

Les Règles

Lineage ][

Le jeu de Rôle Fantastique

# Introduction

Bonjours à tous voici le Premier tome de ***Chaos Of Race : Lineage ][ Le Jeux de rôle Fantastique***.

Dans ce livre ont découvrira, les règles du jeu de rôle (**JDR**) sur table de Lineage ][ (**L][**) Cela risque d’être long et parfois chiant je l’admet. Vous n’avez pas besoin de le connaitre par cœur, mais vous devrez souvent vous remettre à lui quand vous aurez des doutes sur la façon de faire t’elle ou t’elle chose.

Les règles ont étais pour la plupart prise ou inspiré du jeu de rôles Warhammer (dans ça version médiéval), mais aussi dans mes précédent **JDR**. Cela pourra peut être vous semblez compliquez au début mais vous vous y ferez assez rapidement avec l’expérience du jeu vous n’aurez plus besoin ou presque de ce livre.

Ce Livre est ma création est la propriété de Chaos Of Race ! Vous pourrez l’utiliser pour vos jeux de rôles sur table, d’ailleurs j’ai détaillé quelques règles afin que vous puissiez être le Maitre du Jeux (**MJ**) de vos propre jeu de rôle (**/!\** Mais il est *Interdit* de les utiliser pour des **JDR** sur Forum.

Ce livre à était fait Par : Gmtech Pour le Forum & serveur Privée Lineage ][ Chaos Of Race à l’adresse suivante :

www.chaosofrace.max2forum.com

 **Gmtech**

# Index

[Introduction 2](#_Toc66565642)

[Index 3](#_Toc66565643)

[Chapitre I : Création du personnage 19](#_Toc66565644)

[ETAPE 1 : CHOIX DE LA RACE 19](#_Toc66565645)

[ETAPE 2 : CHOIX DE LA MAISON NATAL : 20](#_Toc66565646)

[ETAPE 3 : TIRAGES DES CARACTÉRISTIQUE : 22](#_Toc66565647)

[Tirage des caractéristiques 25](#_Toc66565648)

[ETAPE 4 : CARRIERE DE DEPART : 28](#_Toc66565649)

[HUMAIN : 28](#_Toc66565650)

[Nain : 29](#_Toc66565651)

[Elf : 29](#_Toc66565652)

[Elf Noir : 30](#_Toc66565653)

[Orc : 31](#_Toc66565654)

[Kamael : 32](#_Toc66565655)

[ETAPE 5 : UTILISATION DES POINTS D’EXPERIENCE ET ACHAT DE L’EQUIPEMENT : 32](#_Toc66565656)

[Utilisation des points de Destin 33](#_Toc66565657)

[Carrière de départ 33](#_Toc66565658)

[Utilisation des points d’expérience 34](#_Toc66565659)

[Dotations et changement de carrière 35](#_Toc66565660)

[ETAPE 6 : DONNER VIE AU PERSONNAGE : 35](#_Toc66565661)

[Dix Questions 35](#_Toc66565662)

[ETAPE 7 : COMMENCER A JOUER! : 38](#_Toc66565663)

[Chapitre II : Les carrières 38](#_Toc66565664)

[Carrières de base et carrière avancées 38](#_Toc66565665)

[Changement de carrière 39](#_Toc66565666)

[Entamer votre deuxième carrière 40](#_Toc66565667)

[Options de compétences et de talents 40](#_Toc66565668)

[Choix d’une nouvelle carrière 40](#_Toc66565669)

[La carrière en soi 41](#_Toc66565670)

[Option de débouchés de carrière 41](#_Toc66565671)

[Présentation des carrières 42](#_Toc66565672)

[Carriére : Humain 43](#_Toc66565673)

[Carriére : Nain 72](#_Toc66565674)

[Carriére : Kamael 101](#_Toc66565675)

[Carriére : Elf 108](#_Toc66565676)

[Carriére : Elf Noir 128](#_Toc66565677)

[Carriére : Orc 176](#_Toc66565678)

[Chapitre III : Les compétences 204](#_Toc66565679)

[Les types : 207](#_Toc66565680)

[Chapitre IV : L’équipement 330](#_Toc66565681)

[Encombrement 330](#_Toc66565682)

[Monnaie 330](#_Toc66565683)

[Disponibilité 332](#_Toc66565684)

[Degrés de qualité 333](#_Toc66565685)

[Qualité des biens et services 333](#_Toc66565686)

[Degré de qualité des armes 334](#_Toc66565687)

[Degré de qualité des armures 334](#_Toc66565688)

[Équipement et services 335](#_Toc66565689)

[Armement 335](#_Toc66565690)

[Armes de maîtrise 335](#_Toc66565691)

[Attributs des armes 336](#_Toc66565692)

[A mitraille 336](#_Toc66565693)

[Assomante 336](#_Toc66565694)

[Défensive 336](#_Toc66565695)

[Epuisante 336](#_Toc66565696)

[Equilibrée 336](#_Toc66565697)

[Expérimentale 337](#_Toc66565698)

[Immobilisante 337](#_Toc66565699)

[Lente 337](#_Toc66565700)

[Percutante 337](#_Toc66565701)

[Les armes dotées de cet attribut frappent avec une force exceptionnelle. Quand vous touchez l’adversaire avec une telle arme,lancez deux d10 pour les dégâts et conservez le meilleur résultat. 337](#_Toc66565702)

[Perforante 337](#_Toc66565703)

[Peu fiable 337](#_Toc66565704)

[Précise 338](#_Toc66565705)

[Rapide 338](#_Toc66565706)

[Spéciale 338](#_Toc66565707)

[Caractéristiques des armes 338](#_Toc66565708)

[Nom 338](#_Toc66565709)

[Prix 339](#_Toc66565710)

[Encombrement 339](#_Toc66565711)

[Groupe d’armes 339](#_Toc66565712)

[Dégâts 339](#_Toc66565713)

[Portée 339](#_Toc66565714)

[Rechargement 339](#_Toc66565715)

[Attributs 340](#_Toc66565716)

[Disponibilité 340](#_Toc66565717)

[Description des armes 340](#_Toc66565718)

[Arbalète à répétition 340](#_Toc66565719)

[Arbalète de poing 340](#_Toc66565720)

[Arc 340](#_Toc66565721)

[Arc court 341](#_Toc66565722)

[Arc elfique 341](#_Toc66565723)

[Arc long 341](#_Toc66565724)

[Arme à deux mains 341](#_Toc66565725)

[Arme à une main 341](#_Toc66565726)

[Arme improvisée 342](#_Toc66565727)

[Arquebuse 342](#_Toc66565728)

[Arquebuse et pistolet à répétition 342](#_Toc66565729)

[Balles 342](#_Toc66565730)

[Bâton 342](#_Toc66565731)

[Bolas 343](#_Toc66565732)

[Bouclier 343](#_Toc66565733)

[Brise-lame 343](#_Toc66565734)

[Dague 343](#_Toc66565735)

[Dague/étoile de jet 343](#_Toc66565736)

[Demi-lance 343](#_Toc66565737)

[Filet 344](#_Toc66565738)

[Fléau d’arme et morgenstern 344](#_Toc66565739)

[Flèches et carreaux 344](#_Toc66565740)

[Fleuret 344](#_Toc66565741)

[Fouet 344](#_Toc66565742)

[Fronde 344](#_Toc66565743)

[Fustibale 345](#_Toc66565744)

[Gantelet et coup-de-poing 345](#_Toc66565745)

[Hache/marteau de jet 345](#_Toc66565746)

[Hallebarde 345](#_Toc66565747)

[Javelot 345](#_Toc66565748)

[Lance 346](#_Toc66565749)

[Lance de cavalerie 346](#_Toc66565750)

[Lasso 346](#_Toc66565751)

[Long fusil nain 346](#_Toc66565752)

[Main gauche 346](#_Toc66565753)

[Main nues 347](#_Toc66565754)

[Pistolet 347](#_Toc66565755)

[Poudre 347](#_Toc66565756)

[Rapière 347](#_Toc66565757)

[Rondache 347](#_Toc66565758)

[Tromblon 347](#_Toc66565759)

[Armures 348](#_Toc66565760)

[Règles de base et règles avancées 348](#_Toc66565761)

[Règles de base d’armure 348](#_Toc66565762)

[Règles avancées d’armure 348](#_Toc66565763)

[Les effets des armures 349](#_Toc66565764)

[Description des armures 349](#_Toc66565765)

[Armure de cuir et compète 350](#_Toc66565766)

[Armure de mailles compète 350](#_Toc66565767)

[Armure de plaques compète 350](#_Toc66565768)

[Brassards d’acier 350](#_Toc66565769)

[Cagoule de mailles 350](#_Toc66565770)

[Calotte de cuir 350](#_Toc66565771)

[Casque 351](#_Toc66565772)

[Gilet de cuir 351](#_Toc66565773)

[Gilet de mailles et chemise de mailles 351](#_Toc66565774)

[Jambières d’acier 351](#_Toc66565775)

[Jambière de cuir 351](#_Toc66565776)

[Jambière de mailles 351](#_Toc66565777)

[Manteau de mailles et manteau de mailles à manches 352](#_Toc66565778)

[Plastron 352](#_Toc66565779)

[Veste de cuir 352](#_Toc66565780)

[Autre marchandises 352](#_Toc66565781)

[Vêtements 352](#_Toc66565782)

[Description des vêtements 353](#_Toc66565783)

[Atours royaux 353](#_Toc66565784)

[Atour de noble 353](#_Toc66565785)

[Beaux atours 353](#_Toc66565786)

[Vêtements confortables 353](#_Toc66565787)

[Vêtements communs 354](#_Toc66565788)

[Piètres vêtements 354](#_Toc66565789)

[Haillons 354](#_Toc66565790)

[Uniforme 354](#_Toc66565791)

[Cape 355](#_Toc66565792)

[Capuchon ou masque 355](#_Toc66565793)

[Chapeau 355](#_Toc66565794)

[Costume de scène 355](#_Toc66565795)

[Pardessus 355](#_Toc66565796)

[Robe/chasuble 356](#_Toc66565797)

[Nourriture et boisson 356](#_Toc66565798)

[Mourir de faim 356](#_Toc66565799)

[Description de la Nourriture 356](#_Toc66565800)

[Fourrage 356](#_Toc66565801)

[Met raffiner 357](#_Toc66565802)

[Miche de pain 357](#_Toc66565803)

[Nourriture pour une journée (bonne) 357](#_Toc66565804)

[Nourriture pour une journée (normale) 357](#_Toc66565805)

[Nourriture pour une journée (médiocre) 357](#_Toc66565806)

[Pièce de viandre 357](#_Toc66565807)

[Rations 358](#_Toc66565808)

[Tourte 358](#_Toc66565809)

[Alcool 358](#_Toc66565810)

[Les effets de l’alcool 358](#_Toc66565811)

[Ivre mort 359](#_Toc66565812)

[Alcool fort 360](#_Toc66565813)

[Equipement général 361](#_Toc66565814)

[Equipement de transport 362](#_Toc66565815)

[Description des équipements de transport 362](#_Toc66565816)

[Besace 362](#_Toc66565817)

[Bourse 362](#_Toc66565818)

[Coffre 362](#_Toc66565819)

[Etui 362](#_Toc66565820)

[Flasque de cuir ou en métal 363](#_Toc66565821)

[Fonte de selle 363](#_Toc66565822)

[Gibecière 363](#_Toc66565823)

[Outre 363](#_Toc66565824)

[Petit sac 363](#_Toc66565825)

[Pichet 363](#_Toc66565826)

[Sac à dos 363](#_Toc66565827)

[Eclairage 364](#_Toc66565828)

[Description des éclairages 365](#_Toc66565829)

[Equipement divers 366](#_Toc66565830)

[Description des équipement divers 366](#_Toc66565831)

[Outils 368](#_Toc66565832)

[*Description des outils* 368](#_Toc66565833)

[Accessoires de calligraphie 368](#_Toc66565834)

[Accessoires de déguisement 369](#_Toc66565835)

[Boulier 369](#_Toc66565836)

[Cale en bois 369](#_Toc66565837)

[Chaîne 369](#_Toc66565838)

[Collet 369](#_Toc66565839)

[Grappin 369](#_Toc66565840)

[Hameçon et ligne 369](#_Toc66565841)

[Lingot de métal 369](#_Toc66565842)

[Livres 370](#_Toc66565843)

[Masse 370](#_Toc66565844)

[Menottes 370](#_Toc66565845)

[Outils d’artisan 370](#_Toc66565846)

[Outils de crochetage 370](#_Toc66565847)

[Pelle 370](#_Toc66565848)

[Perche 370](#_Toc66565849)

[Pied-de-biche 371](#_Toc66565850)

[Piège à loup 371](#_Toc66565851)

[Piolet 371](#_Toc66565852)

[Pointe 371](#_Toc66565853)

[Moyen de transport 371](#_Toc66565854)

[Gatekeeper 372](#_Toc66565855)

[Véhicules 374](#_Toc66565856)

[Description des bateaux et navires 374](#_Toc66565857)

[Bateaux et navires 374](#_Toc66565858)

[Carrioles, diligences et chariots 376](#_Toc66565859)

[Description des montures 377](#_Toc66565860)

[Chevaux et poneys 377](#_Toc66565861)

[Selle et harnais 377](#_Toc66565862)

[Bétail 377](#_Toc66565863)

[Description du bétail 378](#_Toc66565864)

[Animaux de compagnie (chat, chien) 378](#_Toc66565865)

[Animaux d’élevage (poule, vache, chèvre, porc, mouton) 378](#_Toc66565866)

[Animaux de trait (âne, canasson, mule, bœuf, cheval de bâts) 378](#_Toc66565867)

[Animaux spéciaux (faucon, pigeon voyageur, chien de guerre) 378](#_Toc66565868)

[Services 378](#_Toc66565869)

[Voyage 379](#_Toc66565870)

[Description des véhicules 379](#_Toc66565871)

[*Carriole et chariot* 379](#_Toc66565872)

[*Diligence* 379](#_Toc66565873)

[*Embarcation fluviales et navires* 379](#_Toc66565874)

[Logement 380](#_Toc66565875)

[Services 381](#_Toc66565876)

[*Bateleur* 381](#_Toc66565877)

[*Maître-artisan* 381](#_Toc66565878)

[*Médecin* 381](#_Toc66565879)

[*Serviteur* 381](#_Toc66565880)

[*Serviteurs qualifiés* 381](#_Toc66565881)

[*Travailleur manuel* 381](#_Toc66565882)

[Equipement spécial 382](#_Toc66565883)

[Potions 382](#_Toc66565884)

[Description des potions 382](#_Toc66565885)

[*Bière de Bugman (Difficile)* 383](#_Toc66565886)

[*Don de Greta (Difficile)* 383](#_Toc66565887)

[*Potion de soins (Assez facile)* 383](#_Toc66565888)

[Poison 383](#_Toc66565889)

[Description des poisons 383](#_Toc66565890)

[*Bonnet de fou (Facile)* 384](#_Toc66565891)

[*Brise-coeur (Difficile)* 384](#_Toc66565892)

[*Fumet de manticore (Moyenne)* 384](#_Toc66565893)

[*Lotus noir (Moyenne)* 384](#_Toc66565894)

[*Ombre pourpre (Assez facile)* 384](#_Toc66565895)

[*Racine de mandragore (Facile)* 384](#_Toc66565896)

[*Venin noir (Assez difficile)* 385](#_Toc66565897)

[Matériel exotique 385](#_Toc66565898)

[Description du matériel exotique 385](#_Toc66565899)

[*Cataplasme médicinal* 385](#_Toc66565900)

[*Eau bénite* 385](#_Toc66565901)

[*Grimoire* 386](#_Toc66565902)

[*Nécessaire antipoison* 386](#_Toc66565903)

[*Porte-bonheur* 386](#_Toc66565904)

[*Reliques religieuse* 386](#_Toc66565905)

[Prothèse et colifichets 386](#_Toc66565906)

[Description des prothèses et colifichets 386](#_Toc66565907)

[Bandeau oculaire 387](#_Toc66565908)

[Boucle d’oreille 387](#_Toc66565909)

[Crochet 387](#_Toc66565910)

[Fausses dents 387](#_Toc66565911)

[Jambe de bois 387](#_Toc66565912)

[Nez en or 388](#_Toc66565913)

[Œil de verre 388](#_Toc66565914)

[Plaque crânienne 388](#_Toc66565915)

[Tatouage 388](#_Toc66565916)

[Chapitre IV : Combat 389](#_Toc66565917)

[La mesure du temps 389](#_Toc66565918)

[Rounds de combat 389](#_Toc66565919)

[Initiative 390](#_Toc66565920)

[Surprise 391](#_Toc66565921)

[Actions 392](#_Toc66565922)

[Actions de base 393](#_Toc66565923)

[Attaque rapide (action complète) 393](#_Toc66565924)

[Attaque standar (demi-action) 393](#_Toc66565925)

[Charge (action complète) 393](#_Toc66565926)

[Dégainer (demi-action) 393](#_Toc66565927)

[Désengagement (action complète) (demi-action) 394](#_Toc66565928)

[Incantation (variable) 394](#_Toc66565929)

[Mouvement (demi-action) 394](#_Toc66565930)

[Rechargement (variable) 394](#_Toc66565931)

[Se lever/monter en selle (demi-action) 394](#_Toc66565932)

[Utiliser une compétences (variable) 394](#_Toc66565933)

[Visée (demi-action) 395](#_Toc66565934)

[Actions avancées 395](#_Toc66565935)

[Attaque brutale (action complète) 395](#_Toc66565936)

[Attaque prudente (action complète) 395](#_Toc66565937)

[Course (action complète) 395](#_Toc66565938)

[Feinte (demi-action) 396](#_Toc66565939)

[Manoeuvre (demi-action) 396](#_Toc66565940)

[Parade (demi-action) 396](#_Toc66565941)

[Posture défensive (demi-action) 396](#_Toc66565942)

[Retardement (demi-action) 397](#_Toc66565943)

[Saut (action complète) 397](#_Toc66565944)

[Autre actions 397](#_Toc66565945)

[Effectuer une attaque 397](#_Toc66565946)

[*Localisation avancée des dégats* 398](#_Toc66565947)

[Esquive et parade 399](#_Toc66565948)

[Combat à deux armes 400](#_Toc66565949)

[Combat à mains nues 400](#_Toc66565950)

[Pugilat 400](#_Toc66565951)

[Tir 401](#_Toc66565952)

[Tirer dans la mêlée 402](#_Toc66565953)

[Porté extrême 402](#_Toc66565954)

[Manquer la cible 402](#_Toc66565955)

[Difficulté des tests 402](#_Toc66565956)

[L’attaque critique ! 403](#_Toc66565957)

[Réussite et échec critique 403](#_Toc66565958)

[Une réussite critique 403](#_Toc66565959)

[L’Echec critique 403](#_Toc66565960)

[Réussite de 01 et Echec de 100 404](#_Toc66565961)

[Mouvement de combat 404](#_Toc66565962)

[Déplacement narratif et terrain 405](#_Toc66565963)

[Se presser 405](#_Toc66565964)

[La course et le temps narratif 406](#_Toc66565965)

[Marche forcée 406](#_Toc66565966)

[Déplacements et environnement 406](#_Toc66565967)

[Escalade 407](#_Toc66565968)

[Surfaces à pic 407](#_Toc66565969)

[Descente en rappel 408](#_Toc66565970)

[*Sauts* 408](#_Toc66565971)

[Saut en Hauteur 408](#_Toc66565972)

[Se laisser tomber 408](#_Toc66565973)

[Saut en longeur 408](#_Toc66565974)

[Sauts avec élan 408](#_Toc66565975)

[Saut sans élan 409](#_Toc66565976)

[Nage 409](#_Toc66565977)

[Natation et temps narratif 409](#_Toc66565978)

[*Soulever et se déplacer* 410](#_Toc66565979)

[Dépasser ses limites 411](#_Toc66565980)

[Lancer des objets 411](#_Toc66565981)

[Eclairage 412](#_Toc66565982)

[Voler 412](#_Toc66565983)

[*Types de vol et déplacement* 412](#_Toc66565984)

[*Altitude* 413](#_Toc66565985)

[Lévitation 413](#_Toc66565986)

[Basse altitude 413](#_Toc66565987)

[Haute altitude 413](#_Toc66565988)

[*Combat aérien* 414](#_Toc66565989)

[Forcer l’ennemi à perdre de l’altitude 414](#_Toc66565990)

[Dégâts et guérison 415](#_Toc66565991)

[Définition des trois états 415](#_Toc66565992)

[Fatigue 415](#_Toc66565993)

[*Elimination de la fatigue* 416](#_Toc66565994)

[Coups critiques 416](#_Toc66565995)

[Mort subite par coup critique 416](#_Toc66565996)

[Effets permanents 416](#_Toc66565997)

[Amputé d’une main 421](#_Toc66565998)

[Amputé d’un bras 421](#_Toc66565999)

[Borgne 421](#_Toc66566000)

[Amputé d’un pied 421](#_Toc66566001)

[Amputé d’une jambe 421](#_Toc66566002)

[Les points de destin 422](#_Toc66566003)

[Utilisation des points de destin 422](#_Toc66566004)

[Dégâts naturels 423](#_Toc66566005)

[Le feu 423](#_Toc66566006)

[Asphyxie 423](#_Toc66566007)

[Maladie 423](#_Toc66566008)

[La diarrhée sanglante 424](#_Toc66566009)

[La courante galopante 424](#_Toc66566010)

[La variole verte 425](#_Toc66566011)

[Les Kruts 425](#_Toc66566012)

[Le scorbut dément 425](#_Toc66566013)

[La fièvre du pied purulent 426](#_Toc66566014)

[La toux du charançon 426](#_Toc66566015)

[Peste Noire 427](#_Toc66566016)

[Putréfactose 427](#_Toc66566017)

[Variole pourpre 428](#_Toc66566018)

[Chapitre VI : La Magie 429](#_Toc66566019)

[La magie et les races 429](#_Toc66566020)

[Les monstre et la magie : 429](#_Toc66566021)

[Lancer un sort 430](#_Toc66566022)

[Contraintes incantatoires 430](#_Toc66566023)

[Armures et lanceurs de sorts 431](#_Toc66566024)

[Projectiles magiques 431](#_Toc66566025)

[Dégâts magiques et localisation 431](#_Toc66566026)

[Sorts de contact 432](#_Toc66566027)

[Rituel 432](#_Toc66566028)

[Magie Mineure 433](#_Toc66566029)

[Magie Divine : Magie Cléricale 468](#_Toc66566030)

[Niveau I 468](#_Toc66566031)

[Niveau II 473](#_Toc66566032)

[Niveau III 478](#_Toc66566033)

[Niveau IV 483](#_Toc66566034)

[Magie de bataille 487](#_Toc66566035)

[Niveau I 487](#_Toc66566036)

[Niveau II 506](#_Toc66566037)

[Niveau III 518](#_Toc66566038)

[Niveau IV 523](#_Toc66566039)

[Magie Elfique (Chant des arbres) 530](#_Toc66566040)

[Niveau I 530](#_Toc66566041)

[Niveau II 534](#_Toc66566042)

[Niveau III 537](#_Toc66566043)

[Niveau IV 542](#_Toc66566044)

[Magie de l’Eau 546](#_Toc66566045)

[Niveau IV 546](#_Toc66566046)

[Magie Céleste 551](#_Toc66566047)

[Niveau IV 551](#_Toc66566048)

[Niveau V 556](#_Toc66566049)

[Magie Nécromantique 557](#_Toc66566050)

[Niveau I 557](#_Toc66566051)

[Niveau II 566](#_Toc66566052)

[Niveau III 573](#_Toc66566053)

[Niveau IV 580](#_Toc66566054)

[Magie Noire 588](#_Toc66566055)

[Niveau I 588](#_Toc66566056)

[Niveau II 590](#_Toc66566057)

[Niveau III 592](#_Toc66566058)

[Niveau IV 596](#_Toc66566059)

[Magie de l’air 598](#_Toc66566060)

[Niveau I 598](#_Toc66566061)

[Niveau II 599](#_Toc66566062)

[Niveau IV 600](#_Toc66566063)

[Niveau V 601](#_Toc66566064)

[Magie Haute 604](#_Toc66566065)

[Magie Démonique 610](#_Toc66566066)

[Niveau I 610](#_Toc66566067)

[Niveau II 613](#_Toc66566068)

[Niveau III 616](#_Toc66566069)

[Niveau IV 619](#_Toc66566070)

[Magie de Pa’agrio 624](#_Toc66566071)

[Niveau I 624](#_Toc66566072)

[Niveau II 625](#_Toc66566073)

