 aux dégâts. Chaque sélection additionnelle ajoute un +1 au dgt.

Camouflage

Cette capacité permet de se camoufler en forêt. (dans les bois seulement, pas en terrain découvert) 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.

Cacher dans l'ombre

Permet de se cacher en ville (ou terrain découvert) ou encore dans une ombre assez grande pour couvrir le personnage **AU COMPLET**. Le personnage pratiquant cette capacité doit être habillé (ou recouvert) de tissus de couleurs foncées. (on doit également voir un effort de la part du joueur pour être vraiment caché) La force est égale à 1 par sélection + mod de sagesse. (Il n'est pas possible de se cacher dans une ombre en plein jour). Le personnage devra prendre 3 secondes afin de se camoufler.

Coup fatal

Permet après 1 coup sur l'arme de l'adversaire de frapper la victime en disant « coup fatal » la victime perdra alors la moitié de ses **PF** ou jusqu'à un maximum de 30 PV. La force de cette attaque est de 1 par sélection plus le mod de dextérité contre une sauvegarde vigueur. (un joueur doit dire par exemple : coup fatal force 2, vigueur). Note : cette capacité ne peut être utilisée qu'une(1) fois / 2min
Pré requis : 14 d'agi

Crochetage

Permet de crocheter des serrures de force inférieure à la force de cette capacité qui est de 1 par sélection + mod de dextérité. (nécessite 2 minutes de base, minimum de 5 secondes)

Déguisement

Cette capacité permet de se déguiser en 5 min ou de déguiser qqn en 10 min. la force du déguisement est de 1 / sel + mod agi. (cette capacité ne permet **PAS** d'imiter qqn de précis à moins de posséder la capacité « art : imitation » à une force de 3. De plus pour imiter qqn de précis le personnage désirant effectuer l'imitation devra avoir étudié la personne au préalable)

Désamorcer / saboter les pièges

Permet soit de désamorcer les pièges (en 2min) ou de les saboter. (en 10 sec) Un piège désamorcé pourra être réamorcé ou modifié par qqn qui possède la capacité pose de pièges. Un piège saboté n'est plus utile du tout. La force de cette capacité doit être supérieure à celle du piège. La force est égale à 1 par sélection plus mod de dextérité.
Pré requis : 14 de Dex, Pose de pièges

Discrétion

Permet **1** fois par heure, d'appeler une discrétion qui devra être de force égale ou supérieure à l'alerte de sujet. Cette capacité permet au personnage de ne pas être entendu pour un bruit donné (causé par erreur) La force de cette capacité est de 1 par sélection plus mod de sagesse.

Égorgement

Permet à un personnage d'égorger une victime. Les dégâts causés par cette attaque sont le double des dégâts de l'attaque sournoise plus le mod de Dex. La force de cette capacité est de 1 par sélection, plus Mod. de Dex, contre une sauvegarde réflexe de l'adversaire. Si l'adversaire sauvegarde, elle aura eu le temps d'éviter le coup.
Pré requis : 13 de dextérité, attaque sournoise

Espionnage

Permet d'espionner un ou plusieurs personnages qui ne se rendront pas compte de l'activité. La distance maximale est de 5 pieds par sélection. Certains pouvoirs peuvent permettre à la victime de se rendre compte qu'elle est espionnée. (il n'est pas possible de lire des documents si le pratiquant est situé à plus de 10 pieds)

Évasion

Cette capacité accorde un bonus de 1 par sélection, à la sauvegarde effectuée contre un maintien ou contre la capacité « attacher »
Pré requis : 12 de dextérité

Faux document

Permet de faire des répliques de plusieurs objets, cette capacité doit être utilisée en conjonction avec une connaissance. (Exemple : étiquette pour des faux papiers, gemmologie pour des fausses gemmes, etc) La force égale le nombre de sélection plus le mod de dextérité, contre une sauvegarde volonté de la victime.

Manutention

Permet de réduire le temps de crochetage de 10 secondes et le temps de pose de piège ou de désamorçage de pièges de 1 minute par sélection.

Menteur

Cette capacité accorde un bonus de 1 par sélection à une sauvegarde effectuée contre tous pouvoirs, sortilèges ou capacités cherchant à faire parler le personnage.

Poches secrètes

Cette capacité permet de cacher sur soi de petits objets qui ne pourront être trouvés lors d'une fouille ou d'un vol. Le nombre de sélection agit comme une sauvegarde face au nombre de sélection de la capacité « fouille » de la personne qui cherche à vider les poches du personnage. Si cet attaquant n'a pas la capacité de fouille, alors il ne trouve pas l'objet. Lors d'un vol, si le voleur est capable de dire où est caché l'objet il peut l'avoir, sinon, il ne l'a juste pas trouvé.

