

## Emo (Peuple/Arcanes/Grands Chemins)

(Prérequis : Historique convenable, Costume adéquat (Cheveux, vêtements), Constitution 8)

Le emo est la peste de la société, il est dépressif et ne regarde jamais rien d'un bon oeil. De plus il a une forte tendance pour l'automutilation. Il est touché à tout, mais il se rend rapidement compte qu'il n'est bon dans aucun de ces domaines, et donc il les abandonne rapidement. Dans un groupe, le emo sert souvent à désamorcer des pièges, ou à ne pas se mouiller en traversant le ruisseau, car on peut le jeter à terre et le piétiner sans que cela aille contre son mode de vie. Cela lui donnera peut-être même des idées de poèmes sombres.

**P.F. :** 6+5 / Niv

**P.M. :** 5+4 / Niv

**P.P. :** 0+0 / Niv

**F.M. :** 1/4

**P.C. :** 5 / Niv

**Bonus :** +1 Dextérité, +1 Spiritisme

Niveau	Obtention
1	Maniement de la dague, 1 don générale, Musique émotive, Capacité: Papetier
2	2 sortilèges Emo niveau 1 *, <b>Poésie sombre</b>
3	1 don générale ou métamagique, 1 sortilège Emo niveau 1
4	Maniement d'une arme au choix (doit être tranchante), Don: Artiste (+2 à la capacité Art: poésie sombre)
5	<b>Découragement</b> , 1 sort Emo niveau 2
6	1 don générale ou métamagique, 1 sort Emo niveau 2
7	1 sort Emo niveau 3, <b>Manque d'attention</b>
8	Don: ingénierie (papetier), 1 sort Emo niveau 3, Don: arme de prédilection (dague)
9	1 sort Emo niveau 4, 1 don générale ou métamagique
10	1 sort Emo niveau 4, <b>Auto-mutilation</b> , Don: Artiste (+2 à la capacité Art: poésie sombre), 1 don martial

**\*sortilèges Emo:** Tout les sorts que le emo choisit doivent avoir pour but un effet émotif. Il ne peut donc pas choisir boule de feu, mais pourrait choisir vers blancs en disant que ces vers représente la peine qui le ronge dans son coeur.

**Musique émotive:** Si le Emo se met à jouer d'un instrument quelconque et à chanter. Toute personne se sentant dans un état d'esprit sombre et qui l'entend devra sauvegarder à la force magique du Emo ou bien se mettre à pleurer pendant toute la durée de la chanson plus 30 secondes par niveau du Emo, la cible peut quand même agir comme bon lui semble, mais elle devra pleurer. La capacité courage donne ses bonus contre ce pouvoir.

**Poésie sombre:** Le Emo gagne la capacité Art: poésie sombre. Le Emo peut maintenant lancer ses sorts en faisant 15 secondes de poésie sombre par niveau du sort qu'il essaie de lancer. Cela remplace le lancement du sort habituel

**Découragement:** Si le Emo se met à dire des phrases décourageantes, quiconque ne sauvegardera pas à une force magique égale à celle du Emo et qui entendra les phrases du Emo souffrira une pénalité de -2 dégâts, -2 à la C.A et -2 aux sauvegardes dut au découragement.

**Manque d'attention:** Si le Emo se met à pleurer dans un endroit publique, tout membre du d'une orientation sexuelle compatible avec le sexe du emo dans un rayon de 20 pieds se sentira obligé de venir le consoler s'il ne sauvegarde pas à une force magique égale à (niveau du emo+ spiritisme). Le joueur doit avoir de vrais larmes, ou au moins se maquiller une larme sous l'oeil.

**Auto-Mutilation:** Si le Emo s'ouvre les veines, et s'effondre à terre en pleurant, quiconque ne sauvegarde pas à une force magique égale à (niveau du emo+ spiritisme) ne s'approchera pas du Emo car il trouvera le spectacle trop étrange. Cela dit, même si l'on sauvegarde on peut ne pas vouloir s'approcher quand même...