[Niveau III 626](#_Toc66566074)

[Niveau IV 628](#_Toc66566075)

[Chapitre VII : RELIGIONS ET CROYANCES 630](#_Toc66566076)

[Grand Kain Dieu du Chaos & Des ténèbres 631](#_Toc66566077)

[Un Peu d'histoire 632](#_Toc66566078)

[Les préceptes 632](#_Toc66566079)

[Einhasad Déesse de la lumière 633](#_Toc66566080)

[Un Peu d'histoire 634](#_Toc66566081)

[Les préceptes 634](#_Toc66566082)

[[](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5d%5b\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5d%5b_le_jeu_de_role\Images\Eva.jpg) Eva Déesse de l’eau 635](#_Toc66566083)

[Un Peu d'histoire 636](#_Toc66566084)

[Les préceptes 636](#_Toc66566085)

[Shilen Déesse de la mort & du destin 637](#_Toc66566086)

[Un Peu d'histoire 638](#_Toc66566087)

[Les préceptes 638](#_Toc66566088)

[ Pa’agrio Dieu du feu 640](#_Toc66566089)

[Un Peu d'histoire 641](#_Toc66566090)

[Les préceptes Shaman 641](#_Toc66566091)

[Les préceptes Guerriers 642](#_Toc66566092)

[Maphr Déesse de la lumière 643](#_Toc66566093)

[Un Peu d'histoire 644](#_Toc66566094)

[Les préceptes 644](#_Toc66566095)

[Chapitre VIII : LE MENEUR DE JEUX 645](#_Toc66566096)

[LE RÔLE DU MENEUR DE JEU 645](#_Toc66566097)

[Présenter le jeu 646](#_Toc66566098)

[Animer la partie 646](#_Toc66566099)

[Règles d’or 647](#_Toc66566100)

[Difficulté des tests 648](#_Toc66566101)

[Quelle est la difficulté de la tâche ? 648](#_Toc66566102)

[L’estimation globale 649](#_Toc66566103)

[Tests et estimation du temps 649](#_Toc66566104)

[Nouvelles tentatives 649](#_Toc66566105)

[Tests de Peur et de Terreur 650](#_Toc66566106)

[La Peur 650](#_Toc66566107)

[La Terreur 650](#_Toc66566108)

[LES POINTS DE DESTIN 650](#_Toc66566109)

[Utilisation des points de Destin 651](#_Toc66566110)

[LA FOLIE 652](#_Toc66566111)

[Les points de Folie 652](#_Toc66566112)

[Soigner la folie 670](#_Toc66566113)

[LA MAGIE 672](#_Toc66566114)

[Le troisième œil 673](#_Toc66566115)

[La peur et la haine 673](#_Toc66566116)

[Le Chaos incarné 674](#_Toc66566117)

[Les Molosses d'airain 674](#_Toc66566118)

[Le Serpent omniscient 674](#_Toc66566119)

[Les Servantes 675](#_Toc66566120)

[Les Vermiâcres 675](#_Toc66566121)

[RÉCOMPENSES 676](#_Toc66566122)

[Les points d’expérience 676](#_Toc66566123)

[La méthode abrégée 676](#_Toc66566124)

[La méthode dramatiste 676](#_Toc66566125)

[La méthode détaillée 677](#_Toc66566126)

[Récompenses d’interprétation 678](#_Toc66566127)

[Points de Destin 678](#_Toc66566128)

[Statut social 678](#_Toc66566129)

[Entraînement et formations 679](#_Toc66566130)

[Gains matériels 679](#_Toc66566131)

[Chapitre IX : ANNEXE 680](#_Toc66566132)

[Niveaux 680](#_Toc66566133)

[Annexe : Les Armes 684](#_Toc66566134)

[Annexe : Les Armures 688](#_Toc66566135)

[Annexe : Jet de Dés 689](#_Toc66566136)

[Annexe : Vêtements 691](#_Toc66566137)

[Annexe : Nourriture et Boisson 692](#_Toc66566138)

[Annexe : Equipement Spécial 693](#_Toc66566139)

[Annexe : Equipement Transport & Véhicules 694](#_Toc66566140)

[Annexe : Eclairage 695](#_Toc66566141)

[Annexe : Equipement Divers 696](#_Toc66566142)

[Annexe : Outils 697](#_Toc66566143)

[Annexe : Montures 698](#_Toc66566144)

[Annexe : Bétail 698](#_Toc66566145)

# Chapitre I : Création du personnage

## ETAPE 1 : CHOIX DE LA RACE

Que se soit sur forum ou en jeux les *races jouable* sont : ***Humain*, *Nain*, *Elf*, *Elf Noir*, *Orc*, *Kamael***. Aux niveaux des statistiques en partant sur le principe ou un noble humain sont équilibré et donc de states normal voici les comparaisons des points entre chaque race :

- **Humain** : équilibre  
Compétence Innée : Aucune  
  
- **Nain** : +5Force +5Endurance -5Agilité +15 Intéligence      -15Force Mental -5Sociabilité  
Compétence Innée :   
- Langage des Mines (ne ce trouve pas dans le tableau de compétence (**comp**) c'est juste le langage de la race)  
- Mathématiques  
- Numismatique  
- Résistance à l'alcool  
- Bonus de +20% au Test De Force Mental pour une résistance à la magie  
  
- **Elf** : -10Force -10Endurance +10Agilité +5 perception +5Force Mental  
Compétence Innée :   
- Langage Elfique Original (ne ce trouve pas dans le tableau de **comp** c'est juste le langage de la race)  
- Acuité auditive  
- Acuité visuelle  
- Sixième sens  
  
**Elf Noir** : -10Force -10Endurance +10Agilité +10 Intelligence +5perception +10Force Mental -15 Sociabilité  
Compétence Innée :   
- Langage Elfique Chaotique (ne ce trouve pas dans le tableau de **comp** c'est juste le langage de la râce)  
- Acuité auditive  
- Acuité visuelle  
- Vision nocturne  
  
**Orc** : +10Compétance de combat -10Compétance de Tir +15Force +15Endurance -15Force Mental -15 SociabilitéCompétence Innée :   
- Langage Orc (ne ce trouve pas dans le tableau de **comp** c'est juste le langage de la race)  
- Volonté de fer  
- Résistance au sommeil  
**Kamael** : +30Compétance de combat +30Compétance de Tir +30Force -15Endurance -15Agilité -15Force Mental -15 Sociabilité   
Compétence Innée :  
- Langage Démoniaque (ne ce trouve pas dans le tableau de **comp** c'est juste le langage de la race)  
- Sauts accrus  
- Résistance à la magie

## ETAPE 2 : CHOIX DE LA MAISON NATAL :

En tout premier lieu vous devez établir les *origines de votre personnage*. Ils existent quatre archétypes. ***Royal***, ***Noble***, ***Peuple*** et ***Exclue***. L'origine en dira long sur la personnalité de votre personnage. Elle détermine d'où il vient à quoi il peut ressembler, quel genre de traits particulier ou de manies il peut avoir et comment il envisage ses relation avec autrui.  
  
**tention**Le Choix de votre maison natal vous est **imposez** les dieux décideront dans quelle classe votre personnage sera.

#### Table 1-1 : CHOIX D'UNE MAISON NATAL.

|  |  |
| --- | --- |
| **1d100** | **Résultat** |
| 01-10 | **Royal** http://www.pokepedia.fr/images/f/fc/Couronne_de_feuilles.png **:** Ceux qui sont nés de famille royal ont souvent plus de chance que les autres et sont dotés d'une forte volonté. Ils sont parfaits si vous désirez incarner un magicien. |
| 11-30 | **Noble** http://www.lesbieresnouvellefrance.com/images/fleurDeLys.gif **:** Les nobles sont divers et de nature variées. Ils ce trouvent à la tête de poste important et ont de grande responsabilité certain arrive même à influencé la royauté. |
| 31-80 | **Peuple** décoration de Frontierville **:** Les gens du peuple sont effronté, parle vite, pensent vite, c'est le meilleur choix si vous voulez un personnage débrouillard capable de sortir de toutes les situations. En matière de carrière, ce sont ceux qui ont accès à l'éventail de possibilités le plus vaste. Ils Conviennent bien aux joueurs polyvalents. |
| 81-100 | **Les Exclues** http://www.viacarto.com/++theme++viacarto.skin/images/close.png **:** Les exclues sont grand, fort et endurants c'est l'idéal si vous envisagez de jouer un combattant aguerri. |

Royal  
 Vous faite partis de la Famille Royal vous êtes un membre proche de la personne la plus haute de tous votre peuple. Vous pouvez être Roi, Prince, Reine, Conseiller du roi, . . . Vous êtes à un poste très important et vous devrez prendre les décisions qui changeront votre monde pendant des siècles !   
Compétences Innées :  
- Chance  
- Bonne Fortune  
- Alphabétisation  
- Autorité  
- Calcul mental  
- Diplomatie

Noble  
 Le royaume ne manque pas de noblesse. Cela ne veut pas dire qu'il constitue une belle et honorable société d'âmes élevées. Cela signifie qu'il est généreusement pourvu d'individus qui, par la naissance, l'entregent, le mérite ou le culot, ont réussi à atteindre un statut "aristocratique".  
Il est traditionnel (et bien souvent judicieux) pour un Noble de nommer des membres de sa famille aux postes disponibles dans sa Province. Ceux-ci pourront y diriger de petites régions, occuper d'importantes fonctions dans les divers ordres de chevalerie, remplir une fonction gouvernementale comme Commandeur des Patrouilleurs Ruraux ou Chevalier-Paladin de la Chambre. Ces aristocrates occupent les plus hautes marches de la noblesse. Ils reçoivent des titres importants : Ducs, Comte ou Baron. Sous eux se trouve la petite noblesse des chevaliers, seigneurs et dames, essentiellement constituée par les grands propriétaires et leurs familles. Elle détient des châteaux et des terres, les postes gouvernementaux de moindre importance loin de la capitale, voire à l'étranger. Elle représente l'essentiel des effectifs de la noblesse et les PJ Nobles appartiendront au niveaux de noblesse le plus bas au début.

Compétences Innées :  
- Charisme  
- Alphabétisation  
- Calcul mental  
- Equitation  
- Commandement

Peuple  
 Le Peuple est la classe Social la plus rependu elle à des taches diverse et varié allant aussi bien du paysan au mercenaire ne passant par forgeron chasseur de prime ......   
Compétences Innées :  
- Baratin  
- Commérage  
- Code de la rue  
- Mendicité

Exclue  
 Les Exclues N'ont pas eu la chance de connaitre une vie sereines, ils ont étais renvoyez de leurs village natal très tops et ont du se regrouper, ce battre, et apprendre à survivre par leurs propre moyen.   
Compétences Innées :  
- Menaçant  
- Survie  
- Chasse

## ETAPE 3 : TIRAGES DES CARACTÉRISTIQUE :

**Les caractéristiques de votre personnage représentent ses capacités dans un certain nombre de domaine physique et mentaux. Elles sont graduées sur une échelle de 0 à 100. Elles sont importantes pour toutes sorte de raisons, mais principalement parce qu’elles reflètent vos aptitudes à réussir certaines actions.**

**Lorsque vous tenterez d'accomplir des actes susceptibles d'avoir des conséquences importantes sur le déroulement du jeu, vous effectuerez bien souvent des jets de dés en rapport avec l'une ou l'autre de vos caractéristiques. Par conséquent plus votre valeur sera élevée, plus vous aurez de chance de réussir.**

Capacité de Combat (CC)  
 Cette caractéristique représente les compétences de votre personnage en combat au corps à corps, que vous soyez armé de vos seuls poings, d'un couteau, ou d'une épée.  
  
Capacité de Tir (CT)  
 c'est la précision avec laquelle votre personnage est capable d'utiliser les armes à distances telles que l'arc, les arbalètes, ou une catapulte.   
  
Point de Magie (PM)  
 cette caractéristique représente l’aptitude magique de votre personnage. Le montant ne doit jamais tomber à zéro sinon le personnage encaisse un point de fatigue +1 pour chaque point en dessous de zéro.   
  
Force (F)  
 C'est la force physique de votre personnage.  
  
Endurance (E)  
 c'est votre Endurance qui reflète la facilité que vous avez ou non à récupérer de vos blessures, à résister aux poisons, aux environnements toxique, aux maladies et à toutes les affections physiques.  
  
Agilité (Ag)  
 Elle représente la rapidité de votre personnage, ses réflexe et son sens de l'équilibre  
  
  
Intelligence (Int)  
 Elle donne la mesure de la perspicacité de votre personnage, de ses capacités de raisonnement et de son savoir.  
  
  
Perception (Per)  
 Elle représente la manière dont votre personnage perçoit son environnement. Elle reflète l'acuité de ses sens.  
  
  
Force Mentale (FM)  
 C'est grâce à sa Force Mental que votre personnage est capable e supporter les horreurs de la guerre et toutes les scènes épouvantables dont il ne manquera pas d'être témoin au cours de ses missions.  
  
  
Sociabilité (Soc)  
 La Sociabilité reflète la capacité de votre personnage à interagir avec les autres individus, mais également ses aptitudes à les duper, les charmer ou s’en faire des amis.  
  
  
  
Bonus DE CARACTÉRISTIQUE  
 A chaque caractéristique correspond un bonus. Ce bonus est égal au chiffre des dizaines de la caractéristique considérée. Par Exemple, un personnage doté d'une force de ***41*** aura un bonus de force de ***4***. En général, ces bonus servent à déterminer le succès ou l'échec d'une tentative dans une situation donnée ou lors d'un test pouvant offrir des résultats variables.

#### Table 1-2 : BASE D’ÉVALUATION DES CARACTÉRISTIQUES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Valeur** | **Signification** | **Exemple** |
| 10-15 | Très faible | La Force d'un jeune enfant |
| 16-20 | Limitée | L'intelligence d'un Troll |
| 21-25 | Inférieur | La Sociabilité d'un natif des exclues |
| 26-35 | Moyenne | Valeur moyenne chez les humains |
| 36-40 | Supérieur | La Sociabilité d'un natif du peuple. |
| 41-45 | Excellente | La Force d'un Orc |
| 46-50 | Splendide | L'agilité d'un Elf de haut rang |
| 51 + | Héroïque | La Force Mentale d'un démon |

### Tirage des caractéristiques

Toutes les caractéristiques se calculent en lançant 2d10 et en additionnant les deux chiffres obtenus puis en ajoutant au résultat le modificateur déterminée par votre maison natal que vous trouverez dans la Table 1-3 : tirage des caractéristiques. Effectuez ce tirage pour chaque une de vos neuf caractéristiques et notez-les bien sur votre fiche de personnage.  
  
Les PM n’apparaisse pas dans le tableau car ils sont tous simplement de 1 au départ et ceux quelque soit la race !

#### Table 1-3 : TIRAGES DES CARACTÉRISTIQUES

##### Humain

|  |
| --- |
| Humain |
| **Caractéristique** | **Base** | **Royal** | **Noble** | **Peuple** | **Exclue** |
| Capacité de combat (CC) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Capacité de Tir (CT) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Force (F) | 2d10+ | 15 | 20 | 20 | 25 |
| Endurance (E) | 2d10+ | 20 | 20 | 15 | 25 |
| Agilité (Ag) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Intelligence (Int) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Perception (Per) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Force Mentale (FM) | 2d10+ | 25 | 20 | 20 | 15 |
| Sociabilité (Soc) | 2d10+ | 20 | 20 | 25 | 15 |

##### Nain

|  |
| --- |
| Nain |
| **Caractéristique** | **Base** | **Royal** | **Noble** | **Peuple** | **Exclue** |
| Capacité de combat (CC) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Capacité de Tir (CT) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Force (F) | 2d10+ | 20 | 25 | 25 | 30 |
| Endurance (E) | 2d10+ | 25 | 25 | 20 | 30 |
| Agilité (Ag) | 2d10+ | 15 | 15 | 15 | 15 |
| Intelligence (Int) | 2d10+ | 35 | 35 | 35 | 35 |
| Perception (Per) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Force Mentale (FM) | 2d10+ | 10 | 5 | 5 | 0 |
| Sociabilité (Soc) | 2d10+ | 15 | 15 | 20 | 10 |

##### Elf

|  |
| --- |
| Elf |
| **Caractéristique** | **Base** | **Royal** | **Noble** | **Peuple** | **Exclue** |
| Capacité de combat (CC) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Capacité de Tir (CT) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Force (F) | 2d10+ | 5 | 10 | 10 | 15 |
| Endurance (E) | 2d10+ | 10 | 10 | 5 | 15 |
| Agilité (Ag) | 2d10+ | 30 | 30 | 30 | 30 |
| Intelligence (Int) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Perception (Per) | 2d10+ | 25 | 25 | 25 | 25 |
| Force Mentale (FM) | 2d10+ | 30 | 25 | 25 | 20 |
| Sociabilité (Soc) | 2d10+ | 20 | 20 | 25 | 20 |

##### Elf Noir

|  |
| --- |
| Elf Noir |
| **Caractéristique** | **Base** | **Royal** | **Noble** | **Peuple** | **Exclue** |
| Capacité de combat (CC) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Capacité de Tir (CT) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Force (F) | 2d10+ | 5 | 10 | 10 | 15 |
| Endurance (E) | 2d10+ | 10 | 10 | 5 | 15 |
| Agilité (Ag) | 2d10+ | 30 | 30 | 30 | 30 |
| Intelligence (Int) | 2d10+ | 30 | 30 | 30 | 30 |
| Perception (Per) | 2d10+ | 25 | 25 | 25 | 25 |
| Force Mentale (FM) | 2d10+ | 35 | 30 | 30 | 25 |
| Sociabilité (Soc) | 2d10+ | 5 | 5 | 10 | 0 |

##### Orc

|  |
| --- |
| Orc |
| **Caractéristique** | **Base** | **Royal** | **Noble** | **Peuple** | **Exclue** |
| Capacité de combat (CC) | 2d10+ | 30 | 30 | 30 | 30 |
| Capacité de Tir (CT) | 2d10+ | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Force (F) | 2d10+ | 30 | 35 | 35 | 40 |
| Endurance (E) | 2d10+ | 35 | 35 | 30 | 40 |
| Agilité (Ag) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Intelligence (Int) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Perception (Per) | 2d10+ | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Force Mentale (FM) | 2d10+ | 10 | 5 | 5 | 0 |
| Sociabilité (Soc) | 2d10+ | 5 | 5 | 10 | 0 |

##### Kamael

|  |
| --- |
| Kamael |
| **Caractéristique** | **Base** | **Royal** | **Noble** | **Peuple** | **Exclue** |
| Capacité de combat (CC) | 2d10+ | 50 | 50 | 50 | 50 |
| Capacité de Tir (CT) | 2d10+ | 50 | 50 | 50 | 50 |
| Force (F) | 2d10+ | 45 | 50 | 50 | 55 |
| Endurance (E) | 2d10+ | 5 | 5 | 0 | 10 |
| Agilité (Ag) | 2d10+ | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Inteligence (Int) | 2d10+ | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Perception (Per) | 2d10+ | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Force Mentale (FM) | 2d10+ | 10 | 5 | 5 | 0 |
| Sociabilité (Soc) | 2d10+ | 5 | 5 | 10 | 0 |

## ETAPE 4 : CARRIERE DE DEPART :

Chaque personnage de Lineage II choisit une carrière de départ, qui représente ce qu’il a entrepris avant de devenir aventurier. Elle est définie par Votre Maison Social de base ! Les choix de certaine carrière sont limités reporter vous toujours à celle indiqué ensuite, sauf si le Sexe de votre personnage ne correspond pas.

### HUMAIN :

#### Royal :

- Roi (X3 Les Rois sont ceux D'Aden Oren et Dion si les places sont déjà pris prendre soit : Reine/Prince)  
- Pape (X 1 il ne peut y avoir que un seul pape si quelqu'un est déjà pape prendre Grand Évêque)   
- Reine(X ? En fonction du nombre de roi déjà en place si déjà pris voir prince(sse)  
- Prince (ou princesse X6 il ne peut y en avoir plus si déjà pris voir Duc)  
- Grand Évêque (X3 si déjà pris voir Épiscopat)  
- Duc (n'a pas de limite)  
- Épiscopat (n'a pas de limite)

#### Noble :

- Page  
- Apprentis

#### Peuple :

- Peuple

#### Exclue :

- Ex-Capitaine (Cf : Capitaine mis à part que vous n'en êtes plus un et donc ne toucherais aucun salaire et que vous ne pouvez apprendre les compétences inférieures à votre ancien grade)

### Nain :

#### Royal :

- Roi Des Guerriers(X1 Si déjà pris voir Roi ouvrier)  
- Roi Des Ouvriers(X1 Si déjà pris voir Roi Artisants)  
- Roi Des Artisants(X1 Si déjà pris voir les postes légèrement inférieurs)  
- Général (X3 si déjà pris Cf inférieur ou Carrière de Noble)  
- Grand Maitre batiseur/mineur/bucheron  
- Maitre Commerçant/Artisant  
- Ingénieurs

#### Noble :

- Seigneur Nain  
- Chef de Chantier    
- Bourgmestre   
- Professeur

#### Peuple :

- Lieutenant    
- Maitre ouvrier   
- Artisant/Commerçant   
- Prètre

#### Exclue :

- Nouvelle Recrue  
- Manutentionnaire

### Elf :

#### Royal :

- Gardienne D'Eva (X1 si déjà pris Cf Chef de l'armée)  
- Le Chef de l'armée (X1 si déjà pris Cf Prophète)  
- Prophète (X1 si déjà pris Cf Elfe de l'été)  
- L'Elfe de l'été (X1 si déjà pris Cf Noble)

#### Noble :

- Magicien(ne)   
- Monarque   
- Grande prêtresse   
- Elfe Du printemps

#### Peuple :

- Maitre  
- Guerrier  
- Maitre Archer

#### Exclue :

- Novice

### Elf Noir :

#### Royal :

- Roi (X1 Rune si déjà pris cf reine ou Grand Prophètes)   
- Reine(X? en fonction du nombre de roi si déjà pris cf Grand prophètes)   
- Grand Prophètes(X? en fonction du nombre de roi si déjà pris cf sénéchal)  
- Sénéchal(X1 si déjà pris cf Chamberlain)  
- Chamberlain(X1 si déjà pris cf un grade inférieur au choix)  
- Royal Angel   
- Garde Royal   
- Prêtresse Royal  
- Magicien Royal  
- AssasinOfShadow  
- Veuve Noir

#### Noble :

- Shillien's Eyes  
- Shillien's Nose  
- Shillien's Hand  
- Shillien's Ears  
- Shillien Shadow  
- Shillien's Mouth  
- Shillien's Feet

#### Peuple :

- Bounty Hunter  
- Shadow's Shop  
- Black Heart Guard  
- Shillien Servant  
- Shadow's Shout  
- Wind Master  
- Assasin

#### Exclue :

- Hunter  
- Accrobate  
- Guardian  
- Shillien Apprentis  
- Shadow's Silence  
- Wind Caster  
- Eclaireur

### Orc :

#### Royal :

- Chef Orc(X1 si déjà pris Cf Guard of the flame)  
- Guard Of The Flame(X7 si déjà pris Cf Champion Orc)  
- Champion Orc

#### Noble :

- WarAxe(X1 si déjà pris cf Lava)   
- Lava (X1 si déjà pris cf Heart)   
- Heart (X1 si déjà pris cf Grade Inférieur)   
- BattleAxe  
- SetOnFire   
- Lungs

#### Peuple :

- Axe  
- Fire   
- BloodVessels

#### Exclue :

- Batar  
- Ash   
- Waste

### Kamael :

#### Royal :

- Prince Démon

#### Noble :

- Démon Supérieur

#### Peuple :

- Démon Majeur

#### Exclue :

- Démon Mineur

## ETAPE 5 : UTILISATION DES POINTS D’EXPERIENCE ET ACHAT DE L’EQUIPEMENT :

Alors avant toute chose il va falloir déterminée les valeurs de vos **Point de Blessure** (**PB**)   
cette caractéristique représente la vitalité globale de votre personnage. Elle indique la quantité de dégâts qu’il peut subir avant de se retrouver dans un état critique.