Pose de pièges

Permet de poser des pièges qui maîtriseront 1 personne par sel. ou causeront 3 dégâts critiques / sélection. L'une ou l'autre des 2 options peut être utilisée dans le même piège mais chaque ajout d'une des deux options prendra 5 min de plus (ex : piège de 5 sélection : 2 maîtrise 9 dégâts critiques force 5, temps de fabrication 25min) le mod de dextérité ajoute des dégâts au **total** (et non à chaque sélection) (temps de fabrication minimum de 1 minute)
Pré requis : 12 de Dex

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 force est de 1 par sélection + mod d'intelligence, 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 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 plus mod de dextérité contre l'alerte de la cible.

N.B.

Le nombre de sélection de la capacité ne dépassera jamais le niveau de la classe.

Connaissances

Connaissances générales

Doctrine anthropologique :

Le personnage connaît les différents peuples et tribus existants.

Doctrine des créatures communes :

Donne au personnage une connaissance approfondie des créatures communes que l'on retrouve sur les Terres. (PV approximatifs, mode de vie, alimentation)

Doctrine des créatures rares :

Donne au personnage une connaissance approfondie des créatures rares que l'on retrouve sur les Terres. (PV approximatifs, mode de vie, alimentation)

Doctrine des créatures de légendes :

Donne au personnage une connaissance approfondie des créatures de légendes que l'on retrouve sur les Terres. (PV approximatifs, mode de vie, alimentation, pouvoirs connus)

Doctrine des mythes et légendes :

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

Doctrine de la magie de base :

Le personnage sait comment reconnaître un effet magique et connaît l'existence des différentes sphères magiques.

Doctrine martiale de base :

Cette connaissance permet au personnage d'avoir une idée des différents enseignements martiaux possibles. (capacités, dons, classes de base)

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. (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.

Herboristerie :

Le personnage peut, avec cette connaissance, reconnaître les diverses plantes existant sur le continent. Il connaît même leur habitat, et où l'on peut les retrouver. Si un joueur passe 30 minutes dans les bois, 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.

Liste des langues et prérequis :

Commun du centre, Dialecte du Sud, Dialecte du Nord, Dialecte de l'Est, Dialecte de l'Ouest, Nainisme, Elfisme, Gnomisme, Dialecte des petites gens, Drowisme, Géantisme, Goblinoïde, Orcish(+1), Draconique(+4), Maginolet(H-D-A, +1), Arcanes(H-D-A, Lv120), Spiritien(Shaman, Necromancien, +2), Démonisme(Contact, +1), Célestial(Contact, +1), Élémental(Lien Élémental), Féérique(Peuple féérique, ou terrible accent, +2), Gaïen(Lien avec la nature), Sylvestrian(Peuple Sylvestre, ou Contact, +2), Animalien(Animal, +2), Innuendo(H-D-G-C, +1), Guerrari(H-D-G, +1), Féllini(Race Féline, +2), Primalien(Être primal, +2), Aquanode(Créature aquatique, +1)

Littérature :

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

Mathématiques de base :

Le personnage sait compter de 1 à 1000, il sait également faire des additions et des soustractions.

Mathématiques avancés :

Le personnage peut compter sans limites et effectuer n'importe quelle opérations mathématiques.

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 magiques**Cérémonie**

Les cérémonies sont des rituels religieux effectués en l'honneur d'un dieu ou d'une déesse. Une cérémonie demande beaucoup de préparation car l'attention de la divinité sera certainement dirigée vers les fidèles et ces derniers ne devraient pas décevoir leur dieu. 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)

Doctrines 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. (ne permet pas de les créer)

Doctrines des courants magiques :

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

Doctrines des créatures magiques :

Donne au personnage une connaissance approfondie des créatures magiques que l'on retrouve sur les Terres. (PV approximatifs, mode de vie, alimentation, pouvoirs connus)

Doctrines des guildes magiques :

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

Doctrines 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 l'existence des runes, cercles et courants magiques.

Doctrines des runes :

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

Doctrines théologiques avancées :

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

Lecture astrale :

Permet au personnage de passer une heure à regarder les étoiles et le ciel, (s'il est découvert, bien sûr) 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. (le joueur doit voir un animateur)

Rituel Magique : Voir le manuel de la Magie.

Connaissances martiales**Doctrines martiales avancées :**

En plus des connaissances obtenue par la doctrine martiale de base, le personnage aussi l'existence des classes de prestige et surclasses et il peut les reconnaître. (si le personnage utilise un pouvoir spécial de sa classe)

Doctrines des milices et des armées :

Le personnage connaît les différentes armées et milices connues et peut les reconnaître à leurs symboles.