#### Table 2–2 : POINTS DE BLESSURES DE DÉPART

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **d10** | **Elfe** | **Elf Noir** | **Humain** | **Nain** | **Orc** | **Kamael** |
| 1–3 | 9 | 8 | 10 | 11 | 13 | 7 |
| 4–6 | 10 | 9 | 11 | 12 | 14 | 8 |
| 7–9 | 11 | 10 | 12 | 13 | 15 | 9 |
| 10 | 12 | 11 | 13 | 14 | 16 | 10 |

#### Table 2–3 : POINTS DE DESTIN DE DÉPART

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **d10** | **Elfe** | **Elf Noir** | **Humain** | **Nain** | **Orc** | **Kamael** |
| 1–4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 5–7 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 8–10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |

Les personnages joueurs évoluent un cran au-dessus du citoyen de base de l’Empire. Le simple courage nécessaire à l’adoption d’une vie d’aventure suffit à les distinguer. Les points de Destin les rendent encore plus spéciaux. Les personnages dotés de points de Destin sont voués à une destinée extraordinaire. Les dieux leur réservent de grandes choses. Leur destin ultime reste cependant un mystère et rien ne garantit qu’il sera glorieux, prospère ou même agréable. Il n’en reste pas moins que les PJ ont ce petit quelque chose qui leur permet de survivre à des périls suffisants pour sonner le glas de moindres gens. Cette destinée est illustrée par les points de Destin, qui permettent aux PJ de s’extraire miraculeusement de certaines situations, comme dans toutes les bonnes histoires. Les aventuriers de Lineage ][ peuvent esquiver d’un cheveu un bloc rocheux, survivre à une chute de falaise en s’accrochant in extremis à un arbrisseau providentiel, traverser une volée de flèches en courant sans subir la moindre éraflure, etc. C’est grâce à ces coups de pouce du destin que les joueurs vont faire prendre des risques à leurs personnages et ainsi accélérer le jeu, tout en le rendant encore plus palpitant. Comme le montre le **Chapitre 5 : Combat, dégâts et mouvements**, les combats se déroulant dans le monde d'Aden ne sont pas une sinécure. Ceci est à la fois dû au fait que les combats de la vie réelle sont effectivement dangereux, mais aussi parce que combattre pourrait facilement devenir la solution de facilité et pousser les joueurs à éviter les issues plus subtiles, comme celles qui consistent à réfléchir ! Mais de toute évidence, il arrivera que l’affrontement s’avère inévitable et, même sans sortir des sentiers battus, les personnages risquent fort de mourir si leurs joueurs n’apprennent pas la prudence. Les points de destin peuvent ainsi offrir une seconde chance aux joueurs impétueux, ainsi qu’aux malchanceux. Il va de soi que le joueur qui persistera à se précipiter dans toutes les situations en faisant de grands moulinets avec son épée se trouvera rapidement à cours de points de Destin et une mort aussi froide que permanente attendra inévitablement son personnage. La plupart des joueurs intégreront rapidement le concept et réaliseront que l’enthousiasme excessif n’est pas forcément la meilleure approche.

### **Utilisation des points de Destin**

Un personnage peut dépenser un point de Destin au moment de mourir, que ce soit au combat, sous le coup d’un piège ou d’un accident, des suites d’un empoisonnement ou d’une maladie, ou en toute autre circonstance. Alors, au lieu de trépasser, le personnage perd définitivement un point de Destin et le MJ doit inventer un moyen d’assurer sa survie.  
Vous pouvez également autoriser vos joueurs à recourir aux points de Destin pour éviter de se faire estropier. Nombreux sont les effets critiques à engendrer la perte de membres, susceptible d’handicaper grandement un personnage cher. Dépenser un point de Destin pour éviter une telle issue paraît tout à fait approprié.

### **Carrière de départ**

La carrière de départ à étais choisi dans l'étape 4 après quoi il vous suffira de copier la liste de compétences et de talents correspondants sur votre fiche de personnage. Il peut également arriver que vous ayez la possibilité d’acquérir une compétence que vous possédez déjà par le biais de votre race. Il est possible de  
prendre deux fois de telles compétences, ce qui confère un bonus de +10% quand votre personnage s’en servira.  
La carrière de votre personnage s’accompagne également d’une rubrique appelée « Dotations », qu’il vous faudra recopier sur votre fiche de personnage. Les objets indiqués correspondent à l’équipement avec lequel le personnage va débuter sa carrière d’aventurier. Il obtient également, quelle que soit sa carrière, les objets suivants :  
*Des vêtements communs*, composés d’*une chemise*, de braies et de *bottes usées*, d’une *cape en loques*, une *dague* passée dans une botte ou à la ceinture, une *gibecière* ou un *sac à dos* contenant une *couverture*, un *bol* en bois et des *couverts* en bois, une *arme de corps à corps* (hache, gourdin,  
épée, etc.) ainsi que d’une *bourse* contenant **2d10** Festival Adena (Fa) (Sauf pour les nains qui auront **5D10**).   
Pour plus de renseignements au sujet de ces objets et des dotations, veuillez consulter le **Chapitre 4 : L’équipement.**  
Votre personnage n’est pas un complet débutant. Afin d’illustrer son expérience passée, il reçoit une « **promotion** » **gratuite**. Cette promotion est un Total de 5 point de compétences à pouvoir attribuer (CC...CT....PB.....).  
Remarquez qu’un personnage ne peut bénéficier d’une promotion que si elle fait partie de son plan de carrière. Dans l’exemple de la carrière de "Peuple" (Humain) le personnage pourrait opter pour **+5%** en Capacité de  
Combat Mais ne pourrais pas augmenter son endurance ou son agilité ces caractéristiques ne pouvant être augmentées par le biais du plan de carrière du "Peuple".

### **Utilisation des points d’expérience**

Les points d'expérience peuvent être utilisé de plusieurs Façon voici le tableau d'utilisation qui résume la dépense :

|  |  |
| --- | --- |
| **Amélioration** | **Coût** |
| Promotion de +5% à une caractéristique (CC/CT/....) | 100 xp |
| Promotion de +1B | 100 xp |
| Achat d’une compétence | Voir [**TABLE 4–2 : COUP DES COMPETENCES**](file:///H:\Serveur%20Lineage%20%5d%5b\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5d%5b_le_jeu_de_role\03_competences.html) |
| Changement de carrière | En fonction de la carrière Doublez pour nouvelle carrière de base. |

### **Dotations et changement de carrière**

Au fur et à mesure que vous gagnez et dépensez des xp pour terminer votre carrière actuelle, vous devriez songer à la suivante. Pour prétendre à un de ses débouchés, vous devez au préalable posséder toutes ses dotations. Vous pouvez avoir obtenu certains de ces éléments au cours de vos diverses aventures, mais certains d’entre eux peuvent coûter trop cher, ce qui risque de vous forcer à les voler ou à les chercher dans la nature (des options aussi dangereuses l’une que l’autre). L’essentiel de l’équipement présenté dans ce chapitre devrait être disponible à l’achat dans n’importe quelle ville ou village, ou si ce n’est pas le cas, sur l’étal de l’un des innombrables marchands et artisans qui travaillent dans les cités nauséabondes du monde D'Aden. Toutefois, certains biens pourraient bien être un peu plus difficiles à acquérir, vous forçant à affronter de terribles créatures, à explorer des ruines hantées ou à défier les adeptes de cultes sanguinaires.

## ETAPE 6 : DONNER VIE AU PERSONNAGE :

La création de votre personnage décrite plus haut vous fournit le squelette de votre alter ego, mais c’est à vous que revient la tâche d’apporter la chair à cette ossature. Les détails du vécu de votre personnage sont essentiellement laissés à votre responsabilité, ainsi que l’élaboration de sa personnalité. Certaines personnes aiment développer  
leur personnage en cours de jeu, ce qui reste une approche tout à fait respectable. De nombreux joueurs, en  
revanche, préfèrent préparer tout un historique et une personnalité détaillée avant de commencer à jouer. Cette rubrique s’adresse à ces joueurs, leur offrant conseils utiles pour définir rapidement un vécu détaillé ou pour vous donner  
quelques idées en adéquation avec le monde de Lineage ][.

### **Dix Questions**

Si vous avez besoin d’assistance pour donner plus de consistance à votre personnage, essayez de répondre à ces dix questions. Elles vous permettront de concentrer votre esprit sur votre double naissant.  
  
• D’où venez-vous ?  
Voilà la question fondamentale par excellence. À moins que le contraire ne soit spécifié, la plupart des carrières considèrent que vous êtes issu de Aden.  
  
• À quoi ressemble votre famille ?  
Êtes-vous enfant unique ou avez-vous des frères et soeurs ? Quelle est votre place dans la famille ? Êtes-vous l’aîné et héritier de droit ou un enfant déshérité et répudié.Vos parents sont-ils toujours vivants ? Si tel  
n’est pas le cas, comment ont-ils disparu ? Rares sont les citoyens de l’Empire qui meurent de « causes naturelles ». La peste, la famine et les morts violentes sont beaucoup plus courantes. Peut-être sont-ils partis en pèlerinage sans jamais revenir.  
  
• Quel est votre rang social ?  
Certaines carrières, en particulier Noble, Paysan et Bourgeois, s’accompagnent d’un statut social bien défini. D’autres peuvent s’adapter à plusieurs rangs sociaux. Si votre milieu de naissance ne vous empêche pas forcément de réussir dans la vie, il reste vrai que les classes les plus  
favorisées ont tous les avantages. Dans quelle couche sociale se situe votre famille ? Vos parents étaient-ils fermiers, pêcheurs ou manouvriers ? Peut-être se sont-ils extraits de leur condition paysanne pour évoluer vers une respectable famille bourgeoise ? Votre famille aristocrate est-elle désormais sans ressources et au bord de la ruine ?  
  
• Qu’avez-vous fait avant de partir à l’aventure ?  
Voici une question primordiale. Votre carrière y apporte une  
réponse sommaire, mais vous pouvez développer. Nombreuses sont les carrières assez vagues, qui incluent en fait plusieurs professions apparentées. Il peut être intéressant de préciser et de savoir exactement ce que vous avez réalisé avant de devenir aventurier. Les détails que vous avez déjà apportés et les compétences choisies pendant la création de votre personnage peuvent vous aider à définir cet aspect.  
  
  
• Pourquoi êtes-vous devenu aventurier ?  
La vie d’aventurier est dangereuse. Tout d’abord, les aventuriers voyagent, ce qui n’est jamais une activité anodine quand on traverse Aden. Si la plupart des paysans ne s’écartent pas de plus de quelques kilomètres de leur village de naissance, c’est qu’il y a une raison. Bandits, hommes-bêtes et gobelins menacent tous les routes, et les pirates des rivières ne valent pas mieux. Qu’est-ce qui a donc pu vous pousser à choisir cette existence périlleuse ? Votre croisade est-elle personnelle ou politique ? Êtes-vous parti pour vous venger de ceux qui ont ruiné ou massacré votre famille ? Ou n’êtes-vous rien de plus qu’un amateur de sensations fortes ou un chasseur d’or ?  
  
  
• Êtes-vous pieux ?  
Les citoyens de Aden vénèrent de nombreux dieux. Ceci étant dit, certains citoyens restent plus pieux que d’autres. Êtes-vous particulièrement religieux ?  
  
  
• Qui sont vos meilleurs amis et vos pires ennemis ?  
Il se peut que les autres personnages joueurs soient vos meilleurs amis, mais ça n’est pas une obligation. Peut-être ne vous connaissez vous même pas avant le début du jeu. Quels sont donc vos amis et où vivent-ils ? Êtes-vous toujours en bons termes ou en rupture ? À l’inverse, avez-vous des ennemis ? Si tel est le cas, comment est-ce arrivé ? Voilà des concepts à développer avec votre MJ qui, s’il est adroit, pourra mêler ces détails à son intrigue pour donner plus de réalisme à son univers. Vos amis pourront vous sortir d’une situation délicate ou, au contraire,  
apparaître comme de véritables traîtres. Un MJ cherchant à donner un caractère plus personnel à ses aventures pourrait bien y intégrer l’un de vos ennemis jurés.  
  
• Quelles possessions vous sont le plus cher ?  
Possédez-vous des objets à forte valeur sentimentale ? Leur valeur monétaire importe peu, mais ils doivent représenter quelque chose de spécial pour vous. L’épée rouillée que vous maniez est-elle le seul présent que votre père vous ait jamais fait ? La bague en cuivre que vous portez est-elle le seul souvenir qui vous reste de votre mari assassiné  
? La monture vieillissante que vous chevauchez serait-elle le  
premier canasson que vous ayez acquis ? Il peut également être intéressant de discuter avec votre MJ d’objets que vous avez perdus par le passé et pour lesquels vous feriez n’importe quoi.  
  
  
• Vers qui va votre loyauté ?  
Les loups solitaires demeurent rares dans le monde d'Aden,  
qui reste une terre trop dangereuse pour qu’on s’y  
débrouille sans alliés. Existe-t-il des personnes ou une organisation qui puissent compter sur vous ? Ce peut être le burgomeister de votre ville qui a sauvé votre soeur de la  
peste et pour lequel vous décrocheriez la lune. Ou votre  
maître, qui vous a extirpé d’une existence misérable, si bien  
que votre loyauté ne s’adresse pas seulement à lui, mais également à votre guilde. Vous pourriez également servir loyalement une Église.  
  
  
• Qui aimez-vous ? Qui haïssez-vous ?  
L’amour et la haine sont les plus fortes des émotions. Quelle place occupent celles-ci dans votre vie ? Êtes-vous épris de quelqu’un ? Est-ce juste une passade, un amour non partagé ou existe-t-il un lien profond entre vous ?  
À l’inverse, qui détestez-vous et pour quelles raisons ?  
Le désir de vengeance est une motivation puissante, souvent liée à la haine. Vous pouvez haïr des individus, tels que vos ennemis, ou des groupes entiers de personnes ou de créatures. Par exemple, si votre femme a été tuée par des elfs Noirs, il se peut que vous les exécriez plus que tout autre ennemi. On peut aussi imaginer le cas d’un homme de loi peu scrupuleux qui aurait fait perdre sa demeure à votre famille et vous aurait amené à penser que tous les légistes sont des escrocs et des canailles.

## ETAPE 7 : COMMENCER A JOUER! :

Vous voilà prêt à commencer l'aventure vous pouvez découvrir les règles au fur et à mesure ou tous de suite vous attaquez à la lecture il faut s'avoir que certaines règles ne concerne que le **M**aitre du **J**eux (**MJ**) mais qu’elles sont aussi affichée ici car vous aurez ainsi la possibilité de jouer sans avoir un besoin constant de la présence du MJ.

Ce Jeux de Rôle est adapté sur forum mais avec toutes les règles du jeux sur table... Donc n'hésitez pas à vous faire plaisir invitez vos amis, quelque bière (pas d'abue !) hip ! Est un crayon de papier une feuille et une gomme est vous êtes partis pour vous amuser durant des heures. Bien Entendu n'oubliez pas de participer aussi sur le forum ;)

Que l'aventure Commence !

# Chapitre II : Les carrières

Les personnages joueurs sont, par définition, des héros ce qui les place au-dessus des gens du peuple de Aden. En effet, si la plupart des citoyens doivent endurer le fait de leur extraction et des normes sociales, tel n’est pas votre cas. Vous avez bel et bien fait une croix sur votre passé pour mener une vie d’aventurier censée vous offrir gloire et fortune. Bien que de nombreux individus ne s’éloignent jamais de plus de dix kilomètres de leur lieu de naissance,  
vous avez fait vos bagages et parcourez désormais les routes et cours d’eau. Vous n’êtes cependant pas un aventurier-né. Vous avez mené une existence tout à fait normale jusqu’à ce que le destin vous offre un traitement de faveur. Si votre race détermine certains éléments de votre passé, votre carrière de départ dépeint le reste.  
La carrière de départ représente la vie que vous meniez avant de devenir aventurier. C’est le socle sur lequel vous allez bâtir votre personnage. Au fil de vos aventures, vous finirez par vous détourner de cette profession et explorerez de nouvelles voies.  
Le choix de vos carrières détermine les caractéristiques que vous pouvez augmenter, la façon dont le monde vous perçoit et ce que vous pouvez faire en général. Chaque carrière vous permet aussi d’accéder à de nouvelles professions et ainsi d’évoluer. Une partie de l’intérêt de Lineage ][ vient du plan de carrière que l’on souhaite offrir à son personnage et des différents chemins qu’il faut emprunter pour parvenir à ses fins.

### **Carrières de base et carrière avancées**

Lineage ][ propose deux types de carrières : les carrières de base et les carrières avancées. Les premières constituent les professions les plus courantes que l’on trouve au travers de l’Empire, mais les secondes ne sont envisageables qu’à partir d’un certain niveau d’expérience.  
Habituellement, elles sont plus puissantes et prestigieuses que les carrières de base. Par exemple, Écuyer est une carrière de base, mais Chevalier est une carrière avancée.  
  
  
Comme vous avez pu le remarquer lors de la création de personnage, une fois votre carrière de départ choisie, vous devez en recopier les compétences et talents sur votre feuille de personnage. Certaines carrières vous obligent cependant à choisir entre différents talents et compétences. Si tel est le cas, prenez ceux qui vous intéressent. Sachez  
néanmoins que vous aurez l’occasion d’acquérir les autres par la suite Une fois vos caractéristiques notées, vous devez recopier votre plan de carrière. Il s’agit en fait de toutes les caractéristiques que vous avez le droit d’améliorer par le biais de votre carrière actuelle. Par exemple, un Soldat peut améliorer sa Capacité de Combat, tandis qu’un Scribe peut donner un coup de fouet à son Intelligence. Ses bonifications  
n’apparaissent cependant pas comme par magie ! Il va donc vous falloir travailler dur pour progresser. Au fil de vos aventures, le MJ vous attribuera des points d’expérience   
(xp). Ceux-ci récompensent les bonnes idées, les efforts d’interprétation et la réussite des aventures. Pour que votre personnage progresse, vous devez dépenser les xp gagnés.

### **Changement de carrière**

La description de chaque carrière propose différents débouchés permettant à votre personnage d’évoluer. Par exemple, un Écuyer peut devenir Chevalier car cette carrière compte parmi ses débouchés. Par contre, il ne peut pas devenir Hors-la-loi car cette carrière ne fait pas partie de ses débouchés. Pour changer de carrière, vous devez  
d’abord choisir le débouché vers lequel vous allez vous tourner. Cependant, les choses ne sont pas aussi simples qu’elles y paraissent. Premièrement, vous devez réunir toutes les dotations de la nouvelle carrière que vous souhaitez entreprendre. Ensuite, vous devez dépenser une certaine somme d'XP. Tout ceci représente la formation préalable et l’acquisition nécessaire à la poursuite de votre nouvelle carrière. Une fois ces deux conditions remplies et l’aval du MJ obtenu, vous pouvez noter votre nouveau plan de carrière. Si votre nouvelle carrière propose une caractéristique plus élevée que la précédente (ce qui est chose courante), effacez l’ancienne valeur et notez la nouvelle. Cependant, votre nouvelle carrière vous proposera parfois une caractéristique moins élevée que précédemment. Dans ce cas, n’y touchez pas. En effet, votre nouvelle  
carrière ne va pas réduire la caractéristique concernée. Par exemple, si vous laissez derrière vous une carrière proposant une Force Mentale de +20% pour en prendre une autre offrant une FM de +10%,vous conservez la valeur conférée par votre ancienne carrière. Si la situation est inversée, mettez votre feuille de personnage à jour en notant +20%. On ne perd jamais les promotions déjà acquises. Si vous achevez une carrière octroyant +20% en Sociabilité et que la nouvelle propose +30%, vous conservez bien évidemment les quatre promotions déjà achetées. Pour passer de +20% à +30%, vous aurez simplement à acheter la promotion requise Une fois votre plan de carrière modifié, le changement de carrière est achevé.

### **Entamer votre deuxième carrière**

Lorsque vous entamez votre deuxième carrière, vous ne gagnez pas automatiquement les compétences et talents listés, comme cela a été le cas pour votre carrière de départ. En fait, vous devrez désormais acheter les talents et les compétences en plus de compléter votre plan  
de carrière. Quand on vous offre le choix entre deux compétences ou deux talents, vous ne devez en acheter qu’un. Si vous en possédez déjà un, rien ne vous oblige à l’acheter de nouveau. Dans le cas des compétences  
cependant, vous pouvez profiter de la maîtrise de compétence

### **Options de compétences et de talents**

De nombreuses carrières offrent un choix entre différents talents et compétences. Pour achever votre carrière, vous devez en acheter un des deux. Cependant, avant de compléter votre plan de carrière, vous pouvez dépenser des xp pour faire l’acquisition de ces talents et compétences optionnels. Rien ne vous oblige à les prendre pour achever votre carrière, mais l’option reste ouverte. Comme toujours, adressez-vous d’abord à votre MJ.  
Certaines carrières proposent des options de compétences et de talents comme « deux au choix » ou « trois au choix ». Si vous avez déjà pris les talents et les compétences listés, vous n’êtes pas obligé d’en acheter de nouveaux pour achever cette carrière, mais rien ne vous empêche de le faire pour en acquérir de nouveaux. Cependant, il peut tout de même acheter deux autres talents de Magie mineure s’il le souhaite

### **Choix d’une nouvelle carrière**

La définition de la carrière de base est simple : elle résume ce que vous avez fait avant de devenir aventurier. Mais qu’en est-il des carrières suivantes ? Quelle est la place d’un aventurier dans la société impériale d'Aden? La section qui suit vise à donner un minimum de cohérence à vos choix de carrière. Considérations élémentaires Commencez par définir la personnalité de votre personnage. Une fois  
votre carrière achevée, de nombreuses options s’offrent à vous. Vous pouvez vous tourner vers l’un de vos débouchés de carrière au prix d'achat de celle-ci ou payer le double et entreprendre une carrière de base qui ne figure pas parmi vos débouchés. Cela devrait avoir un minimum d’incidence sur vos objectifs. À quoi aspirez-vous ? Quelles sont les  
carrières susceptibles de vous permettre d’atteindre votre but ? Imaginons que vous êtes un Mercenaire désireux de prendre un jour la tête d’une compagnie de guerriers. Sergent constituera un bon choix car cette carrière mène ensuite à celle de Capitaine. De plus, il n’est pas idiot de songer à votre passé récent et plus particulièrement  
aux occasions qui se sont présentées à vous. Et si votre  
Mercenaire avait donné un coup de main à un Capitaine nain lors d’une campagne difficile menée contre les gobelins des Montagnes du Bord du Monde ? Il serait logique de débuter une carrière de Combattant des tunnels à ce moment, d’autant que le Capitaine pourrait certainement vous aider dans ce sens. Vous devez également garder à l’esprit que vous menez une vie d’aventurier. Vous voyagez beaucoup et n’avez peut-être pas de réel foyer. Votre nouvelle carrière doit s’accorder avec ce style de vie. Par exemple, vous ne pouvez pas décemment devenir l’Intendant d’un château et partir en vadrouille pendant six mois. N’hésitez pas à  
discuter avec votre MJ pour voir ce qui colle aux rouages de sa campagne. Par exemple, un Sergent n’aura aucun mal à s’intégrer à une campagne de type militaire, mais les choses prendront une autre tournure si l’essentiel des parties se déroule à la cour.

### **La carrière en soi**

Dès que vous avez une idée de ce que vous voulez faire, examinez de près la carrière sur laquelle votre choix s’est reporté. Commencez par la description. Certaines carrières sont des plus précises.  il ne suffit pas de savoir que vous êtes Chevalier. Êtes-vous un Chevalier errant ou un Chevalier de l'armée? Si vous souhaitez intégrer une organisation précise, efforcez-vous de le faire au cours du jeu. Cherchez des contacts, fouinez, faites grande impression auprès des bonnes personnes, etc. En d’autres termes, interprétez votre personnage de manière à tendre vers la carrière que vous visez tout en accumulant les points d’expérience nécessaires. Votre changement de carrière s’intégrera à coup sûr plus aisément dans le contexte de l’histoire.

### **Option de débouchés de carrière**

Il est possible que vous ne souhaitiez pas vous tourner vers l’un des débouchés que propose votre carrière actuelle. Dans ce cas, vous pouvez adopter une carrière de base, en vous conformant néanmoins aux restrictions figurant ci-dessous :  
Basculer vers une carrière de base qui ne compte pas parmi  
vos débouchés de carrière coûte le double du prix original de celle-ci. Vous pouvez cependant procéder au changement avant d’achever votre carrière actuelle.  
Le MJ doit approuver votre changement de carrière, ce qui  
signifie que vous devez trouver des arguments plaidant en  
votre faveur. Toutes les restrictions liées aux carrières restent applicables. Par exemple, seul un nain peut devenir Tueur de trolls. Une autre option s’ouvre également à vous si vous n’aimez vos débouchés de carrière. En effet, rien ne vous empêche de vous tourner vers un débouché d’une ancienne carrière.

### **Présentation des carrières**

**Nom**  
Nom de la carrière  
**Type :**  
Le type soit Avancé soit de base.  
**Restrictions :**  
Restriction (Râce LvL Carac...)  
**Coup :**  
Coup en Xp pour passer cette carrière.  
**Description :**  
Description de la carrières  
  
**Plan de carrière**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

(B = Point de Blessure)  
  
**Compétences**  
S’il s’agit de votre carrière de départ, vous gagnez toutes les  
compétences listées. Si vous avez le choix entre deux compétences,  
prenez celle que vous préférez.  
**Dotations**  
S’il s’agit de votre carrière de départ, vous gagnez les dotations listées  
en plus de celles qui sont accordées à tout personnage débutant.  
Si vous souhaitez changer de carrière, vous devez d’abord vous procurer  
les dotations listées. Quand une armure apparaît, le terme de règles base  
figure en premier, suivi des règles avancée entre parenthèses.  
Par exemple, vous pourrez lire « armure légère (veste de cuir et calotte  
de cuir) ». Cela signifie que la carrière débute avec une armure légère si  
vous utilisez les règles de base d’armures ou une veste de cuir et une  
calotte de cuir si vous avez choisi les règles avancées d’armures. Pour  
plus de détails, reportez-vous au Chapitre 5 : L’équipement.  
**Accès**  
La liste des carrières qui permettent d’atteindre celle que vous  
consultez. De cette manière, si vous aimez une carrière, vous pouvez  
aisément voir de quelle manière y arriver en suivant le chemin des  
accès et des débouchés.  
**Débouchés**  
Une fois que vous avez achevé votre carrière actuelle, vous pouvez  
passer à l’une des carrières de vos débouchés pour son coup d'xp

### Carriére : Humain



##### Peuple :

**Nom :** Peuple  
**Type :** Carrière de Base  
**Restrictions :** Humain  
**Coup :** 100Xp  
**Description :**  
Vous êtes un Serf payant pour travailler plusieurs jours par semaine la terre. Les Serf ne sont pas des esclaves, mais ne sont pas pour autant libre car ils ont des obligations envers le noble. Ils mènent une vie incertaine, et peu sont ceux qui ont le courage de s'enfuir pour avoir une vie meilleure mais risquée… Les serfs sont les premiers producteurs de nourritures. En plus de la récolte, ils chassent, pêchent, cultivent et posent des pièges pour agrémenter les repas de cette vie morose. La plupart ont des excédents qui leur permettent de faire du troc pour ce procuré des choses dont ils ont besoin qu'ils ne peuvent pas produire eux même.  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | - | - | - | - | +10 | - | +1 |

**Compétences :**  
- Agriculture  
- Conduite d'attelages / Équitation  
- Pêche  
- Soins des animaux  
**Dotations :**  
- aucune  
**Accès :**  
- Aucun (Carrière de base Paiement Double Xp)  
**Débouchés :**  
- Milicien

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Milicien :

**Nom :** Milicien   
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Les armées d'Aden sont toutes composées de trois grandes catégories de combattants. Les Gentilshommes forment une force volontaire d’élite’, les Mercenaires sont engagés pour leurs muscles et les Miliciens font tout le sale boulot. Les milices rurales sont des troupes locales de défense, constituées de paysans mobilisés à “mi-temps” (les citadins n’y sont que très rarement affectés, bien qu’ils puissent servir dans la Garde, qui forme-t-elle même un corps militaire en temps de guerre). Tous les formes de gouvernements locaux ont pouvoir de mobiliser toutes les hommes et femmes valides pour constituer un corps de milice et les Miliciens se doivent d’y servir pendant une certaine période chaque année -généralement sept jours- en s’entraînant ensemble sur des champs de manœuvres (ces exercices élémentaires leur confèrent une certaine expérience). Les Miliciens en chef sont des dirigeants locaux ou des militaires retirés. L’équipement est acheté et entretenu par les administrations locales et peut, de ce fait, varier du tout au tout d’une ville à l’autre. Certains Miliciens sont équipés comme de véritables Mercenaires, pendant que d’autres ressemblent à ce qu’ils sont, de simples paysans.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | - | +10 | - | - | - | - | +2 |

**Compétences :**  
- Conduite d'attelages  
- Coups puissants  
- Equitation  
- Esquive  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Bouclier en bois   
- Arc Court ou Arbalette avec munitions  
- Epieu  
  
**Accès :**  
- Peuple  
  
**Débouchés :**  
- Soldat

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Soldat :

**Nom :** Soldat  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Les provinces et cités-états d'Aden disposent de leur propre armée, entraînée et équipée à leurs frais. L’ensemble de ces forces régionales constitue l’armée impériale, qui est souvent complétée par des troupes de milice et de mercenaires. Ces Soldats sont des professionnels à temps plein généralement issus de la paysannerie et de la bourgeoisie. Ils sont en garnison dans les forteresses de l’Empire, patrouillent les frontières et repoussent les envahisseurs. La plupart des fantassins s’entraînent au maniement de la hallebarde et de l’arbalète. Bien qu’elle soit dominée par la noblesse, l’armée impériale récompense le talent de chacun et il est possible de s’élever au sein de la hiérarchie.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | - | +10 | - | - | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Bagarre  
- Coups puissants  
- Désarmement  
- Equitation  
- Esquive  
- Soins des animaux  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Bouclier en bois  
- Arc Court ou Arbalète avec munitions  
  
**Accès :**  
- Milicien   
  
**Débouchés :**  
- hommes montés

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Hommes montés :

**Nom :** hommes montés  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 100xp  
  
**Description :**  
Les hommes montés sont un type de la cavalerie militaire. Contrairement à la cavalerie lourde, toute en armure et en puissance, les hommes montés sont légers, rapides et mobiles. C'est elle qui coupe la retraite aux armées ennemies, qui fait des mouvements encerclant, ou bien harcèle les flancs adverses.  
La plupart des hommes montés sont trop pauvres pour appartenir à la cavalerie lourde (il faut un destrier, une armure de plate complète), mais ils ont pourtant un rôle essentiel dans une armée. 

**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +10 | - | - | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Acrobatie équestre (10%)  
- Coups précis  
- Equitation  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Soins des animaux  
  
**Dotations :**  
- Cheval, sellé et harnaché  
- Plastron de cuir  
- Bouclier  
  
**Accès :**  
- Soldat  
  
**Débouchés :**  
- Archer

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Archer :

**Nom :** Archer  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Les provinces et cités-états d'Aden disposent de leur propre armée, entraînée et équipée à leurs frais. L’ensemble de ces forces régionales constitue l’armée impériale, qui est souvent complétée par des troupes de milice et de mercenaires. Ces Soldats sont des professionnels à temps plein généralement issus de la paysannerie et de la bourgeoisie. Ils sont en garnison dans les forteresses de l’Empire, patrouillent les frontières et repoussent les envahisseurs. La plupart des fantassins s’entraînent au maniement de la hallebarde et de l’arbalète . Bien qu’elle soit dominée par la noblesse, l’armée impériale récompense le talent de chacun et il est possible de s’élever au sein de la hiérarchie.  
Les archers ont un rôle stratégique dans les armées de l'empire. Ils se doivent d'être mobile et rapide et utilise leurs arcs long pour "épingler" l'ennemi avant qu'il ne s'engage dans la mélée. Mais beaucoup sont fatigués par la dure vie militaire et partent à l'Aventure, qu'ils espèrent plus profitable. 

**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | +20 | - | - | +10 | - | - | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Acuité visuelle  
- Adresse au tir  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Spécialisation : Arc long  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Casque (partiel)  
- Arc long   
- Carquois de 30 flèches (longue)  
  
**Accès :**  
- hommes montés  
  
**Débouchés :**  
- Lancier

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Lancier :

**Nom :** Lancier   
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Il est très rare qu’un corps d’armée fixe soit constitué sur le Vieux Monde, puisque la plupart des nations comptent à la fois sur leur milice et leur noblesse, appuyées, si nécessaire, par des troupes de Mercenaires. Toutefois, en cas de longue guerre, beaucoup de pays instituent et emploient des hommes d’armes de métier. Les Soldats s’entraînent toujours pour être au mieux de leur forme physique et, bien qu’ils soient sous les ordres d’officiers et de seigneurs, c’est de leur propre habileté sur le champ de bataille que dépendra souvent la victoire durant ces conflits qui n’en finissent plus. Une fois leur indépendance retrouvée, beaucoup laisseront derrière eux la dure vie militaire pour une existence aventureuse et l’espoir de faire fortune.  
Le lancier est le spécialiste de la lance, ils sert surtout à contrer les cavaliers qui foncerons sur les lances à pleine vitesse.

**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | - | - | - | +10 | - | - | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Bagarre  
- Coups puissants  
- Désarmement  
- Esquive  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
  
**Dotations :**  
- Lance  
- Casque (partiel)  
- Chemise de mailles  
  
**Accès :**  
- Archer  
  
**Débouchés :**  
- Sergent

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Sergent :

**Nom :** Sergent  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 100xp  
  
**Description :**  
Les membres de corps militaires Soldats, Mercenaires, Miliciens, Combattants embarqués ou Gardes - qui montrent une certaine aptitude au commandement décident souvent, à un moment donné, de se servir de leur réputation pour faire une carrière de chef. La seule façon d'accéder au titre de Capitaine consiste à Achever la Carrière de Sergent (prendre toutes les Promotions et Compétences)  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | +20 | +10 | +10 | +20 | +10 | +10 | +10 | +10 | +4 |

**Compétences :**  
- Bagarre  
- Coups assommants  
- Coups puissants  
- Jeu  
- Résistance à l'alcool  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Cagoule et jambières de mailles  
- Casque  
- Bouclier  
  
**Accès :**  
- Lancier   
  
**Débouchés :**  
- Capitaine

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Capitaine :

**Nom :** Capitaine  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
  
Les membres de corps militaires - Soldats, Mercenaires, Miliciens, Combattants embarqués ou Gardes - qui montrent une certaine aptitude au commandement décident souvent, à un moment donné, de se servir de leur réputation pour faire une carrière de chef. La seule façon d'accéder au titre de Capitaine Mercenaire consiste à Achever la Carrière de Sergent (prendre toutes les Promotions et Compétences).  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +30 | +20 | +20 | +20 | +10 | +10 | +20 | +20 | +6 |

**Compétences :**  
- Coups précis  
- Désarmement  
- Equitation  
- Esquive  
- Héraldique  
- Spécialisation : Armes articulées  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Spécialisation : Lance de cavalerie  
  
**Dotations :**  
- Chemise de Mailles  
- Cagoule et Jambières de Mailles  
- Casque  
- Bouclier  
- Lance de cavalerie  
- Cheval de Guerre sellé et harnache   
  
**Accès :**  
- Sergent  
  
**Débouchés :**  
- Pages  
- Apprentis

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Pages :

**Nom :** Pages  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500Xp  
  
**Description :**  
  
Le Page est aspirants écuyers, jeune noble placé au service d’un seigneur.  
  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | - | - | - | +10 | - | - | +10 | +10 | +2 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Calcul mental  
- Course à pied  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Bouclier en bois

**Accès :**  
- Capitaine  
  
**Débouchés :**  
- Ecuyer

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Ecuyer :

**Nom :** Ecuyer  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
  
Les Ecuyers sont les serviteurs des Gentilshommes et des Chevaliers errants, même s’il apparaît que leur statut ne les différencie pas beaucoup de celui de simple Domestique. L’Ecuyer a la charge de veiller à l’entretien de la monture et de l’armure de son maître et de satisfaire à ses autres besoins. Pour beaucoup de Gentilshommes sans titre -les cadets de nobliaux de campagne- cette fonction fait partie de leur éducation de Chevalier, bien que souvent ce ne soit qu’un "apprentissage" symbolique avant qu’ils reçoivent leur ordination d’un Gentilhomme ou d’un plus haut personnage.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | +10 | +10 | - | +10 | - | - | +10 | +10 | +2 |

**Compétences :**  
- Coups puissants  
- Dressage  
- Equitation  
- Esquive  
- Soins des animaux  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles   
- Bouclier en bois  
- Cheval  
  
**Accès :**  
- Pages  
  
**Débouchés :**  
- Chevalier

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Chevalier :

**Nom :** Chevalier  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
  
Le royaume d'Aden ne manque pas de noblesse. Cela ne veut pas dire qu'il constitue une belle et honorable société d'âmes élevées. Cela signifie qu'il est généreusement pourvu d'individus qui, par la naissance, l'entregent, le mérite ou le culot, ont réussi à atteindre un statut "aristocratique".  
  
Les terres d'Aden sont gouvernées par sa noblesse. L'Empereur appartient à un groupe de Nobles très fermé, celui des Électeurs, les seigneurs souverains de chacune des grandes provinces de l'Empire. Ces derniers élisent à vie l'un des leurs à la tête de l'Empire. Chaque Électeur est le chef d'une dynastie, le membre le plus prestigieux d'une puissante famille aristocratique. Tout le pouvoir qu'il détient est sien, par droit de naissance, et se transmet de génération en génération. Le privilège d'être Électeur - normalement associé au titre de Grand-Duc, Grand Comte ou Grand Prince - est très ancien et implique l'allégeance de vastes provinces.  
Il est traditionnel (et bien souvent judicieux) pour un Électeur de nommer des membres de sa famille aux postes disponibles dans sa Province Électorale. Ceux-ci pourront y diriger de petites régions, occuper d'importantes fonctions dans les divers ordres de chevalerie, remplir une fonction gouvernementale comme Commandeur des Patrouilleurs Ruraux ou Chevalier-Paladin de la Chambre. Ces aristocrates occupent les plus hautes marches de la noblesse. Ils reçoivent des titres importants : Ducs, Comte ou Baron.  
  
Sous eux se trouve la petite noblesse des chevaliers, seigneurs et dames, essentiellement constituée par les grands propriétaires et leurs familles. Elle détient des châteaux et des terres, les postes gouvernementaux de moindre importance loin de la capitale, voire à l'étranger. Elle représente l'essentiel des effectifs de la noblesse et les PJ Nobles appartiendront certainement à ce groupe. Règles spéciales : Les PJ ne peuvent pas choisir le statut de noble (à moins que leur première Carrière de Base ne soit Gentilhomme) ; chaque niveau est une carrière spécialisée avec ses propres règles d'accès. Avant tout, les Personnages doivent trouver un protecteur puisque la loi impériale réserve aux Électeurs le droit de créer de nouveaux titres ou de redistribuer les anciens.  
Ce protecteur sera mis en scène comme peut l'être, pour d'autres carrières, un chef de Guilde ou un commandant militaire. Les PJ concernés seront portés à l'attention d'un Électeur par quelque hauts faits ; ils lui seront alors présentés à l'occasion et commenceront à lui rendre quelques services. Le temps venu, l'Électeur finira par les considérer comme dignes de sa confiance et d'une haute récompense et mentionnera la possibilité d'un titre quelconque en échange d'un petit service à rendre... Pour le jeu, les règles d'accession à la carrière Noble peuvent se résumer comme suit :  
- Le Personnage concerné doit avoir complètement achevé une ou plusieurs filières autorisées. Pour cela il doit avoir profité de toutes les promotions possibles, avoir pris toutes les compétences et disposer de toutes les dotations  
- Les Personnages Noble ne peuvent recevoir leur titre que d'un PNJ Protecteur - Électeur qui leur aura mené la vie dure par une série de demandes déraisonnables dans leurs carrières précédentes,  
- Il y a bien sûr un moyen très simple d'aider l'Électeur à prendre la bonne décision. Rien de tel qu'un peu d'argent. Si un Personnage peut se permettre d'acheter toutes les dotations correspondant à un titre et de verser à l'Électeur une somme équivalent à 25% du total, il peut alors se passer d'aller risquer sa vie et sa santé contre les hordes de monstre... L'Électeur accordera au PJ le titre le moins élevé possible : le rang de Chevalier qui n'implique guère de récompenses mais plusieurs obligations,  
- Pour que le PJ puisse accéder au second rang de la noblesse, il est nécessaire qu'un titre devienne disponible, car tous les rangs élevés sont associés à des terres,  
- Chacun des rangs de la noblesse est soumis à un coût d'entrée de 500 PE. Une fois ceux-ci dépensés, le Personnage doit faire un tirage de Sociabilité. En cas de réussite, il peut entrer dans sa nouvelle carrière immédiatement. S'il échoue, son anoblissement est reporté de 1D6 mois jusqu'à ce qu'il ait droit à un autre tirage au prix de 500 autres PE. Note : En plus de coûter 500 PE et d'avoir à effectuer un test de Sociabilité, la progression au niveau supérieur impose deux autres règles :  
- Toutes les compétences et augmentation de caractéristiques doivent être acquises. Les règles concernant l'apprentissage de nouvelles compétences s'appliquent à ces compétences mais en triplant les tarifs des professeurs,  
- Toutes les dotations doivent être acquises (au choix : soit offertes en même temps que le titre en récompense de quelque grand service, soit payées par le Personnage lors du processus d'achat du titre).  
Ces dotations d'un Noble constituent la marque la plus évidente de son statut et il ne peut donc pas se permettre de les perdre. Si, à un moment donné, le Personnage n'est plus en possession de toutes les dotations associées à son rang ou ne peut plus payer l'entretien annuel du personnel, des bâtiments ou autres, il va devenir une source d'embarras pour la noblesse. A la fin de chaque année de jeu, il devra faire un jet de Soc. En cas de réussite, les choses continueront ainsi pour un an. S'il échoue, le Personnage perdra son titre ainsi que toutes les dotations restantes et devra commencer une nouvelle carrière.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | - | +10 | - | +10 | +10 | +10 | +2 |

**Compétences :**  
- Coups assommants  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Désarmement  
- Equitation  
- Esquive  
- Etiquette  
- Héraldique  
- Spécialisation : Armes articulées  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Spécialisation : Lance de cavalerie  
  
**Dotations :**  
- Armure de Plaques Complète  
- Bouclier  
- Hache de Cavalerie ou Morgenstern  
- Lance de Cavalerie  
- Cheval sellé et Harnaché  
- 1D6 Festival Adena  
  
**Accès :**  
- Ecuyer  
  
**Débouchés :**  
- Banneret

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Banneret :

**Nom :** Banneret  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp et Voir description !  
  
**Description :**  
  
Chevalier suffisamment riche pour posséder un bannière (c'est-à-dire grouper sous son autorité plusieurs chevaliers)  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | - | - | +20 | - | +10 | +20 | +20 | +2 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Baratin  
- Chance  
- Charisme  
- Eloquence  
- Equitation  
- Etiquette  
- Héraldique  
- Jeu  
- Musique  
- Résistance à l'alcool  
- Sens de la répartie  
- Spécialisation : Escrime  
  
**Dotations :**  
- Cheval  
- Vêtements coûteux (valant au moins 250 Fa)  
- Bijoux (valant au moins 10D6 Fa)   
-Suivants 1D4   
  
**Accès :**  
- Chevalier  
  
**Débouchés :**  
- Baron

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Baron :

**Nom :** Baron  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500xp  
  
**Description :**  
Suite de la carrière de "Banneret" fonctionnaire royal chargé de percevoir les amendes.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | +10 | - | - | +20 | +10 | +10 | +10 | +20 | +3 |

**Compétences :**  
- Chant  
- Chasse  
- Désarmement  
- Esquive  
- Intendance  
- Narration  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Spécialisation : Lance de cavalerie  
  
**Dotations :**  
- 3 chevaux   
- Vêtements coûteux et bijoux (valant au moins 1000 Fa)  
- Demeure fortifiée (coûtant au moins 25000 Fa à la construction et 2000 Fa pour l'entretien annuel)   
- Insignes de fonction (coûtant au moins 7000 Fa)   
- Quelques serviteurs :  
- un Chambellan,   
- un Héraut,  
- un Régisseur,  
- 3 Cuisiniers,   
- 10 Servantes,   
- 20 Valets,  
- 50 Hommes d'armes  
**Accès :**  
- Banneret  
  
**Débouchés :**  
- Vidame

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Vicomte :

**Nom :** Vicomte  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
  
Suite de la carrière de "Vidame" : Remplace le Comte dans les villes secondaires.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | - | - | +20 | +10 | +10 | +10 | +30 | +5 |

**Compétences :**  
- Intimidation  
- Législations   
- Séduction   
  
**Dotations :**  
- 3 chevaux  
- Vêtements coûteux et bijoux (valant au moins 1000 Fa)  
- Demeure fortifiée (coûtant au moins 25000 Fa à la construction et 2000 Fa pour l'entretien annuel)  
- Insignes de fonction (coûtant au moins 7000 Fa)  
- Quelques serviteurs :  
- un Chambellan,  
- un Héraut,  
- un Régisseur,  
- 3 Cuisiniers,  
- 10 Servantes,  
- 20 Valets,  
- 50 Hommes d'armes  
  
**Accès :**  
- Vidame  
  
**Débouchés :**  
- Comte

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Comte :

**Nom :** Comte  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Suite de la carrière de "Vicomte" : Fonctionnaire royal chargé de l'administration d'un province. Administre un comté.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | - | - | +20 | +20 | +20 | +10 | +30 | +6 |

**Compétences :**  
- Évaluation  
- Influence  
- Intimidation (+10%)  
- Législations (+10%)  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Séduction (+10%)  
  
**Dotations :**  
-Voiture sophistiquée à 4 chevaux (à partir de 5000 Fa)  
- Vêtements coûteux et bijoux (valant au moins 5000 Fa)  
- Manoir (coûtant au moins 35000 Co à la construction et 5000 Co pour l'entretien annuel)   
- Autant de serviteurs qu'un vicomte auxquels s'ajoutent :  
- Palefrenier,  
- Fauconnier,  
- Maître de meute,   
- 3 Pages,  
- des Cochers,  
- quelques Dames de compagnie Faucons et chiens de chasse pour une valeur minimum de 4000 Fa  
  
  
**Accès :**  
- Vicomte  
  
**Débouchés :**  
- Marquis

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Marquis :

**Nom :** Marquis  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
  
Suite de la carrière de "Vicomte" : Officier militaire chargé de la défense des provinces frontières (marches ou marquisat)  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | - | - | +20 | +20 | +20 | +20 | +30 | +6 |

**Compétences :**  
- Interrogatoire  
- Intendance   
- Logistique   
  
**Dotations :**  
-Voiture sophistiquée à 4 chevaux (à partir de 5000 Fa)  
- Vêtements coûteux et bijoux (valant au moins 5000 Fa)  
- Manoir (coûtant au moins 35000 Co à la construction et 5000 Co pour l'entretien annuel)  
- Autant de serviteurs qu'un vicomte auxquels s'ajoutent :  
- Palefrenier,  
- Fauconnier,  
- Maître de meute,  
- 3 Pages,  
- des Cochers,  
- quelques Dames de compagnie Faucons et chiens de chasse pour une valeur minimum de 4000 Fa  
  
**Accès :**  
- Comte  
**Débouchés :**  
- Duc

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Duc :

**Nom :** Duc  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Suite de la carrière de "Marquis" : Chef militaire et administrateur important du royaume. Titre donné ensuite aux Comtes et Marquis les plus importants. Administre un duché.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | - | - | +20 | +20 | +20 | +20 | +40 | +6 |

**Compétences :**  
- Cryptographie  
- Langue étrangère \*  
- Science dynastique  
  
**Dotations :**  
- Une petite portion de l'Empire  
- Voitures,   
- péniches,   
- bateaux,   
- navires,  
- chevaux pour au moins 15000 Fa  
- Château avec donjon,  
- douves et remparts (coûtant au moins 50000 Fa à la construction et 7500 Fa pour l'entretien annuel)   
- Vêtements coûteux,   
- bijoux,   
- animaux de compagnies,   
- maîtresses et autres violons d'Ingres pour une valeur minimum de 25000 Fa et une dépense annuelle de 10000 Fa minimum   
- Serviteurs par douzaines comprenant aussi Scribes,   
- Maîtres - Artisans,   
- Bombardiers,  
- Chef- Sapeur,  
- professionnels divers  
- et 1D100 Hommes d'armes qui viennent s'ajouter à la liste prévue pour le marquis  
  
**Accès :**  
- Marquis  
  
**Débouchés :**  
- Prince

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Prince :

**Nom :** Prince  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Suite de la carrière de "Duc" : Titre donné à un noble de sang royal. Administre une principauté, s’il est indépendant de tout royaume  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +10 | - | - | +30 | +30 | +20 | +30 | +50 | +6 |

**Compétences :**  
- Intrigues de Cour  
- Pictographie  
- Théologie  
  
**Dotations :**  
- Des biens immobiliers considérables... de la taille d'une Province,   
- les petits conforts de la vie comme tous les moyens de transport imaginables,   
- les distractions et le niveau de vie qu'on peut avoir pour 30000 Fa par an,   
- un énorme château qui coûte au moins 100000 Fa à la construction et 12500 Fa en frais annuel, probablement aussi un hôtel en ville et quelques maisons de campagne,   
- tous les serviteurs énumérés plus haut,   
- plus encore autant et un supplément de   
- 2000 Hommes d'armes,   
- 500 Archers et   
- 500 Cavaliers,   
- quelques Templiers et   
- de bons contacts dans les fraternités de mercenaires.