Langage gestuel martial :

Permet au personnage de communiquer de façon gestuelle avec d'autres personnages qui possèdent cette connaissance.

Connaissances sournoises**Doctrines des guildes de la rue :**

Donne au personnage une connaissance des guildes des rues les plus connues (ou les moins secrètes)

Doctrines des runes :

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

Langage gestuel sournois :

Permet au personnage de communiquer de façon gestuelle avec d'autres personnages qui possèdent cette connaissance.

N.B. Les différentes connaissances sont disponibles en détails dans le complément des doctrines.

Liste des armes et armures

Armes courantes

Nom de l'arme	Taille	Dégât	Unités	Nom de l'arme	Taille	Dégât	Unités
Arc court	M	6	2B, 1C	Rapière	M	4	2M
Bâton court	M	3	3B	Stylet	P	1	1M
Bâton long	G	3	4B				
Couteau	P	2	1M,				
Dague	P	2	1M, 1B				
Dart	TP	1	1M / 5				
Épée courte	P	3	2M, 1B				
Fronde	P	2/3	1C, 1B				
Gourdin	P	3	3B				
Hache	P	3	3M 1B				
Marteau	P	3	3M 1B				
Masse	M	3	3M 1B				

Armes de guerre

Nom de l'arme	Taille	Dégât	Unités	Nom de l'arme	Taille	Dégât	Unités
Arbalète lourde	G	8	3B 1C 1M	Javelot	M	3	2B 1M
Arbalète moyenne	M	6	2B 1C 1M	Lance	G	4	3B 1M
Arc long	G	8	3B 1C	Marteau de guerre	M	5	5M 2B
Armes d'hast	TG	6	4B 2M	Masse d'arme	M	4	4M 2B
Claymore	G	6	1B 3M	Masse à 2 mains	G	6	6M 3B
Épée large	M	4	3M 1B	Sabre	M	4	2M
Épée longue	G	5	3M 1B				
Fléau de guerre	M	5	3M 1B				
Hache à double tête	M	6	3M 2B				
Hache à 2 mains	G	7	5M 2B				
Hache de jet	P	3	1M				
Hache de guerre	M	5	3M 2B				

Armes exotiques (Réservées au : Moine mystique, Moine physique, Samurai, Ninja, Flibustier (Fusils), Moine Shaolin, sauf si l'enseignement se fait en jeu.)

Nom de l'arme	Taille	Dégât	Unités	Nom de l'arme	Taille	Dégât	Unités
Arbalète de poing	P	3	1B 1C	Katana	G	6/7	3M 1B
Arc court composé	M	7	3B 1C	Kukri	P	2	1M 1B
Arc long composé	G	9	5B 1C	Nagakama	TG	6	3M
Arquebuse (30 pieds)	G	10	2M 1B	Naginata	TG	7	2M 3B
Bô	TG	4	4B	Nunchaku	P	2	1B
Bokken	G	4	3B	Pistolet (15 pieds)	P	10	1M 1B
Cimeterre	M	4	2M 1B	Sabre chi	M	4	3M 1B
Épée bâtarde	G	5/6	3M 1B	Saï	P	3	1M
Fauchon	M	4	2M 1B	Shuriken	TP	2	1M / 2
Flamberge	G	7	4M 1B	Tanto	P	2	1M 1B
Jitte	P	2	1M	Tunfa	P	3	1B
Kama	M	4	1M 1B	Wakisashi	M	4	2M 1B

Armures*

Sorte	C.A.	Unités
Légères	(mod. Dex. divisé par 2)	
Peau	1	1 u de cuir
Cuir	1	2 u de cuir
Cuir clouté	2	2 u de cuir, 1 u métal
Brigandine	3	2 u de cuir, 1 u métal
Écailles	3	1 u de cuir, 2 u métal
Lourdes	(mod. Dex. Non-applicable)	
Cottes de mailles	4	3 u métal
Plastron	4	3 u métal
Plates	5	4 u métal, 1 u cuir
Plates complètes	6	6 u métal, 1 u cuir

*Certains malus sont applicables selon les critères suivants (Minimum 1):

Représentation grossière (ex. : carton, plastique argenté, etc)	-2 CA
Imitation (ex. : cuirette, etc)	-1 CA
Réelle d'apparat (ex. : cotte de maille en aluminium, etc)	CA normale
Réelle de combat (ex. : cotte de mailles en acier galvanisé, etc)	+1 CA