**Accès :**  
- Duc  
**Débouchés :**  
- Reine  
- Roi

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Reine :

**Nom :** Reine  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
L’épouse d’un roi. Cette reine ne possède pas de pouvoir légal, seulement le titre  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +10 | - | +20 | +30 | +30 | +20 | +30 | +60 | +12 |

**Compétences :**  
- Séduction (+20%)  
- Maquillage   
- Massage  
- Charisme (+20%)  
- Perception   
- Prestance   
  
**Dotations :**  
- Des biens immobiliers considérables... de la taille d'une Province,  
- les petits conforts de la vie comme tous les moyens de transport imaginables,  
- les distractions et le niveau de vie qu'on peut avoir pour 30000 Fa par an,  
- un énorme château qui coûte au moins 100000 Fa à la construction et 12500 Fa en frais annuel, probablement aussi un hôtel en ville et quelques maisons de campagne,  
- tous les serviteurs énumérés plus haut,  
- plus encore autant et un supplément de  
- 2000 Hommes d'armes,  
- 500 Archers et  
- 500 Cavaliers,  
- quelques Templiers et  
- de bons contacts dans les fraternités de mercenaires.  
  
**Accès :**  
- Prince  
**Débouchés :**  
- Aucun

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Roi :

**Nom :** Roi  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Noble chargé d'administrer un royaume.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +10 | +20 | - | +30 | +30 | +20 | +50 | +50 | +12 |

**Compétences :**   
- Prestance   
- Influence (+20)  
- Législations (+20)  
- Éloquence (+20) (N'augmente pas le % mais le nombres de personne infectée n'a plus de limite à la condition qu’elle est du respect pour celui-ci)  
- Volonté de fer  
- Théologie  
  
**Dotations :**  
- Des biens immobiliers considérables... de la taille d'une Province,  
- les petits conforts de la vie comme tous les moyens de transport imaginables,  
- les distractions et le niveau de vie qu'on peut avoir pour 60000 Fa par an,  
- un énorme château qui coûte au moins 600000 Fa à la construction et 30000 Fa en frais annuel, probablement aussi un hôtel en ville et quelques maisons de campagne,  
- tous les serviteurs énumérés plus haut,  
- plus encore autant et un supplément de  
- 10000 Hommes d'armes,  
- 5000 Archers et  
- 5000 Cavaliers,  
- 50 Garde Royal  
- quelques Templiers et  
- de bons contacts dans les fraternités de mercenaires.  
  
**Accès :**  
- Prince  
**Débouchés :**  
- Aucun

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Apprentis :

**Nom :** Apprentis  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Il apprend la religion auprès d'un prêtre  
  
Point de Magie :  
- +2D4   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | - | - | +10 | - | +10 | - | +1 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Connaissance des parchemins (50%)  
- Incant. Magie Mineure  
- Langage Secret : Classique  
- Langue Hermétique : Magikane  
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**  
- Capitaine  
  
**Débouchés :**  
- Diacres

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Diacres :

**Nom :** Diacres  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
  
Clerc qui a reçu le sacrement de l'ordre.  
  
Points de Magie :  
+2D8 points   
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | - | +10 | - | - | +10 | +10 | +2 |

**Compétences :**  
- Eloquence  
- Incant. Cléricales (Niv 1)  
- Langue Hermétique : Magikane  
- Méditation  
  
**Dotations :**  
- Robes cléricales  
- Symbole Religieux  
- 1D6 Festival Adena  
  
**Accès :**  
- Apprentis  
  
**Débouchés :**  
- Prêtres

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Prêtres :

**Nom :** Prêtres  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+2D8 points   
Clerc qui a reçu le sacrement de l'ordre.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +20 | +10 | - | +20 | +10 | +3 |

**Compétences :**  
- Identification des morts-vivants  
- Incant. Cléricales (Niv 2)  
- Sens de la magie  
  
**Dotations :**  
- Robes cléricales  
- Symbole Religieux  
- 1D6 Festival Adena  
  
**Accès :**  
- Diacres  
  
**Débouchés :**  
- Évêques

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Évêques :

**Nom :** Évêques  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+2D8 points   
enseigner la foi authentique, de garantir les conditions du culte rendu à Dieu et de servir l’unité de l’Église  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +20 | +20 | +20 | +30 | +20 | +4 |

**Compétences :**  
- Conscience de la magie  
- Fabrication de parchemins  
- Incant. Cléricales (Niv 3)  
  
**Dotations :**  
- Robes Cléricales  
- Symbole Religieux  
- 1D6 Festival Adena  
  
**Accès :**  
- Prêtres  
  
**Débouchés :**  
- Épiscopat

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Épiscopat :

**Nom :** Épiscopat  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+2D8 points   
responsable d'une paroisse C'est le territoire placé sous la responsabilité d'un même siège épiscopal  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +30 | +30 | +30 | +30 | +30 | +4 |

**Compétences :**  
- Fabrication de potions  
- Incant. Cléricales (Niv 4)  
  
**Dotations :**  
- Robes Cléricales  
- Symbole Religieux  
- 1D6 Festival Adena  
  
**Accès :**   
- Évêques  
  
**Débouchés :**  
- Grand Évêque

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Grand Évêque :

**Nom :** Grand Évêque  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+2D8 points   
chef des apôtres.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +30 | +40 | +30 | +40 | +40 | +4 |

**Compétences :**  
- Autorité  
- Charisme  
- Connaissance des démons  
- Connaissance des parchemins  
- Connaissance des runes  
- Détection des émotions  
- Étiquette  
- Prestance  
- Sens de la répartie  
- Sixième sens  
- Torture  
  
**Dotations :**  
- Robes cléricales  
- Symbole religieux  
- Insignes du rang  
  
**Accès :**  
- Épiscopat  
  
**Débouchés :**  
- Pape

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Pape :

**Nom :** Pape  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Humain  
  
**Coup :** 1 000xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+2D8 points   
Le Pape est le chef suprême de sa religion, il n'y a qu'un seul Pape et il est nommé a vie. Il est très difficile de devenir Pape parce que déjà il faut parvenir au rang de cardinal, espérer que le Pape actuel meure et ensuite se faire élire parmi les autres cardinaux.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +20 | +30 | +40 | +40 | +60 | +50 | +4 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Astrologie  
- Charisme  
- Connaissance des démons  
- Connaissance des parchemins  
- Connaissance des plantes  
- Connaissance des runes  
- Conscience de la magie  
- Divination  
- Détection des émotions  
- Etiquette  
- Fabrication d'objets magiques  
- Fabrication de parchemins  
- Fabrication de potions  
- Histoire  
- Identification des morts-vivants  
- Identification des objets magiques  
- Identification des plantes  
- Langue étrangère \*  
- Littérature  
- Musique  
- Perception des alarmes magiques  
- Sens de la magie  
- Sixième sens  
  
**Dotations :**  
- une robe,   
- symboles religieux,   
- insignes du rang,  
- un bâton  
  
**Accès :**  
- Grand Évêque  
  
**Débouchés :**  
- Aucun

### Carriére : Nain



##### Nouvelle recrue :

**Nom :** Nouvelle recrue  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
ils sont souvent chargés des quelques corvées non prises en charge par les manutentionnaires cuisiniers.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | - | - | - | +10 | +10 | - | - | +10 | - |

**Compétences :**  
- Connaissance des plantes  
- Cuisine  
- Dosage  
- Evaluation  
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**   
- Carrière de base (Double Xp requis)  
  
**Débouchés :**   
- Première classe

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Première classe :

**Nom :** Première classe  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Les soldat de première classe sont des soldats habituer au combat aillant participé a de nombreuse bataille.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | - | +10 | +10 | +10 | - | - | - | - | +2 |

**Compétences :**  
- Coups assommants  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Escalade  
- Esquive  
- Orientation  
  
**Dotations :**  
- Cotte de mailles  
- Bouclier  
- Arbalète avec munitions  
- Grappin et 10 m de corde  
- Gourde  
  
**Accès :**  
- Nouvelle Recrue  
  
**Débouchés :**  
- Lieutenant

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### lieutenant :

**Nom :** Lieutenant  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Le lieutenant s'occupe de commander les première classes et nouvelle recrue.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +20 | +10 | - | +10 | +5 | +3 |

**Compétences :**  
- Héraldique  
- Coups précis  
- Esquive  
- Désarmement  
- Coups précis  
  
**Dotations :**  
- Hache ou épée a une main  
- bouclier  
- Cote de maille  
- casque   
  
**Accès :**  
- Première classe  
  
**Débouchés :**  
- Seigneur Nain

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Chef de caserne :

**Nom :** Chef de caserne  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Le chef de caserne comme son nom l'indique commande les campements militaire nain.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | +20 | +10 | +10 | +20 | +10 | - | +20 | +10 | +4 |

**Compétences :**  
- Héraldique  
- Coups précis  
- Esquive  
- Désarmement  
- Coups précis  
  
**Dotations :**  
- Hache ou épée a une main  
- bouclier  
- Cote de maille  
- casque   
  
**Accès :**  
- Première classe  
  
**Débouchés :**  
- Seigneur Nain

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Seigneur Nain :

**Nom :** Seigneur Nain   
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 750 xp  
  
**Description :**  
Le seigneur nain est celui qui supervise les bataillons directement dans la bataille. il fait aussi parti de la noblesse naine il possède donc un territoire important, pour pouvoir devenir seigneur nain il faudra que 5 autre seigneur nain vous reconnaisse pour pouvoir devenir noble  
  
Pour cela il faudra que à chacun d'eux vous fassiez des missions importante est risqué.  
Ou bien que vous dépensiez de véritable fortune pour qu'il vous accorde leur bénédiction uniquement en échange de l'argent. Cela représente environ 200 000 FA par Seigneur Nain  
Bien Entendu vous devez avant cela rassemblez tous les objets et acquisition qu'un noble doit avoir !  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +20 | +20 | +20 | +30 | +20 | +20 | +30 | +40 | +6 |

**Compétences :**  
- Coups puissants  
- Orientation  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Vision nocturne  
- Chasse  
- Désarmement  
- Esquive  
- Intendance  
- Narration  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Spécialisation : Lance de cavalerie  
- Spécialisation : Escrime  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Alphabétisation  
- Baratin  
- Chance  
- Charisme  
- Eloquence  
- Equitation  
- Etiquette  
- Héraldique  
- Jeu  
- Résistance à l'alcool  
- Sens de la répartie  
  
**Dotations :**  
- Épée ou Hache à deux mains (Brisefer, Longue Barbe)  
- Marteau de guerre à deux mains (Marteleur)  
- Pistolet (Foudroyeur)  
- Arme simple  
- Armure de Gromril (Brisefer)  
- Cotte de mailles  
- bouclier  
- casque  
- chope  
- 3 chevaux  
- Vêtements coûteux et bijoux (valant au moins 1000 Fa)  
- Demeure fortifiée (coûtant au moins 25000 Fa à la construction et 2000 Co pour l'entretien annuel)   
- Insignes de fonction (coûtant au moins 7000 Fa)   
- Quelques serviteurs   
- un Chambellan,   
- un Héraut,  
- un Régisseur,   
- 3 Cuisiniers,   
- 10 Servantes,   
- 20 Valets,  
- 250 Nain d'armes  
  
**Accès :**  
- Chef de caserne  
  
**Débouchés :**  
- Général

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Général :

**Nom :** Général   
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 1000 xp  
  
**Description :**  
il n’y a que trois généraux Nains ; ils sont, bien évidemment, surtout des stratèges et des commandants plutôt que des soldats, ils sont les conseillers du roi des guerriers.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +20 | +20 | +20 | +30 | +40 | +30 | +40 | +50 | +6 |

**Compétences :**  
- Cryptographie  
- Langue étrangère \*  
- Science dynastique  
  
**Dotations :**  
- Une petite portion de l'Empire  
- Voitures,  
- péniches,  
- bateaux,  
- navires,  
- chevaux pour au moins 15000 Fa  
- Château avec donjon,  
- douves et remparts (coûtant au moins 50000 Fa à la construction et 7500 Fa pour l'entretien annuel)  
- Vêtements coûteux,  
- bijoux,  
- animaux de compagnies,  
- maîtresses et autres violons d'Ingres pour une valeur minimum de 25000 Fa et une dépense annuelle de 10000 Fa minimum  
- Serviteurs par douzaines comprenant aussi Scribes,  
- Maîtres - Artisans,  
- Bombardiers,  
- Chef- Sapeur,  
- Engingneurs,  
- professionnels divers  
- et 1D100 Hommes d'armes qui viennent s'ajouter à la liste prévue pour le Seigneur Nain  
  
**Accès :**  
- Seigneur Nain   
  
**Débouchés :**  
- RoiDesGuerriers

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Roi des guerriers :

**Nom :** RoiDesGuerriers  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 2000 xp  
  
**Description :**  
ultime chef des armées Naines, ainsi que de toute la société ; il décide, en compagnie de ses conseillers, des grandes lignes de la politique naine, ainsi que de la stratégie militaire à adopter.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +50 | +10 | +20 | - | +30 | +30 | +50 | +30 | +50 | +12 |

**Compétences :**  
- Prestance  
- Influence (+20)  
- Législations (+20)  
- Éloquence (+20) (N'augmente pas le % mais le nombres de personne infectée n'a plus de limite à la condition quelle est du respect pour celui-ci)  
- Volonté de fer  
- Théologie  
  
**Dotations :**  
- Des biens immobiliers considérables... de la taille d'une Province,  
- les petits conforts de la vie comme tous les moyens de transport imaginables,  
- les distractions et le niveau de vie qu'on peut avoir pour 60000 Fa par an,  
- un énorme château qui coûte au moins 600000 Fa à la construction et 30000 Fa en frais annuel, probablement aussi un hôtel en ville et quelques maisons de campagne,  
- tous les serviteurs énumérés plus haut,  
- plus encore autant et un supplément de  
- 1000 Nain d'armes,  
- 500 Archers et  
- 500 Cavaliers,  
- 10 Garde Royal  
- de bons contacts dans les fraternités de mercenaires.  
  
**Accès :**  
- Général   
  
**Débouchés :**  
- Aucun

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Manutentionnaire :

**Nom :** Manutentionnaire  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
chargé de tâches de faible importance(comme son nom l’indique, la manutention, par exemple).  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | +10 | - | +10 | - | - | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Baratin  
- Conduite d'attelages  
- Cuisine  
- Equitation  
- Esquive  
- Etiquette  
- Héraldique  
- Soins des animaux  
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**  
- Aucun carriére de base double Xp pour l'aquisition  
  
**Débouchés :**  
- Ouvrier généraliste

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Ouvrier généraliste :

**Nom :** Ouvrier généraliste   
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
chargé des tâches basiques, comme couper les arbres puis les amener au camp, ou bien extraire le minerai et l’amener à la surface ; souvent chargé de la réparation du matériel.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | - | +1 | +1 | +10 | - | +10 | - | - | +2 |

**Compétences :**  
- Escalade  
- Exploitation minière  
- Métallurgie  
- Orientation  
- Résistance accrue  
- Spécialisation : Explosifs  
- Technologie  
- Travail du bois  
  
**Dotations :**  
- Arme simple  
- Barre de levier   
- Caisse a outils   
- Gourde  
- Casque   
- Materiel d'eclairage  
- Grappin et 10 m de cordes   
- Pelle   
- Pioche   
- Poudre (1D6 charge)  
  
**Accès :**  
- Manutentionnaire  
  
**Débouchés :**  
- Maître ouvrier

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Maître ouvrier :

**Nom :** Maître ouvrier   
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Le Maître-Artisan est un ouvrier qualifié qui fabrique la plupart des innombrables objets qui accompagnent toute civilisation. Beaucoup de villes ou de régions sont spécialisées dans un artisanat particulier, alors que d'autres pourront abriter un type d'Artisans ou un corps de métier unique en son genre et qui ne se rencontrera nulle part ailleurs dans le monde d'Aden. L'Artisan devra exercer un long apprentissage avant de maîtrise pleinement son art et les services d'un Maître-Artisan compétent son honorés à leur juste valeur. La plupart des Maîtres-Artisans ont leur échoppes en ville, où la demande est suffisamment importante pour leur garantir du travail à plein temps. Les Maîtres-Artisans sont toujours membres de la Guilde correspondant à leur métier.  
  
La carrière de maître artisan nain, quant à elle, exige un niveau de savoir-faire inaccessible aux humains.  
  
Pour la plupart des nains, ce niveau de qualification représente énormément de temps et d'efforts, même si certains individus particulièrement doués deviennent maîtres artisans alors qu'ils sont encore relativement jeunes. Un maître artisan nain surpasse normalement en compétence n'importe quel pratiquant non-nain du même art, et la qualité extraordinaire de ses créations justifie les prix astronomiques.  
  
Les maîtres de guildes sont choisis parmi les plus anciens et talentueux maîtres artisans.  
  
Compétences:  
  
Bâtisseur: Travail du bois, Travail de la pierre  
  
Charpentier: Travail du bois  
  
Maçon: Travail de la pierre  
  
Règles spéciales:  
La compétence des artisans nains est légendaire. Pour refléter le fait, les nains qui atteignent le niveau de Maître artisan peuvent acquérir une seconde fois toute compétence apportant un bonus à un test de Dex ou de construction. Cette seconde acquisition coûte le prix normal en PE et le bonus cumulé est de +20 sur tous les tests pertinents.  
  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | +10 | +10 | +30 | +10 | +40 | +10 | +20 | +5 |

**Compétences :**  
- Travail de la pierre  
- Travail du bois  
- Travail du métal  
  
**Dotations :**  
- selon le métier  
  
**Accès :**  
- Ouvrier généraliste  
  
**Débouchés :**  
- Contremaître

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Nom :** Contremaître  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 750xp  
  
**Description :**  
chargé de répartir les tâches entre les ouvriers.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | +10 | +10 | +30 | +10 | +40 | +10 | +40 | +5 |

**Compétences :**  
- Administration  
- Alphabétisation  
- Autorité  
- Bureaucratie  
- Calcul mental  
- Charisme  
- Intendance  
  
**Dotations :**  
- En charge d'au moins 4 ouvrier nain  
  
**Accès :**  
- Maître ouvrier  
  
**Débouchés :**  
- Chef de chantier

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Chef de chantier :

**Nom :** Chef de chantier  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 1 000xp  
  
**Description :**  
chargé de la préparation et de l’envoi des marchandises vers la cité.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | - | +20 | +10 | +30 | +20 | +40 | +10 | +40 | +5 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Conduite d'attelages  
- Bagarre  
- Coups puissants  
- Résistance à l'alcool  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
  
  
**Dotations :**  
- Un Chantier de travail  
- au moin 5 Nain sous sa responsabilité  
-d'ont un Contremaître  
- Fléau à 2 mains,  
- hache de bataille,  
- cotte de mailles à manches longues,  
- cagoule et jambières,  
- casque,  
  
**Accès :**  
- Contremaître  
  
**Débouchés :**  
- Grand Maître bûcheron/mineur/bâtisseur

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Grand maître bûcheron/mineur/bâtisseur :

**Nom :** Grand Maître bûcheron/mineur/bâtisseur  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 1 000xp  
  
**Description :**  
Les trois conseillers personnels du Roi en matière d’exploitation des ressources ; ne les croyez pas inutiles! Les Nains considèrent que leur survie dépend autant de leur or et de leur économie que de leur force militaire… ce qui n’est pas totalement dénué de sens.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +20 | +20 | +20 | +30 | +50 | +40 | +10 | +40 | +8 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Conduite d'attelages  
- Métallurgie  
- Pictographie  
- Piégeage  
- Reconnaissance des pièges  
- Technologie  
- Travail du bois  
- Travail du métal  
- Travail de la pierre  
- Acuité auditive  
- Chimie  
- Construction navale  
- Escalade  
- Exploitation minière  
- Spécialisation : Explosifs  
  
  
**Dotations :**  
- Veste en cuir  
- Arme simple  
- Hachette  
- Sac d'outils  
- 1D4 marteaux et 1D6 x 10 clous  
- 1D4 ciseaux à froid  
- Pic et Scie  
- 1D6 pointes de fer  
- Tenailles et Pinces  
- Filin métallique : 10 m  
- Bague portant le symbole de la Guilde  
- Insigne permettant l'entrée au château  
  
**Accès :**  
- Chef de chantier  
  
**Débouchés :**  
- RoidesOuvriers

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Roi des ouvriers :

**Nom :** RoidesOuvriers  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 2 000xp  
  
**Description :**  
Le roi des ouvriers est le maitre sur toute la caste ouvriers, ils supervise que son peuple à toute les ressource d'ont ils ont besoin.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +20 | +20 | +20 | +30 | +60 | +50 | +30 | +50 | +12 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Baratin  
- Chance  
- Charisme  
- Eloquence  
- Equitation  
- Etiquette  
- Héraldique  
- Jeu  
- Résistance à l'alcool  
- Sens de la répartie  
- Intendance  
- Cryptographie  
- Langue étrangère \*  
- Science dynastique  
  
  
**Dotations :**  
- Veste en cuir  
- Arme simple  
- Hachette  
- Sac d'outils  
- 1D4 marteaux et 1D6 x 10 clous  
- 1D4 ciseaux à froid  
- Pic et Scie  
- 1D6 pointes de fer  
- Tenailles et Pinces  
- Filin métallique : 10 m  
- Bague portant le symbole de la Guilde  
- Une petite portion de l'Empire  
- Voitures,  
- péniches,  
- bateaux,  
- navires,  
- chevaux pour au moins 15000 Fa  
- Château avec donjon,  
- douves et remparts (coûtant au moins 50000 Fa à la construction et 7500 Fa pour l'entretien annuel)  
- Vêtements coûteux,  
- bijoux,  
- animaux de compagnies,  
- maîtresses et autres violons d'Ingres pour une valeur minimum de 25000 Fa et une dépense annuelle de 10000 Fa minimum  
- Serviteurs par douzaines comprenant aussi Scribes,  
- Maîtres - Artisans,  
- Bombardiers,  
- Chef- Sapeur,  
- Engingneurs,  
- professionnels divers  
  
**Accès :**  
- Grand Maître bûcheron/mineur/bâtisseur  
  
**Débouchés :**  
- aucun carrière final

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Manutentionnaire :

**Nom :** Manutentionnaire  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
comme chez les ouvriers, certains Nains peu motivés par le travail se voient confier les tâches les moins gratifiantes et nécessitant le moins de savoir-faire, car il n’y a pas de bouches inutiles à nourrir chez les Nains!  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | +10 | - | +10 | - | - | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Baratin  
- Conduite d'attelages  
- Cuisine  
- Equitation  
- Esquive  
- Etiquette  
- Héraldique  
- Soins des animaux  
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**  
- Aucun carrière de base double Xp pour l'acquisition  
  
**Débouchés :**  
- Apprenti

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Apprenti :

**Nom :** Apprenti  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
n’est pas encore formé, ne peut avoir de commerce à son compte.  
  
Tous les Artisans apprennent leur métier en apprentissage. Comme Apprentis, ils étudient les Compétences nécessaires à leur profession, tout en subvenant à leurs besoins. Hélas, ils travaillent encore trop souvent pendant de longues heures contre une petite gratification et sont chargés de toutes les corvées déplaisantes et serviles, quand ils n'ont pas la malchance de tomber sur un maître hargneux, ivrogne et/ou incompétent. Les Apprentis qui quittent leur maître avant d'avoir fini leur apprentissage n'ont pas de métier et beaucoup deviendront vagabonds ou aventuriers pour espérer connaître autre chose de la vie.  
  
Pour déterminer aléatoirement la vocation de votre artisan, lancez 1D100 :  
  
01-05 : Armurier  
06-10 : Brasseur  
11-15 : Calligraphe  
16-20 : Chandelon  
21-25 : Charpentier  
26-30 : Charpentier de Marine  
31-35 : Charron  
36-40 : Cordonnier/Bottier  
41-45 : Forgeron  
46-50 : Graveur  
51-55 : Imprimeur  
56-60 : Joaillier  
61-65 : Maçon  
66-70 : Menuisier  
71-75 : Potier  
76-80 : Tailleur  
81-85 : Tanneur  
86-90 : Tonnelier  
91-95 : Verrier  
96-00 : Autre - inventer un métier ou choisissez dans la table.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | +10 | - | +10 | - | +10 | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Conduite d'attelages  
- Force accrue (25%)  
- Résistance accrue (25%)  
  
**Dotations :**  
- Arme Simple  
- Outils appropriés à la Compétences du métier  
  
**Accès :**  
- Manutentionnaire  
  
**Débouchés :**  
- Artisan/Commerçant diplômé

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Artisan/Commerçant diplômé :

**Nom :** Artisan/Commerçant diplômé  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
l'artisan/commerçant est un ouvrier qualifié qui a terminé son apprentissage auprès d’un plus haut gradé qui a attesté de ses connaissances et de son savoir-faire. Il fabrique la plupart des innombrables objets qui accompagnent toute civilisation. Beaucoup de villes ou de régions sont spécialisées dans un artisanat particulier, alors que d'autres pourront abriter un type d'Artisans ou un corps de métier unique en son genre et qui ne se rencontrera nulle part ailleurs dans le Vieux Monde. L'Artisan devra exercer un long apprentissage avant de maîtrise pleinement son art et les services d'un Maître-Artisan compétent son honorés à leur juste valeur. La plupart des Maîtres-Artisans ont leur échoppes en ville, où la demande est suffisamment importante pour leur garantir du travail à plein temps. Les Maîtres-Artisans sont toujours membres de la Guilde correspondant à leur métier.  
  
Il y a suffisamment de monde dans les grandes villes et les cités, pour que les Commerçants puissent installer une petite boutique ou un étalage sur le marché. Ainsi, à la différence de ces vagabonds de Colporteurs, le Commerçant attend que le client vienne à lui. Certains pourront se constituer une véritable petite fortune, avec plusieurs magasins et un statut social très proche de celui des petits Marchands. Généralement, cependant, la vie du Commerçant est des plus monotones, animée seulement par des vols occasionnels ou la visite peu courtoise des Racketteurs. Il n'est pas étonnant que les Commerçants décident parfois de courir l'aventure, en quête d'une vie plus excitante et de rapides profits.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | - | +20 | +10 | +10 | +20 | +10 | +10 | +30 | +4 |

**Compétences :**  
- Art  
- Chimie  
- Conduite d'attelages  
- Confection  
- Connaissance des parchemins  
- Construction navale  
- Fermentation  
- Joaillerie  
- Langage Secret : Guilde  
- Métallurgie  
- Pictographie  
- Sens de la magie  
- Travail de la pierre  
- Travail du bois  
- Travail du métal  
- Baratin  
- Commerce  
- Évaluation  
- Législations  
- Numismatique  
  
**Dotations :**  
- Arme Simple  
- Outils appropriés à la Compétences du métier  
  
**Accès :**  
- Apprenti  
  
**Débouchés :**  
- Grand Artisan/Commerçant

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Grand artisan / Commerçant :

**Nom :** Grand Artisan/Commerçant   
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 750 xp  
  
**Description :**  
pour chaque corps de métier, il regroupe tous ceux de sa corporation dans une région bien délimitée et y coordonne l’ouverture ou la fermeture d’échoppes ; ainsi, par exemple, un Grand Tavernier déterminera combien il faut de tavernes au kilomètre carré suivant la densité de population dans sa région.   
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | - | +20 | +10 | +10 | +50 | +10 | +10 | +30 | +4 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Calcul mental  
- Commerce  
- Equitation  
- Évaluation  
- Langue étrangère \*  
- Numismatique  
- Sens de la magie  
  
**Dotations :**  
- Maison  
- Entrepôt  
- 1D3 Scribes  
- 1D3 Muletiers avec chacun 1D10 bêtes de somme ou 75% de parts d'un navire marchand  
- 2500 Festival Adena (pour le négoce)  
  
**Accès :**  
- Artisan/Commerçant diplômé  
  
**Débouchés :**  
- Bourgmestre

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Bourgmestre :

**Nom :** Bourgmestre  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 750 xp  
  
**Description :**  
Sur les territoires des Grands Artisans et Commerçants, le Bourgmestre(car il dirige le plus souvent des villages isolés) est le lien entre les provinces les plus éloignées et la capitale naine ; il fait régulièrement son rapport aux conseillers du Roi.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | +30 | +20 | +20 | +50 | +30 | +20 | +30 | +4 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Calcul mental  
- Conduite d'attelages  
- Equitation  
- Musique  
- Soins des animaux  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
  
**Dotations :**  
- Grand Maison (Style Mairie)  
- Plusieurs entrepôts  
- un attelage avec 4 Chevaux  
- 3 000 Festival Adena  
- 1D10 Garde du corps   
- Plusieurs connaissance de Guilde de mercenaire Nain ou non.  
- Vêtements coûteux (valant au moins 250 Fa)  
- Bijoux (valant au moins 10D6 Fa)  
  
  
**Accès :**  
- Grand Artisan/Commerçant   
  
**Débouchés :**  
- Maître Artisan et Maître Commerçant

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Maître artisan et Maître commerçant :

**Nom :** Maître Artisan et Maître Commerçant  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
ces deux Nains sont les conseillers personnels du Roi en matière d’industrie et de commerce.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | +30 | +20 | +20 | +50 | +30 | +20 | +30 | +8 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Calcul mental  
- Charisme  
- Chimie  
- Commerce  
- Etiquette  
- Evaluation  
- Jeu  
- Joaillerie  
- Langue étrangère \*  
- Législations  
- Numismatique  
- Métallurgie  
- Orientation  
- Travail du métal  
- Sens de la magie  
- Sens de la répartie  
  
**Dotations :**  
- Des vêtements riches (pour 500 Fa)  
- 1D3 Scribes  
- 1D3 Marchands  
- 1D6 navires de transport (au moins)  
- 4 000 Festival Adena  
- insigne pour rentrer au châteaux   
  
  
**Accès :**  
- Bourgmestre  
  
**Débouchés :**  
- RoiDesArtisans

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Roi des artisans :

**Nom :** RoiDesArtisans  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
Le roi des Artisans contrôle tous les commerces, warehouse, Forge, ... Ils gérents la fortune naine, et organise les dépenses pour de futur profit.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +20 | +30 | +30 | +30 | +60 | +40 | +30 | +40 | +12 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Baratin  
- Chance  
- Charisme  
- Calcul Mental  
- Eloquence  
- Equitation  
- Etiquette  
- Héraldique  
- Jeu  
- Résistance à l'alcool  
- Sens de la répartie  
- Intendance  
- Cryptographie  
- Langue étrangère \*  
- Science dynastique  
  
**Dotations :**  
- Veste en cuir  
- Arme simple  
- Hachette  
- Sac d'outils  
- 1D4 marteaux et 1D6 x 10 clous  
- 1D4 ciseaux à froid  
- Pic et Scie  
- 1D6 pointes de fer  
- Tenailles et Pinces  
- Filin métallique : 10 m  
- Bague portant le symbole de la Guilde  
- Une petite portion de l'Empire  
- Voitures,  
- péniches,  
- bateaux,  
- navires,  
- chevaux pour au moins 15000 Fa  
- Château avec donjon,  
- douves et remparts (coûtant au moins 50000 Fa à la construction et 7500 Fa pour l'entretien annuel)  
- Vêtements coûteux,  
- bijoux,  
- animaux de compagnies,  
- maîtresses et autres violons d'Ingres pour une valeur minimum de 25000 Fa et une dépense annuelle de 10000 Fa minimum  
- Serviteurs par douzaines comprenant aussi Scribes,  
- Maîtres - Artisans,  
- Bombardiers,  
- Chef- Sapeur,  
- professionnels divers  
  
  
**Accès :**  
- Maître Artisan et Maître Commerçant  
  
**Débouchés :**  
- Aucun carrière final

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Bibliothécaire :

**Nom :** Bibliothécaire  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
il a un peu un rôle de grand historien ; tout le savoir du peuple Nain est conservé dans une bibliothèque pas aussi impressionnante que celle de la grande cité Elfe, mais aux dimensions non négligeables, eu égard au goût des Nains pour les belles et grandes constructions.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | - | - | +20 | - | +10 | - | +1 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Cartographie (50%)  
- Connaissance des parchemins  
- Connaissance des runes (20%)  
- Cryptographie  
- Histoire  
- Langage Secret : Classique  
- Langue Hermétique : Magikane  
- Langue étrangère \*  
- Mythologie  
  
**Dotations :**  
- 1D6 livres personnels  
- Un journal personnel et du matériel d’écriture  
- Des binocles  
  
**Accès :**  
- Carrière de base (Double Xp requis)  
  
**Débouchés :**  
- Prêtre

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Prêtre :

**Nom :** Prêtre  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+2D8 points   
Nain dont la fonction est de perpétuer la tradition du culte de Maphr ; son importance n’est pas aussi grande que chez les Humains, c’est pourquoi les prêtres ne sont pas très nombreux.  
  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | - | - | +20 | - | +20 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive (20%)  
- Acuité gustative (20%)  
- Acuité olfactive (20%)  
- Acuité sensitive (20%)  
- Acuité visuelle (20%)  
- Baratin (33%)  
- Chance (50%)  
- Chiromancie (50%)  
- Eloquence  
- Emprise sur les animaux  
- Incant. Magie Mineure  
- Langue Hermétique : Démonique (33%)  
- Langue Hermétique : Magikane (33%)  
- Perception (50%)  
- Sens de la magie  
  
**Dotations :**  
- Instruments de divination (dés, cartes, poulet, etc.).  
  
**Accès :**  
- Bibliothécaire  
  
**Débouchés :**  
- Ingénieur

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Ingénieur :

**Nom :** Ingénieur  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Nain formé aux mathématiques et particulièrement doué pour fabriquer des machineries complexes. Il peut travailler dans tous les domaines de la société, de l’armée(pour les quelques engins de siège que contient l’armée naine) aux travaux civils(machineries de bâtiment par exemple) en passant par le perfectionnement de l’outillage des artisans.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +20 | +20 | +20 | +30 | +10 | +10 | +6 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive  
- Alphabétisation  
- Chimie  
- Conduite d'attelages  
- Construction navale  
- Escalade  
- Mathématiques  
- Métallurgie  
- Pictographie  
- Piégeage  
- Reconnaissance des pièges  
- Technologie  
- Travail du bois  
- Travail du métal  
- Travail de la pierre  
  
**Dotations :**  
- Arme simple  
- Boîte à outils  
- Hachette  
- Sac d'outils  
- 1D4 marteaux et 1D6 x 10 clous  
- 1D4 ciseaux à froid  
- Pic et Scie  
- Poinçon  
- 1D6 pointes de fer  
- Tenailles et Pinces  
- Filin métallique : 10 m  
- Fil de fer-10 mètres  
- Bague portant le symbole de la Guilde  
- 1D4 clés  
- Veste en cuir  
  
**Accès :**  
- Prêtre  
  
  
**Débouchés :**  
- Professeur

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Professeur :

**Nom :** Professeur  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Nain  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
enseigne l’histoire et les langages nain et humain à tous les Nains dans leur plus jeune âge, afin que le peuple puisse communiquer avec le reste du monde ; quelques rares professeurs enseignent l’elfique, ou bien encore le langage Orc ; Quelques professeurs enseignent également les mathématiques et les quelques notions de physique liées à la guerre.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | - | - | +30 | +10 | +20 | +40 | +60 | - | +8 |

**Compétences :**  
- Administration  
- Alphabétisation  
- Art  
- Baratin  
- Calcul mental  
- Charisme  
- Eloquence  
- Langue étrangère \* (Langage Orc ou Langage Elfique Original)  
- Mathématiques  
- Science  
**Dotations :**  
- Un cours (plus ou moins compréhensible).  
- De l'encre et une plume (pour ne pas emprunter).  
- Des élèves (sinon c'est le chômage)  
  
**Accès :**  
- Ingénieur  
  
**Débouchés :**  
- Aucun carrière final

### Carriére : Kamael



##### Démon Mineur :

**Nom :** Démons Mineur  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Kamael  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Ou aussi appelée Créatures sont le plus faible type de Démons et les moins intelligentes des créatures démoniaques. En groupe, ils sont divisés en Coursiers et en Bêtes de chasse, et sont souvent utilisés comme montures, messagers, "chiens de chasse", ou pour des tâches similaires. Les Serviteurs Démoniaques sont souvent accordés à d'autres Démons ou, occasionnellement, à un suivant plus puissant.  
  
Les kamaels aillant pris une apparence différente et perdu une grande parti de leurs puissance ils évitent ainsi le talent obligatoire des démons :   
  
**Instabilité** : les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d’où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une horreur bleue est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit  
réussir un test de Force Mentale sous peine d’être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d’où il vient.   
  
  
Par contre s'il retrouve leurs formes originelles la compétence Instabilité leurs est d'office attribué ainsi que les compétences :   
  
**Peur du feu** : le feu provoque la Peur des démons mineurs.  
  
**Assoiffé de sang** : à chaque round de combat, le démon mineurs doit réussir un test d’Intelligence, sans quoi il s’en prend automatiquement à la créature la plus proche  
  
**Appétit surnaturel** : pourquoi choisir vos menus parmi toutes les petites bestioles rampantes du Vieux Monde alors que vous pourriez vous contenter d’une seule d’entre elles ? Suite à un instant de clarté inspiré par vos ignobles maîtres, vous ne vous nourrissez plus que d’une chose et une seule ! les démons mineurs recherche la nouriture : ***Enfants***  
  
**Plan de carrière : Non transformer en forme final**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | - | +20 | +20 | +30 | +10 | - | +10 | - | +5 |

**Plan de carrière : Forme Final Récupérer**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +50 | - | +50 | +40 | +60 | +20 | - | +30 | - | +15 |

**Compétences :**  
- Déplacement silencieux,   
- Escalade,   
- Natation,  
- Perception +10%,   
- Pistage +20%  
  
**Dotations :**  
- aucun  
  
**Accès :**  
- aucun carrière de base (double Xp)  
  
**Débouchés :**  
- Démons Majeur

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Démon Majeur :

**Nom :** Démons Majeur   
  
**Type :** Carrière Avancé  
  
**Restrictions :** Kamael  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
Ce sont les plus puissants suivants de Satan et sont donc craints comme tels. Ils ne sont dépassés en termes de pouvoir que par les dieu des enfers, et commandent à tous les autres Démons servant le même Dieu. Ils sont hautains, arrogants et méchants à un point au delà de la compréhension des mortels.  
  
Les kamaels aillant pris une apparence différente et perdu une grande parti de leurs puissance ils évitent ainsi le talent obligatoire des démons :   
  
**Instabilité** : les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d’où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une horreur bleue est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit  
réussir un test de Force Mentale sous peine d’être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d’où il vient.   
  
Par contre s'il retrouve leurs forme originel la compétence Instabilité leurs est d'office attribué ainsi que les compétences :   
  
**Aura démoniaque** : les démons sont de purs produits de la magie, qui les protège quand ils évoluent dans le monde des mortels. Chaque fois qu’une arme non magique frappe un démon, le bonus d’Endurance de celui-ci est considéré comme supérieur de +2 à la réalité dans le cadre de la résolution des dégâts. De plus, les propres attaques du démon sont considérées comme magiques. Enfin, les démons sont totalement immunisés contre les effets du poison et de l’asphyxie.  
  
**Appétit surnaturel** : pourquoi choisir vos menus parmi toutes les petites bestioles rampantes du Vieux Monde alors que vous pourriez vous contenter d’une seule d’entre elles ? Suite à un instant de clarté inspiré par vos ignobles maîtres, vous ne vous nourrissez plus que d’une chose et une seule ! les démons mineurs recherche la nourriture : ***Yeux***  
  
**Plan de carrière : Non transformer en forme final**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +20 | +30 | +30 | +40 | +20 | +20 | +30 | +30 | +7 |

**Plan de carrière : Forme Final Récupérer**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +90 | +90 | +70 | +70 | +70 | +70 | +30 | +60 | +30 | +40 |

**Compétences :**  
- Esquive,   
- Langage mystique (démoniaque),   
- Langue (langage sombre),   
- Perception  
- Effrayant,   
- Frénésie  
  
**Dotations :**  
- aucun  
  
**Accès :**  
- Démons Mineur  
  
**Débouchés :**  
- Démons Supérieur

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Démon Supérieur :

**Nom :** Démons Supérieur   
  
**Type :** Carrière Avancé  
  
**Restrictions :** Kamael  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
Ce sont les plus puissants suivants de Satan et sont donc craints comme tels. Ils ne sont dépassés en termes de pouvoir que par les dieu des enfers, et commandent à tous les autres Démons servant le même Dieu. Ils sont hautains, arrogants et méchants à un point au delà de la compréhension des mortels.  
  
Les kamaels aillant pris une apparence différente et perdu une grande parti de leurs puissance ils évites ainsi le talent obligatoire des démons :   
  
**Instabilité** : les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d’où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où le démon est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d’être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d’où il vient.   
  
Par contre s'il retrouve leurs forme originel la compétence Instabilité leurs est d'office attribué ainsi que les compétences :   
  
**Aura démoniaque** : les démons sont de purs produits de la magie, qui les protège quand ils évoluent dans le monde des mortels. Chaque fois qu’une arme non magique frappe un démon, le bonus d’Endurance de celui-ci est considéré comme supérieur de +2 à la réalité dans le cadre de la résolution des dégâts. De plus, les propres attaques du démon sont considérées comme magiques. Enfin, les démons sont totalement immunisés contre les effets du poison et de l’asphyxie.  
  
**Appétit surnaturel** : pourquoi choisir vos menus parmi toutes les petites bestioles rampantes du Vieux Monde alors que vous pourriez vous contenter d’une seule d’entre elles ? Suite à un instant de clarté inspiré par vos ignobles maîtres, vous ne vous nourrissez plus que d’une chose et une seule ! les démons mineurs recherche la nouriture : ***êtres puissant***  
  
**Plan de carrière : Non transformer en forme final**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +40 | +40 | +40 | +50 | +30 | +30 | +40 | +40 | +8 |

**Plan de carrière : Forme Final Récupérer**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +90 | 90 | +100 | +100 | +95 | +90 | +90 | +80 | +60 | +77 |

**Compétences :**  
- Esquive,   
- Langage mystique (démoniaque),   
- Langue (langage sombre),   
- Perception  
- Effrayant,   
- Frénésie  
- Terreur  
- natation  
  
**Dotations :**  
- aucun  
  
**Accès :**  
- Démons Majeur  
  
**Débouchés :**  
- Princes Démons

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Princes démons :

**Nom :** Princes Démons   
  
**Type :** Carrière Avancé  
  
**Restrictions :** Kamael  
  
**Coup :** 10 000 xp  
  
**Description :**  
Ils sont les plus variés et les plus puissants serviteurs d'un dieu. Les pouvoirs et les aspects des Princes Démons varient considérablement. Cela est dû aux récompenses et attributs que le Prince a accumulés pendant sa vie mortelle. Bien que leur méchanceté soit acquise plutôt que naturelle, elle est en tous points aussi grande que celle de n'importe quel autre Démon. Les Princes Démons peuvent également créer leur propre hiérarchie de pouvoir en soutenant des Champions auprès des autres Démons.  
  
Les kamaels aillant pris une apparence différente et perdu une grande parti de leurs puissance ils évitent ainsi le talent obligatoire des démons :   
  
**Instabilité** : les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d’où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une horreur bleue est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit  
réussir un test de Force Mentale sous peine d’être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d’où il vient.   
  
Par contre s'il retrouve leur forme originelle la compétence Instabilité leurs est d'office attribué ainsi que les compétences :   
  
**Aura démoniaque** : les démons sont de purs produits de la magie, qui les protège quand ils évoluent dans le monde des mortels. Chaque fois qu’une arme non magique frappe un démon, le bonus d’Endurance de celui-ci est considéré comme supérieur de +2 à la réalité dans le cadre de la résolution des dégâts. De plus, les propres attaques du démon sont considérées comme magiques. Enfin, les démons sont totalement immunisés contre les effets du poison et de l’asphyxie.  
  
**Aura de Satan** : les démon(e)s sont si séduisant(e)s et  
déroutant(e)s que les adversaires vivants situés dans un rayon de 4 mètres (2 cases) subissent un malus de –10% en Capacité de Combat et en Force Mentale  
  
**Appétit surnaturel** : pourquoi choisir vos menus parmi toutes les petites bestioles rampantes du Vieux Monde alors que vous pourriez vous contenter d’une seule d’entre elles ? Suite à un instant de clarté inspiré par vos ignobles maîtres, vous ne vous nourrissez plus que d’une chose et une seule ! les Princes démons recherche la nourriture : ***Ange***  
  
**Plan de carrière : Non transformer en forme final**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +50 | +50 | +50 | +50 | +60 | +40 | +40 | +50 | +50 | +16 |

**Plan de carrière : Forme Final Récupérer**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +90 | 90 | +120 | +120 | +95 | +90 | +90 | +90 | +90 | +90 |

**Compétences :**  
- Esquive, (+20%)  
- Langage mystique (démoniaque), (+20%)  
- Langue (langage sombre), (+20%)  
- Perception (+20%)  
- Effrayant, (+20%)  
- Frénésie (+20%)  
- Terreur (+20%)  
- natation (+20%)  
- + N'importe quelle compétence existante (autant que vous le voulez) (+20%) (si c'est votre carrière de base vous ne pouvez en choisir qu'une gratuite les autres seront payantes.)  
  
**Dotations :**  
- aucun  
  
**Accès :**  
- Démons Supérieur  
  
**Débouchés :**  
- Aucun Carrière Final

### Carriére : Elf



##### Novice :

**Nom :** Novice  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 250 xp  
  
**Description :**  
  
le grade le plus faible, entre l'impure et le déshonneur.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | - | - | +10 | +20 | - | +10 | - | +10 | +2 |

**Compétences :**  
- Coups assommants  
- Course à pied  
  
**Dotations :**  
- 1 épée simple  
- 1 veste de cuir  
  
**Accès :**  
- aucun carrière de base (double Xp requis)   
  
**Débouchés :**  
- Mage  
- Dresseurs   
- Hunter   
- Chanteurs  
- Soldat   
- Archer   
- Sentinel   
- prêtre   
- L'Elfe de l'hiver

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Dresseurs :

**Nom :** Dresseurs   
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 250 xp  
  
**Description :**  
Ils ont le pouvoirs de parler aux animaux et de les dresser.   
  
Les Elfes vivent en plus grande communion avec la nature et les créatures vivantes que toutes les autres races humanoïdes du monde.  
Les Humains et les autres races ont domestiqué les animaux en les arrachant à leur environnement et en les domptant; les Elfes agissent différemment. Ils considèrent comme une barbarie typiquement humaine la technique consistant à briser moralement un animal pour le "mater"; ils préfèrent obtenir sa coopération volontaire plutôt que de l'asservir. Pour les humains, cette attitude est en contradiction avec leur goût pour la chasse, mais les Elfes répliquent que, sur le plan "naturel", leur chasse est similaire à celle d'un félin sauvage ou d'une meute de loups. Comme tous les autres chasseurs sauvages, ils n'abattent que ce dont ils ont besoin pour survivre. Pour eux, la chasse n'est pas un sport.  
Tous les Elfes ont en eux la capacité d'apprivoiser les animaux; chez certains elle est complètement innée, tandis que d'autres la développent durant leur existence. Les Apprivoiseurs font évoluer leur affinité naturelle pour une espèce animale spécifique jusqu'à un degré extraordinaire. Il leur est même arrivé de combattre aux côtés des armées elfiques, accompagnés de leurs bêtes, pour la défense de leurs demeures forestières.  
Les Apprivoiseurs vivent avec les autres Elfes dans leurs habitats sylvestres. Ils ne sont pas particulièrement solitaires et se lient assez facilement à leurs semblables. Néanmoins, un Apprivoiseur peut quitter la communauté avec ses bêtes pour vivre une vie d'aventures. 

**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | +10 | +20 | - | +10 | - | - | - | +2 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive  
- Appel des Animaux  
- Dressage  
- Emprise sur les animaux  
- Équitation  
- Fuite  
- Orientation  
- Pistage  
- Sixième sens  
- Soins des animaux  
  
**Dotations :**  
- aucun  
  
**Accès :**  
- Novice  
  
**Débouchés :**  
- Maitre

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Chanteur :

**Nom :** Chanteur  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 500 xp   
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+2D4 points   
Carrière réservée aux elfes sylvains  
  
Les elfes vivants dans les forêts d'Aden se plaisent à habiter dans les branches des arbres, étant ainsi invisible pour leurs ennemis tout en ayant un très bon angle de vue sur eux. Pour construire leurs habitations, les elfes sylvains ne coupent pas les arbres mais les modèlent plutôt à leur façon. Dès leur plus jeune âge, certains elfes sont repérés pour leur capacité à parler aux arbres. Ceux-ci deviennent, dès qu'ils ont atteint un certain âge, les tisseurs d'arbres, l'équivalent des maçons et architectes chez les humains.  
  
Les tisseurs d'arbres parviennent à ordonner aux arbres de pousser tel qu'ils l'entendent à l'aide de chants et de mélodies particulièrement envoûtantes qu'ils font naître d'une petite flûte elfique en bois. Ils sont très appréciés parmi la communauté elfe qui les considère comme des artistes à part entière.  
  
Les tisseurs d'arbres sont de caractère calme et rêveur mais il arrive que certains soient en mal d'aventure. Ceux-ci se retrouve généralement à défendre les frontières, quelques-uns vont même jusqu'à quitter la forêt pour aller répandre leur art.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | - | +10 | +10 | +20 | +20 | +10 | +2 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive  
- Acuité visuelle  
- Chant  
- Chant Elfique : Chant des arbres  
- Chant Elfique : Evocation d'une Dryade  
- Connaissance des plantes  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Identification des plantes  
- Langue Hermétique : Arcane des arbres  
- Musique  
  
**Dotations :**  
- Petite flûte elfique en bois  
- quelques graines de chênes, de hêtres et de saule  
- 10m de corde en lierre très résistante  
  
**Accès :**  
- Novice  
  
**Débouchés :**  
- Maitre

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Hunter :

**Nom :** Hunter   
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 250 xp  
  
**Description :**  
  
Tueur de monstre ou bien la chasse.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | - | +10 | +10 | - | - | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive  
- Acuité visuelle  
- Adresse au tir  
- Camouflage rural  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Course à pied  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Désarmement  
- Force accrue  
- Orientation  
- Résistance accrue  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Arc elfique  
- Javelot  
- Dague elfique (dégâts - 1)  
  
**Accès :**  
- Novice  
  
**Débouchés :**  
- Guerrier

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Soldat :

**Nom :** Soldat  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 250 xp  
  
**Description :**  
débutant dans l'art de la guerre il se fond commander par les généraux. 

**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | - | - | +10 | - | - | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Bagarre  
- Coups puissants  
- Désarmement  
- Equitation  
- Esquive  
- Soins des animaux  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Bouclier en bois  
- Arc Court  
  
**Accès :**  
- Novice  
  
**Débouchés :**  
- Guerrier

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Archer :

**Nom :** Archer   
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 250 xp  
  
**Description :**  
Apprend l'art de la discrétion et de la précision.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | +20 | - | - | +10 | - | +10 | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Adresse au tir  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Spécialisation : Arc long

**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Casque (partiel)  
- Arc long   
- Carquois de 30 flèches (longue)  
  
**Accès :**  
- Novice  
  
**Débouchés :**  
- Maitre Archer

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Sentinel :

**Nom :** Sentinel   
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 250 xp  
  
**Description :**  
Les Sentinel occupe la surveillance des villes en cas d'invasion. Il sont les protecteurs.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | +20 | - | - | - | - | +20 | - | - | +4 |

**Compétences :**  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Désarmement  
- Adresse au tir  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Casque (partiel)  
- Cimeterre  
- Arc Elfique  
- Carquois de 30 flèches   
  
**Accès :**  
- Novice  
  
**Débouchés :**  
- Maitre Archer

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Maître:

**Nom :** Maître  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+2D4 points   
Les entraîneurs des chanteurs et drésseurs, ils ont une voie apaisante et quand il parle un curieu effet dans leurs voie impose un certain respect. ils sont la bouche de Eva.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | - | +10 | - | - | +20 | +20 | +2 |

**Compétences :**  
- Chant  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Identification des plantes  
- Incant. Magie Mineure  
- Pistage  
  
**Dotations :**  
- aucun  
  
**Accès :**  
- Chanteurs  
- Dresseurs  
  
**Débouchés :**  
- Mage

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Guerrier :

**Nom :** Guerrier  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**   
Ils sont le bouclier d'eva, commander par les Généraux et le chef d'armée, il prêtent leurs force au combat.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | +20 | +30 | +20 | +30 | +20 | - | +10 | +4 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive  
- Acuité visuelle  
- Ambidextre  
- Art de dégainer l'épée  
- Connaissances Stratégiques  
- Coups puissants  
- Spécialisation : Armes de parade   
  
**Dotations :**  
- épée longue elfique  
- armure lourde  
- bouclier   
  
**Accès :**  
- Hunter  
- Soldat  
  
**Débouchés :**  
- Généraux

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Maître archer :

**Nom :** Maître Archer   
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 500 xp  
  
**Description :**  
La discrétions son leur atout, il sont souvent envoyer en guerre ou dans des missions.

**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | +40 | +10 | +10 | +20 | +10 | +30 | +10 | +20 | +4 |

**Compétences :**  
- Adresse au tir  
- Spécialisation : Arc long  
  
**Dotations :**  
- Veste en Cuir  
- Arc ou Arc Long avec munitions  
  
**Accès :**  
- Archer  
- Sentinel  
  
**Débouchés :**  
- Généraux

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Mage :

**Nom :** Mage  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+2D4 points   
Débutant dans l'art de la magie.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +20 | +20 | +10 | +10 | - | +3 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Camouflage rural  
- Conscience de la magie  
- Connaissance des parchemins  
- Connaissance des plantes  
- Incant. Chants des Arbres (Niv 2)  
- Incant. Magie Bataille (Niv 2)  
- Langue Hermétique : Magikane  
- Sens de la magie  
- Méditation  
- Radiesthésie  
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**  
- Maître  
  
**Débouchés :**  
- Magicien(ne)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Magicien(ne) :

**Nom :** Magicien(ne)  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
  
Points de Magie :  
+2D4 points   
Les magiciens elfes des bois sont spécialisés dans les Chants des Arbres, des sorts liés à tout ce qui pousse dans le monde naturel, en particulier les arbres et les plantes. Leurs sortilèges ont une certaine affinité avec ceux des élémentalistes ou des druides, mais leur connaissance de la magie des arbres est bien plus importante. Les mages elfes des bois passent l’essentiel de leur temps dans les forêts profondes, très loin de la prétendue civilisation humaine. Les rares mages qui s’aventurent sur les terres des hommes n’apprécient guère les grandes cités, et restent autant que possible en pleine nature. En ce qui concerne les enchantements, les Chants des Arbres sont assimilés aux rituels et se lancent en 6 rounds.  
Les mages Elfes des Bois peuvent apprendre la magie de Bataille et la magie mineure en plus des Chants des Arbres, et quelques rares individus ont même eu accès à la Magie Haute.   
Il est très rare de rencontrer un mage Elfe des Bois et il est également peu probable que ce dernier accepte d’enseigner des sorts. Ils sont également considérés comme des sorciers spécialisés, ce qui implique que leur cheminement professionnel leur coûte le double du prix normal.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +30 | +30 | +20 | +20 | - | +8 |

**Compétences :**  
- Chant Elfique : Evocation d'une Dryade  
- Identification des morts-vivants  
- Identification des objets magiques  
- Incant. Chants des Arbres (Niv 3)  
- Incant. Magie Bataille (Niv 3)  
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**  
- Mage  
  
**Débouchés :**  
- Gardienne d'Eva

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Gardien(ne) d’Eva :

**Nom :** Gardienne d'Eva  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 7 000 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+2D4 points   
Elle reçoit l'ordre d'Eva et elle est l'une de ses disciple.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +40 | +40 | +30 | +30 | +40 | +12 |

**Compétences :**  
- Connaissance des démons  
- Connaissance des runes  
- Divination  
- Fabrication de parchemins  
- Fabrication de potions  
- Incant. Chants des Arbres (Niv 4)  
- Incant. Magie Bataille (Niv 4)  
- Préparation de poisons  
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**  
- Magicien(ne)  
  
**Débouchés :**  
- Aucun carrière Final

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Prêtre :

**Nom :** Prêtre  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 2 500  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+4D8 points   
Les prêtres ont atteins une maitrise de la magie de l'eau très importantes. Il l'utilise aussi bien pour soigné que pour lancer de puissante attaque.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +40 | +30 | +30 | +30 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Canotage  
- Etiquette  
- Fabrication de parchemins  
- Fabrication de potions  
- Incant. Magie d'Eau (Niv 4)  
- Langue Hermétique : Arcane Elfe  
- Natation  
  
**Dotations :**  
- Robe de laine naturelle teintes dans les tons bleus et verts.  
  
**Accès :**  
- Novice  
  
**Débouchés :**  
- Grande Prêtresse

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Grand(e) Pretre(sse) :

**Nom :** Grande Pretr(e)sse  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 2 000  
  
**Description :**  
La grande pretrèsse à prêter serment à eva, elle possède le pouvoir de guérir n'importe qui  
  
**Plan de carrière :**  
Points de Magie :  
+4D8 points

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +40 | +40 | +30 | +40 | - | +8 |

**Compétences :**  
- Fabrication d'objets magiques  
- Incant. Magie d'Eau (Niv 5)  
- Manoeuvres nautiques  
- Potamologie  
  
**Dotations :**  
- Robe de laine naturelle teintes dans des tons bleus et verts.  
  
**Accès :**  
- Prêtre  
  
**Débouchés :**  
- Prophète

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Prophète(sse) :

**Nom :** Prophète(sse)  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 7 000 xp  
  
**Description :**  
Elle peut voir et prévoir des choses a l’avance, elle à reçut le pouvoir divine de Eva elle est une importante pièce.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | +10 | +10 | +40 | +20 | +50 | +50 | +12 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Astrologie  
- Charisme  
- Connaissance des démons  
- Connaissance des parchemins  
- Connaissance des plantes  
- Connaissance des runes  
- Conscience de la magie  
- Divination  
- Détection des émotions  
- Etiquette  
- Fabrication d'objets magiques  
- Fabrication de parchemins  
- Fabrication de potions  
- Histoire  
- Identification des morts-vivants  
- Identification des objets magiques  
- Identification des plantes  
- Langue étrangère \*  
- Littérature  
- Musique  
- Perception des alarmes magiques  
- Sens de la magie  
- Sixième sens  
  
  
**Dotations :**  
- une robe,  
- un baton  
  
**Accès :**  
- Grande Pretr(e)sse  
  
**Débouchés :**  
- Aucun carrière final

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### L’elfe de l’hiver :

**Nom :** L'elfe de l'hiver  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 2 500 xp  
  
**Description :**  
Elle s'occupe des habitants de la ville et aide les débutants.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | +20 | +20 | - | +30 | +20 | +40 | +6 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Appel des Animaux  
- Autorité  
- Bonne Fortune  
- Bravoure  
- Baratin  
- Chance  
- Charisme  
- Eloquence  
- Equitation  
- Etiquette  
- Héraldique  
- Jeu  
- Musique  
- Résistance à l'alcool  
- Sens de la répartie  
- Spécialisation : Escrime  
  
**Dotations :**  
- Une Maison dans le village principal  
- Une autorité sur tous les Elfs du village  
- une réputation qui impose le respect des autres.  
  
**Accès :**  
- Novice  
  
**Débouchés :**  
- L'elfe de l'Automne

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### L’elfe de l’Automne :

**Nom :** L'elfe de l'Automne  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
Protectrice de l'arbre mère, elle aide les bléssers.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | - | - | +20 | +20 | +20 | +10 | +30 | +6 |

**Compétences :**  
- Chant  
- Chasse  
- Désarmement  
- Esquive  
- Évaluation  
- Intendance  
- Narration  
- Influence  
- Intimidation  
- Législations  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Spécialisation : Lance de cavalerie  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Séduction  
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**  
- L'elfe de l'hiver  
  
**Débouchés :**  
- L'elfe du Printemps

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### L’elfe du Printemps :

**Nom :** L'elfe du Printemps  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 4 000 xp  
  
**Description :**  
elle consacre son temps à prier dans la forêt et d'aider les personnes perdu.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | - | - | +20 | +20 | +20 | +20 | +40 | +6 |

**Compétences :**  
- -Évaluation  
- Influence  
- Intimidation  
- Législations  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Séduction  
- Cryptographie  
- Langue étrangère \*  
- Science dynastique  
  
**Dotations :**  
- Temple D'Eva   
- plusieurs prêtre à son service  
- 5 Sentinels sous ses ordres directes  
  
  
**Accès :**  
- L'elfe de l'Automne  
  
**Débouchés :**  
- L'elfe de l'été

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### L’elfe de l’été :

**Nom :** L'elfe de l'été  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Elf  
  
**Coup :** 5 000 xp  
  
**Description :**  
Très joyeuse et dynamique, elle prépare les grands événements comme les fêtes ou bien noël etc...  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +10 | - | - | +30 | +30 | +10 | +20 | +50 | +8 |

**Compétences :**  
- Théologie  
- charisme (+20%)  
  
**Dotations :**  
- Châteaux de Innadril  
- La ville de Heine  
- 8 Sentinels personnel  
- Des contacts dans les guildes de mercenaires.   
  
**Accès :**  
- L'elfe du Printemps  
  
**Débouchés :**  
- aucune carrière Finale

### Carriére : Elf Noir



##### Hunter :

**Nom :** Hunter  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Le Hunter s'occupe de ramenée la nourriture pour nourrir sont peuple, il la vend généralement à un Shadow'sShop qui le revendra plus cher.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | +10 | - | +10 | +10 | - | +10 | - | - | +2 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive  
- Acuité visuelle  
- Adresse au tir  
- Camouflage rural  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Course à pied  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Désarmement  
- Force accrue  
- Orientation  
- Résistance accrue  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Arc elfique  
- Javelot  
- Dague elfique (dégâts - 1)  
  
  
**Accès :**  
- Carrière de Base (Double Xp requis pour un changement)  
  
**Débouchés :**  
- BlindBow

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### BlindBow :

**Nom :** BlindBow  
  
**Type :** Carrière Avancé   
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Chasseur de Prime il ramène des cibles facile contre une prime.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | - | +10 | - | - | - | - | +2 |

**Compétences :**  
- Adresse au tir  
- Coups puissants  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Filature  
- Pistage  
- Spécialisation : Filets  
- Spécialisation : Lasso  
  
**Dotations :**  
- Chemise de mailles  
- Armes simple  
- Arc Court ou Arbalète avec munitions  
- Filet  
- Corde  
- 1D4 paires de menottes  
  
**Accès :**  
- Hunter  
  
**Débouchés :**  
- Bounty Hunter

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Bounty Hunter :

**Nom :** Bounty Hunter  
  
**Type :** Carrière Avancé   
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Le Bounty Hunter ne s'occupe que des proie avec six zéros minimum derrière le chiffre de sont wanted.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | +20 | +10 | +10 | +20 | +10 | +10 | +20 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Acrobatie  
- Camouflage des Ombres  
- Camouflage rural  
- Camouflage urbain  
- Conscience de la magie  
- Coups précis  
- Crochetage des serrures  
- Déguisement  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Esquive  
- Filature  
- Perception des alarmes magiques  
- Piégeage  
- Reconnaissance des pièges  
- Réflexes éclairs  
- Spécialisation : Arbalète de poing  
- Spécialisation : Armes de jet  
  
**Dotations :**  
- Arc ou Arc Long avec munitions  
- Veste de cuir.  
- Bottes de cuir montantes.  
  
**Accès :**  
- BlindBow  
  
**Débouchés :**  
- Black Eyes

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Black Eyes :

**Nom :** Black Eyes  
  
**Type :** Carrière Avancé   
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Le Chef mercenaire qui s'occupe du contrat et récupére une parti des gains sur les chasses.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +30 | +10 | +10 | +30 | +20 | +20 | +40 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Bagarre  
- Baratin  
- Camouflage urbain  
- Charisme  
- Code de la rue  
- Corruption  
- Coups assommants  
- Coups puissants  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Équitation  
- Éloquence  
- Esquive  
- Évaluation  
- Intimidation  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Langage Secret : Jargon des Voleurs  
- Perception  
- Pictographie  
- Pistage  
- Résistance accrue  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Spécialisation : Combat à deux armes  
  
**Dotations :**  
- chemise de mailles et veste de cuir  
- cheval sellé et arnaché  
- 2 Bounty Hunter  
- 4 BlindBow  
- 10 Hunter  
  
**Accès :**  
- Bounty Hunter  
  
**Débouchés :**  
- Shillien'sEyes

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Accrobate :

**Nom :** Accrobate  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Acrobate peu être comparais à un bouffon il s'occupe de l'amusement en faisant toute sorte de farce ou d'acrobatie.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | - | - | +10 | - | +20 | - | +20 | +1 |

**Compétences :**  
- Acrobatie  
- Bouffonneries  
- Danse  
- Jonglerie  
- Pitreries  
  
**Dotations :**  
- 1D6 Points de Folie  
  
**Accès :**  
- Aucun Carrière de base (Double Xp requis)   
  
**Débouchés :**  
- Shadow'sBard

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shadow’sBard :

**Nom :** Shadow'sBard  
  
**Type :** Carrière Avancé   
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
C'est un chanteur/danseur il gagne sa vie en occupant le peuple par sont art.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | - | +20 | +20 | +10 | - | - | +10 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Acrobatie  
- Ambidextrie  
- Chant  
- Charisme  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Danse  
- Danse de Bataille : Danse de l'Hermine  
- Danse de Bataille : Hululement des Damnés  
- Danse de Bataille : Marche de Morrslieb  
- Déguisement  
- Éloquence  
- Étiquette  
- Musique  
- Spécialisation : Combat à deux armes  
  
**Dotations :**  
- Arme simple  
  
**Accès :**  
- Accrobate  
  
**Débouchés :**  
- Shadow'sShop

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shadow’sShop :

**Nom :** Shadow'sShop  
  
**Type :** Carrière Avancé   
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Vendeur de boutique/shop voir barman, il s'occupe de la vente.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +20 | +30 | +30 | +20 | - | +10 | - | +10 | +8 |

**Compétences :**  
- Acrobatie  
- Adresse au tir  
- Alphabétisation  
- Ambidextrie  
- Calcul mental  
- Commerce  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Danse  
- Danse de Guerre : Chant du Cygne  
- Danse de Guerre : Confusion  
- Danse de Guerre : Distraction  
- Danse de Guerre : Hymne à la guerre  
- Danse de Guerre : Tourbillon de mort  
- Évaluation  
- Esquive  
- Langue étrangère \*  
- Numismatique  
- Résistance accrue  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Sens de la magie  
  
  
**Dotations :**  
- Job de vendeur sous le contrôle d'un Shadow'sManager  
  
**Accès :**  
- Shadow'sBard  
  
**Débouchés :**  
- Shadow'sManager

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shadow’sManager :

**Nom :** Shadow'sManager  
  
**Type :** Carrière Avancé   
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Gérant des boutiques/shop/Bar il veille à ce que tous ce passe bien, il engage souvent des hunter pour la protection de son bien et la récolte de nourriture ou d'autre produits.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | - | +10 | +30 | +30 | - | +30 | +20 | +30 | +8 |

**Compétences :**  
- Administration  
- Alphabétisation  
- Bagarre  
- Charisme  
- Commerce  
- Chant de Mort : Chant de la Vyaadag  
- Contortionnisme  
- Danse de Mort : Fugue temporelle  
- Danse de Mort : Marche funèbre  
- Danse de Mort : Tempête de lames  
- Danse de Mort : Valse de la Grande Faucheuse  
- Étiquette  
- Force accrue  
- Immunité contre la peur  
- Influence  
- Langage Secret : Guilde  
- Langue étrangère \*  
- Linguistique  
- Perception  
- Violence forcenée  
  
**Dotations :**  
- Commerce avec au moins un Shadow'sShop  
- 1 000 Fa  
- 1D4 Hunter  
- Une épée Main Gauche  
- Une épée Elfique  
- Armure : Ils ne tolèrent que les plastrons de cuirs, sinon, ils sont incapables d'effectuer leurs danses. (Accessoirement, ils supportent aussi les protections magiques...)  
  
**Accès :**  
- Shadow'sShop  
  
**Débouchés :**  
- Shillien'sNose

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Guardian :

**Nom :** Guardian  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Le Soldat de base de l'armée Elfes Noir, il est le premier sur le front de bataille.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | - | - | - | +10 | - | - | - | - | +2 |

**Compétences :**  
- Bagarre  
- Coups puissants  
- Désarmement  
- Esquive  
- Secret : Jargon des Batailles  
- Spécialisation : Armes d'hasts  
  
**Dotations :**  
- Arme simple  
- Arme d'hast  
- Bouclier  
- Casque (partiel)  
- Chemise de mailles  
  
**Accès :**  
- Aucun carrière de base (Double Xp requis)  
  
**Débouchés :**  
- DarkGuard

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### DarkGuard :

**Nom :** DarkGuard  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
l'équivalent d'un Caporal-chef il est commandant en second d'une section, d'un groupe de 10 soldats  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | - | +10 | - | +10 | - | - | - | - | +2 |

**Compétences :**  
- Conduite d'attelages  
- Coups assommants  
- Coups puissants  
- Désarmement  
- Équitation  
- Esquive  
  
**Dotations :**  
- 10 Guardian  
- Chemise de mailles ou Plastron de Cuirasse  
  
**Accès :**  
- Guardian  
  
**Débouchés :**  
- BlackHeartGuard

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### BlackHeartGuard :

**Nom :** BlackHeartGuard  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
l'équivalent d'un Sergent-chef il s'occupe de l'administration de l'armée.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | +10 | +20 | +10 | +10 | +10 | +10 | +10 | +4 |

**Compétences :**  
- Bagarre  
- Coups assommants  
- Coups puissants  
- Jeu  
- Résistance à l'alcool  
  
**Dotations :**  
- 20 Guardian  
- 2 DarkGuard  
- Chemise de mailles  
- Cagoule et jambières de mailles  
- Casque  
- Bouclier  
  
**Accès :**  
- DarkGuard  
  
**Débouchés :**  
- Shilien'sProtector

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien’sProtector :

**Nom :** Shilien'sProtector  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
L'équivalent d'un major, il commandant d'une place forte.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | +10 | +30 | +30 | +30 | +20 | +20 | +20 | +7 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Bagarre  
- Cartographie  
- Stratégiques  
- Tactiques  
- Éloquence  
- Équitation  
- Étiquette  
- Langue étrangère \*  
- Législations  
- Sens de la répartie  
- Spécialisation : Armes de poing  
  
**Dotations :**  
- Destrier arnaché et sellé   
- 30 Guardian  
- 3 DarkGuard  
- 1 BlackHeartGuard  
- Armure de plates (Manche longue)  
- Bouclier  
- Cagoule de mailles  
- Casque complet   
  
**Accès :**  
- BlackHeartGuard  
  
**Débouchés :**  
- Shillien'sHands

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien Apprentis :

**Nom :** Shilien Apprentis  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf Noir   
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Elle apprennent l'histoire de leur déesse Shillien.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | - | - | - | +10 | - | - | - | +2 |

**Compétences :**  
Astronomie  
- Cartographie  
- Connaissance des runes  
- Histoire  
- Identification des plantes  
- Langue étrangère \*  
- Linguistique  
- Numismatique  
- Sens de la magie  
  
**Dotations :**  
- Arme Simple  
- Matériel d’Écriture  
  
**Accès :**  
- Aucun carrière de base (double Xp requis)  
  
**Débouchés :**  
- Shilien Erudit

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien Erudit :

**Nom :** Shilien Erudit   
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+4D4  
l'Erudie à fini sa formation, elle apprend l'art de la magie pour apaisais les âmes.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | - | - | +10 | +10 | +10 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Connaissance des parchemins (50%)  
- Incant. Magie Mineure  
- Langage Secret : Classique  
- Langue Hermétique : Magikane  
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**  
- Shilien Apprentis  
  
**Débouchés :**  
- Shilien Servant

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien Servant :

**Nom :** Shilien Servant  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+4D4  
Le servant s'occupe des sacrifices, il aide le priest à préparé ses discours pendant les rituels.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +40 | +30 | +30 | +20 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Divination : Astrologie  
- Fabrication de parchemins  
- Fabrication de potions  
- Incant. Magie Céleste (Niv 4)  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Langue Hermétique : Arcane Elfe  
  
**Dotations :**  
- Robe bleu ciel brodée de soleils, de lunes et d’étoiles  
  
**Accès :**  
- Shilien Erudit  
  
**Débouchés :**  
- Shilien Priest

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien Priest :

**Nom :** Shilien Priest  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+4D4  
Le priest s'occupe des rituels, il prêche la parole de Shillien, et prépare les soldats en leurs donnant l'abolition pour que leurs âme aille rejoindre Shillien.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +40 | +40 | +30 | +40 | - | +5 |

**Compétences :**  
- Calcul mental  
- Étiquette  
- Fabrication d'objets magiques  
- Incant. Magie Céleste (Niv 5)  
- Orientation  
- Vision nocturne  
  
**Dotations :**  
- Robe bleu ciel brodé de soleils, de lunes et d’étoiles  
  
**Accès :**  
- Shilien Servant  
  
**Débouchés :**  
- Shillien'sEars

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shadow’s Silence :

**Nom :** Shadow's Silence  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Point de Magie :  
+ 4D4  
Le Shadow's Silence n'a pas le droit de parler, c'est lui qui s'occupe des basse besognes et qui enterre les morts il à le role de Fossoyeur  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | - | +10 | +10 | - | - | - | +20 | - | +2 |

**Compétences :**  
Identification des morts-vivants  
- Immunité aux maladies  
- Reconnaissance des pièges  
- Résistance accrue  
- Résistance à l'alcool  
- Travail de la pierre  
- Vision nocturne  
- Identification des morts-vivants  
- Incant. Magie Nécromantique (Niv 1)  
- Langue Hermétique : Magikane Nécromantique  
  
**Dotations :**  
- Arme simple  
- Pelle  
- Plan du cimetierre  
- Clef du cimetierre  
- Clefs des monuments (optionnel)  
- Vêtements terreux  
  
**Accès :**  
- Aucun carrière de base  
  
**Débouchés :**  
- Shadow's Whisper

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shadow’s Whisper :

**Nom :** Shadow's Whisper  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Point de Magie :  
+ 4D4  
Il garde les tombes il porte le nom de Whisper car il parait que à force de rester à leur contacte il les entend murmuré  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | - | +20 | +10 | +20 | - | +3 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Art - Maquillage  
- Art - Taxidermie  
- Art - sculpture sur pierre  
- Commerce  
- Conduite d'attelages  
- Histoire  
- Identification des morts-vivants  
- Immunité aux maladies  
- Langage Secret : Classique  
- Théologie  
- Travail de la pierre  
- Travail du bois  
- Connaissance des démons  
- Incant. Magie Nécromantique (Niv 2)  
- Méditation  
  
**Dotations :**  
- Costume noir élégant  
- Chevaux et corbillard  
  
**Accès :**  
- Shadow's Silence  
  
**Débouchés :**  
- Shadow's Shout

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shadow’s Shout :

**Nom :** Shadow's Shout  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Point de Magie :  
+ 4D4  
Le Shadow's Shout enterre ses victime vivante, et commence à avoir de grand pouvoir sur les morts, le cris de ses victimes est strident et apporte la peur.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +30 | +30 | +20 | +20 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Conscience de la magie  
- Fabrication de drogues  
- Incant. Magie Nécromantique (Niv 3)  
  
**Dotations :**  
- Pelle  
  
**Accès :**  
- Shadow's Whisper  
  
**Débouchés :**  
- Shadow's Bringer

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shadow’s Bringer :

**Nom :** Shadow's Bringer  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Point de Magie :  
+ 4D4  
Le Shadow's Bringer à le rôle de géré que tous ce passe bien, si un intrus à le malheur de déranger les morts, celui-ci fera appelle à de puissant serviteur venu d'outre tombe et supprimera le malheureux.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | +10 | +10 | +20 | +40 | +30 | +30 | +30 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Fabrication de parchemins  
- Fabrication de potions  
- Identification des objets magiques  
- Incant. Magie Nécromantique (Niv 4)  
  
**Dotations :**  
- 6 Shadow's Silence  
- 4 Shadow's Whisper  
- 2 Shadow's Shout  
  
**Accès :**  
- Shadow's Shout  
  
**Débouchés :**  
- ShillienShadow

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Wind Caster :

**Nom :** Wind Caster  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+4D4  
Elfes Noir qui est encore au stade de l’apprentie, il est souvent accompagné par un Wind Master, Qui lui apprend à contrôler ses pouvoirs.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | - | +10 | +10 | +10 | - | - | +2 |

**Compétences :**  
- Connaissance des parchemins  
- Connaissance des runes  
- Étiquette  
- Fabrication de parchemins  
- Fabrication de potions  
- Identification des plantes  
- Incant. Magie Noire (Niv 1)  
- Incant. Magie d'Air (Niv 4)  
- Langue Hermétique : Arcane Elfe  
  
  
**Dotations :**  
- Chemise bleue claire et chausses  
- Lourd manteau de laine, souvent teint en bleu clair  
- Arme simple  
- Bâton de Sorcière  
  
**Accès :**  
- Aucun carrière de base (Double Xp Requis)  
  
**Débouchés :**  
- Shadow Caster

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shadow Caster :

**Nom :** Shadow Caster  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Le Shadow caster commence à apprendre des magies Noir encore plus puissante, Sont maitre le Shadow Master lui apprend l'art de la plus puissante magie Noir  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +20 | +20 | +10 | +10 | - | +3 |

**Compétences :**  
- Connaissance des plantes  
- Conscience de la magie  
- Évaluation  
- Incant. Magie Noire (Niv 2)  
  
**Dotations :**  
- Bâton de Sorcier(ère)  
  
**Accès :**  
- Wind Caster  
  
**Débouchés :**  
- Wind Master

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Wind Master :

**Nom :** Wind Master  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Le Wind Master est un maitre dans l'art d'utilisé la magie de l'air Celui-ci doit prendre un Wind Caster en tant que apprentis pour lui apprendre a déchainé des tempêtes.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +30 | +30 | +20 | +20 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Connaissance des démons  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Éloquence  
- Fabrication d'objets magiques  
- Identification des morts-vivants  
- Identification des objets magiques  
- Incant. Magie d'Air (Niv 5)  
- Incant. Magie Noire (Niv 3)  
- Préparation de poisons  
  
**Dotations :**  
- Chemise bleu et chausses  
- Lourd manteau de laine, souvent teint en bleu clair  
- Arme Simple  
- Bâton de Sorcier(ère)  
- 1 Wind Caster  
  
**Accès :**  
- Shadow Caster  
  
**Débouchés :**  
- Shadow Master

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shadow Master :

**Nom :** Shadow Master  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Grand Maitre de la magie Noir, Ils fond passer des épreuves à leurs apprentis qui sont un véritable enfer. Contrairement a un Wind Master le Shadow master peut avoir plusieurs apprentis en même temps.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +20 | +40 | +30 | +30 | +40 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Fabrication de parchemins  
- Fabrication de potions  
- Incant. Magie Noire (Niv 4)  
- Langue Hermétique : Arcane Elfe  
  
**Dotations :**  
- Arme Simple  
- Bâton de Sorcier(ère)  
- 4 Shadow Caster  
  
**Accès :**  
- Wind Master  
  
**Débouchés :**  
- Shillien'sMouth

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Eclaireur :

**Nom :** Eclaireur  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
L'éclaireur part en reconnaissance pour observer le terrain et recueillir des informations qui seront utiles au reste du groupe.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | - | - | +20 | - | +10 | - | - | - |

**Compétences :**  
- Camouflage rural  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Orientation  
- Pictographie  
- Pistage  
  
**Dotations :**  
- Chemise de Mailles  
- Bouclier  
- Corde de 10 mètres  
  
**Accès :**  
- aucun carrière de base (Double Xp requis)  
  
**Débouchés :**  
- Espion

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Espion :

**Nom :** Espion  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
collecte des renseignements dans les camps ennemis, pour prévoir des manœuvres ou faire pression.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | +20 | - | +10 | +20 | +20 | +20 | - | +20 | +2 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Camouflage urbain  
- Comédie  
- Corruption  
- Crochetage des serrures  
- Cryptographie  
- Déguisement  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Escamotage  
- Filature  
- Fuite  
- Linguistique  
- Sens de la répartie  
- Sixième sens  
- Séduction  
  
**Dotations :**  
- Carnet de Déchiffrement  
- Nécessaire de Déguisement  
- 1D4 Pigeons Voyageurs  
  
**Accès :**  
- Eclaireur  
  
**Débouchés :**  
- Assassin

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Assassin :

**Nom :** Assassin  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
l'assassin agit principalement dans l'ombre, attendant le moment propice pour frapper sa victime  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | +20 | +10 | +10 | +30 | +20 | +30 | +20 | - | +6 |

**Compétences :**  
- Adresse au tir  
- Camouflage rural  
- Camouflage urbain  
- Déguisement  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Escalade  
- Filature  
- Préparation de poisons  
- Spécialisation : Armes articulées  
- Spécialisation : Armes de jet  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Spécialisation : Armes de poing  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Spécialisation : Lasso  
- Spécialisation : Sarbacane  
  
**Dotations :**  
- Chemise de Mailles  
- Bouclier  
- Arme Simple  
- 4 Couteaux de Lancer  
- Filet  
- Garrot  
- Grappin plus 10 m de Corde  
  
**Accès :**  
- Espion  
  
**Débouchés :**  
- MaitreAssassin

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### MaitreAssassin :

**Nom :** MaitreAssassin  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Le maitre Assassin est passé maitre dans l'art d'assassinée ses victimes ils sont très dangereux et habile.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +30 | +10 | +10 | +30 | +20 | +30 | +20 | +10 | +6 |

**Compétences :**  
- Charisme  
- Corruption  
- Étiquette  
- Évaluation  
- Immunité aux poisons  
- Influence  
- Intimidation  
- Jeu  
- Prestance  
  
**Dotations :**  
- Chemise de Mailles  
- Bouclier  
- Arme Simple  
- 4 Couteaux de Lancer  
- Filet  
- Garrot  
- Grappin plus 10 m de Corde  
  
**Accès :**  
- Assassin  
  
**Débouchés :**  
- Shillien'sFeet

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien’sEyes :

**Nom :** Shilien'sEyes  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Mercenaire qui à atteint le sommet, il gère une ou plusieurs troupe de mercenaire de haut rang, il possède son propre fief et à une véritable armée sous ses ordres.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | - | +40 | +30 | +20 | +30 | +30 | +6 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Cartographie  
- Stratégiques  
- Tactiques  
- Éloquence  
- Équitation  
- Étiquette  
- Histoire  
- Langue étrangère \*  
- Linguistique  
- Législations  
- Orientation  
- Sens de la répartie  
  
**Dotations :**  
- Destrier arnaché et sellé   
- 2 Black Eyes  
- 4 Bounty Hunter  
- 8 BlindBow  
- 20 Hunter  
  
**Accès :**  
- Black Eyes  
  
**Débouchés :**  
- Royal Angel

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien’sNose :

**Nom :** Shilien'sNose  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Il possède plusieurs boutique/bar/Shop voir carrément une zone commercial.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | - | +10 | +20 | +30 | +10 | +20 | +30 | +5 |

**Compétences :**  
- Administration  
- Alphabétisation  
- Charisme  
- Commerce  
- Étiquette  
- Influence  
- Secret : Guilde  
- Langue étrangère \*  
- Linguistique  
- Perception  
  
**Dotations :**  
- plusieurs boutique  
- 1 Shadow'sManager par boutique  
- 2 Shadow'sShop par boutique  
- 1 Shadow'sBard personnel  
- 1 Accrobate personnel   
  
**Accès :**  
- Shadow'sManager  
  
**Débouchés :**  
- Garde Royal

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien’sHands :

**Nom :** Shilien'sHands  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
l'équivalent d'un Maréchal Il est le chef d'une escouade personnel de 50 hommes et commande tous les grades militaire inférieur à lui il est souvent directement sous les ordres du sénéchal  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | +10 | +40 | +20 | +10 | +20 | +20 | +10 | +8 |

**Compétences :**  
- Coups assommants  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Désarmement  
- Équitation  
- Esquive  
- Étiquette  
- Héraldique  
- Spécialisation : Armes de parade  
  
**Dotations :**  
- Armure de Plaques Complète  
- Bouclier  
- 40 Guardian  
- 4 DarkGuard  
- 2 BlackHeartGuard  
- 1 Shilien'sProtector  
  
**Accès :**  
- Shilien'sProtector  
  
**Débouchés :**  
- Garde Royal

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien’sEars :

**Nom :** Shilien'sEars  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Elle ont la dure tache de s'occupée du temple de Shillien, elle ordonne les sacrifices, pour apaisai leurs déesse.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +30 | +30 | +30 | +30 | +30 | +4 |

**Compétences :**  
- Incant. Magie Haute  
- Torture  
- Traumatologie  
- Fouet  
  
**Dotations :**  
- Temple de Shillien  
- Robe Blanche magnifique  
- 1 Shilien Priest  
- 3 Shilien Servant  
- 6 Shilien Erudit  
- 9 Shilien Apprentis  
  
**Accès :**  
- Shilien Priest   
  
**Débouchés :**  
- prêtresse Royale

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien’sShadow :

**Nom :** ShilienShadow  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Il possède et gère une Catacombe ou Nécropolis, Ils ont à leurs ordre plusieurs invocateur qui s'occupe des basse besognes pour eux.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +30 | +30 | +20 | +30 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Connaissance des démons  
- Incant. Magie Démonique (Niv 1)  
- Langue Hermétique : Démonique  
- Catacombe / Nécropolis   
- 6 Shadow's Silence  
- 4 Shadow's Whisper  
- 2 Shadow's Shout  
- 1 Shadow's Bringer  
  
**Dotations :**  
- Arme Simple  
- Bâton de Sorcier  
  
**Accès :**  
- Shadow's Bringer  
  
**Débouchés :**  
- Magicien Royal

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien’sMouth :

**Nom :** Shilien'sMouth  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Les plus puissant maitre qui savent contrôler aussi bien du vent que celle des sombre ténèbres. Ils sont de puissant noble qui contrôle l'école de Magie. Rien que leur présence impose un puissant respect.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| - | - | - | +20 | +40 | +30 | +20 | +40 | +40 | +4 |

**Compétences :**  
- Identification des objets magiques  
- Identification des plantes  
- Incant. Magie du Chaos (Niv 1)  
- Préparation de poisons  
- Charisme  
- Eloquence  
- Etiquette  
- Sens de la répartie  
- Intendance  
- Influence  
- Intimidation  
  
  
**Dotations :**  
- Arme Simple  
- Bâton de Sorcier  
- Autorité sur l'école de magie  
- 4 Shadow Master  
- 4 Wind Master  
- 4 Wind Caster  
- 16 Shadow Caster  
  
**Accès :**  
- Shadow Master  
  
**Débouchés :**  
- Magicien Royal

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Shilien’sFeet :

**Nom :** Shilien'sFeet  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Un maitre assassin qui a atteint le statu de Noble, ses prouesse lui ont fait obtenir des titres, ils contrôles souvent une armée d’assassin à sa solde. ils sont riche et puissant et n'hésite pas a faire éliminée ceux qui les gènes.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | +30 | +20 | +40 | - | +30 | - | - | +5 |

**Compétences :**  
- Acrobatie  
- Acrobatie de combat  
- Acuité auditive  
- Acuité visuelle  
- Camouflage des Ombres  
- Camouflage rural  
- Camouflage urbain  
- Combat aveugle  
- Contortionnisme  
- Discrétion  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Détection des émotions  
- Esquive  
- Spécialisation : Combat à deux armes  
- Vision nocturne  
  
**Dotations :**  
- une paire de dague  
- une dague magique  
- 3 Maitre Assassin  
- 7 Assassin  
- 10 Espion  
- 15 Éclaireur  
  
**Accès :**  
- MaitreAssassin  
  
**Débouchés :**  
- AssasinOfShadow (Si Mec)  
- Veuve Noir (Si Fille)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Royal Angel :

**Nom :** Royal Angel  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
Les royals angels sont les tireurs d'élite les plus habile de toute l'armée, ils sont sous contrôlé directe du roi et du sénéchal.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | +60 | +10 | +20 | +20 | +20 | +30 | +30 | +10 | +2 |

**Compétences :**  
- Acuité visuelle  
- Adresse au tir  
- Art de détourner les lances  
- Bravoure  
- Camouflage rural  
- Chasse  
- Endurance a la marche  
- Immunité contre la peur  
- Spécialisation : Arc long  
- Spécialisation : Armes de jet  
- Tir en mouvement  
- Tir rapide  
  
**Dotations :**  
- Armure stylisée et complète  
- Cape,capuche et écharpe bleue impériale  
- Arc long de qualité  
- autres armes de jets de qualité  
  
**Accès :**  
- Shillien'sEyes   
  
**Débouchés :**  
- Sénéchal

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Garde Royal :

**Nom :** Garde Royal   
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
La garde royal s'occupe de la protection directe du roi, elle peut aussi servir à arrêter des puissante personnalité (Noble, Sénéchal,Chamberlain,....) elle est composé des plus puissant guerrier   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +40 | +30 | +30 | +40 | +40 | +30 | +40 | +20 | +7 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive  
- Acuité sensitive  
- Acuité visuelle  
- Adresse au tir  
- Alphabétisation  
- Art  
- Astrologie  
- Calcul mental  
- Camouflage rural  
- Camouflage urbain  
- Charisme  
- Connaissance des plantes  
- Stratégiques  
- Tactiques  
- Coups assommants  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Dressage  
- Déguisement  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Désarmement  
- Emprise sur les animaux  
- Équitation  
- Esquive  
- Étiquette  
- Force accrue  
- Identification des plantes  
- Langue étrangère \*  
- Littérature  
- Philosophie  
- Réflexes éclairs  
- Résistance accrue  
- Sixième sens  
- Soins des animaux  
- Spécialisation : Armes articulées  
- Spécialisation : Armes d'hasts  
- Spécialisation : Armes de jet  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Spécialisation : Lance de cavalerie  
  
**Dotations :**  
- Armure de plates complète  
- Lance de cavalerie  
- Bouclier  
- Symbole impérial  
- (Ils ont accès à toutes les armes une fois entrés dans l'ordre, ils n'ont donc aucune restrictions d'armement).  
- Appartement dans le châteaux du roi.   
  
**Accès :**  
- Shillien'sNose  
- Shillien'sHands  
  
**Débouchés :**  
- Sénéchal

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Prêtresse Royale :

**Nom :** prêtresse Royale  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+4D4  
Les plus haute personnalité de prêtresse sont regroupé au temple de Shillien et souvent accompagne le roi. Elle partage la foie de shillien à travers leurs paroles.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | - | - | +20 | +30 | +40 | +40 | +50 | +30 | +7 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Autorité  
- Anticipation  
- Astrologie  
- Bonne Fortune  
- Charisme  
- Chirurgie  
- Chant  
- Chiromancie  
- Connaissance de la magie  
- Conscience de la magie   
- Danse  
- Législations  
- Sixième sens  
- Torture  
  
**Dotations :**  
- Habit Royaux   
- Bâton de sorcier(e)  
- Appartement dans le châteaux du roi   
  
**Accès :**  
- Shillien'sEars  
  
**Débouchés :**  
- Reine (Femme)  
- Grand Prophètes (Homme)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Magicien Royal :

**Nom :** Magicien Royal  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+4D4  
Les plus puissant magicien du royaume font parti de cette armée d'élite, Capable de déclencher des tempêtes et d'utilisé la magie noir la plus sombre. Ils ont leur propre logement au châteaux.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | +40 | +30 | +30 | +30 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Connaissance de la magie  
- Connaissance des parchemins  
- Connaissance des démons  
- Connaissance des plantes  
- Connaissance des runes  
- Conscience de la magie  
- Fabrication de parchemins  
- Fabrication de potions  
- Identification des objets magiques  
- Identification des plantes  
- Identification des morts-vivants  
- Incant. Magie du Chaos (Niv 4)  
- Langue Hermétique : Démonique  
- Méditation  
- Préparation de poisons  
- Sens de la magie  
  
**Dotations :**  
- Appartement Royaux  
- Habit Royaux   
- Bâton magique   
  
**Accès :**  
- ShillienShadow  
- Shillien'sMouth  
  
**Débouchés :**  
- Reine (Femme)  
- Grand Prophètes (Homme)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Veuve Noir :

**Nom :** Veuve Noir  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
Les veuve noir ne sont composé que de femme, attirant leurs proie par leur sex-appeal elle sont souvent utilisé sur les elfes noirs indocile et sur de puissant ennemis humain. Contrôler Officieusement par le Chamberlain (Ghost Hunter Femme) (Note : Chaque veuve Noir possède un tatouage en bas du dos d'une araignée Noir)  
  
Ils ont appris à vivre avec les serpents et ont acquis une grande connaissance dans la préparation de poisons à partir de leur venins ce qui en fait parfois de redoutables assassins.  
  
Note : Bizarrement les Veuve noir contrôles les serpents (Elle ont le tatouage d'une araignée) Alors que les AssasinOfShadow Contrôle les Araignée géante (ils ont le tatouage d'un serpent). Selon les rumeurs cela serais pour imposé sa domination sur chaqu'un d'eux.   
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +30 | +10 | +10 | +30 | +30 | +40 | +30 | +30 | +6 |

**Compétences :**  
- Appel des Animaux  
- Dressage  
- Emprise sur les animaux  
- Immunité aux poisons  
- Pistage  
- Préparation de poisons  
- Soins des animaux  
- Acrobatie de combat  
- Acuité visuelle  
- Adresse au tir  
- Art - Calligraphie  
- Art de détourner les lances  
- Art du combat à mains nues  
- Camouflage des Ombres  
- Camouflage urbain  
- Coups précis  
- Désamorçage des pièges  
- Esquive  
- Etiquette  
- Fabrication de drogues  
- Intrigues de Cour  
- Perception des alarmes magiques  
- Réflexes de combat  
- Réflexes éclairs  
- Spécialisation : Arbalète de poing  
- Spécialisation : Armes de jet  
- Spécialisation : Sarbacane  
  
**Dotations :**  
- armes et des vêtements rappelant leur espèce amie  
- Vêtements couteux (pour le jour)  
- Vêtements noirs et Capes Noires (pour la nuit)  
- Bottes d'anti pistage  
- Nécessaire de Déguisement  
- Chemise de Mailles  
- Arme Simple  
- 4 Couteaux de Lancer  
- Fil d'étrangleur  
- Filet  
- Grappin plus 10 m de Corde  
- 6D10 Fa  
  
**Accès :**  
- Shillien'sFeet  
  
**Débouchés :**  
- Chamberlain

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### AssasinOfShadow :

**Nom :** AssasinOfShadow  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 2 000 xp  
  
**Description :**  
Ses assasin ne font pas dans la dentel plutot que d'approcher directement leur cible comme les veuve noir il préfére se cacher et attendre le bon moment pour tuer leur cible discrétement, pourquoi perdre du temps en flirt quand une lame régle tous rapidement. Controler Officieusement par le Chamberlain (Ghost Hunter homme) (Note : chaque Assassin de l'ombre possède un tatouage de Serpent Noir sur l'épaule gauche.)  
  
Ils ont appris à vivre avec les Araignée géante et ont acquis une grande connaissance dans la préparation de poisons à partir de leur venins ce qui en fait parfois de redoutables assassins.  
  
Note : Bizarrement les Veuve noir contrôles les serpents (Elle ont le tatouage d'une araignée) Alors que les AssasinOfShadow Contrôle les Araignée géante (ils ont le tatouage d'un serpent). Selon les rumeurs cela serais pour imposer sa domination sur chacun d'eux.   
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +50 | +50 | +10 | +10 | +30 | +30 | +40 | +30 | - | +6 |

**Compétences :**  
- Appel des Animaux  
- Dressage  
- Emprise sur les animaux  
- Immunité aux poisons  
- Pistage  
- Préparation de poisons  
- Soins des animaux  
- Acrobatie  
- Adresse au tir  
- Camouflage rural  
- Camouflage urbain  
- Coups précis  
- Déguisement  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Escalade  
- Étiquette  
- Filature  
- Intrigues de Cour  
- Spécialisation : Armes de jet  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Spécialisation : Armes de poing  
- Spécialisation : Filets  
  
**Dotations :**  
- armes et des vêtements rappelant leur espèce amie  
- Vêtements couteux (pour le jour)  
- Vêtements noirs et Capes Noires (pour la nuit)  
- Bottes d'anti pistage  
- Nécessaire de Déguisement  
- Chemise de Mailles  
- Arme Simple  
- 4 Couteaux de Lancer  
- Fil d'étrangleur  
- Filet  
- Grappin plus 10 m de Corde  
- 6D10 Fa  
  
**Accès :**  
- Shillien'sFeet  
  
**Débouchés :**  
- Chamberlain

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Sénéchal :

**Nom :** Sénéchal  
  
**Type :** Carrière Avancée   
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 4 000 xp  
  
**Description :**  
Chef des armées il à un contrôle totale sur l'armée, il est chef de la garde Royal, il à toute la confiance du roi et doit assurée sa protection. c'est un puissant Chevalier de Shillien.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +40 | +30 | +50 | +40 | +40 | +30 | +60 | +50 | +12 |

**Compétences :**  
- Alphabétisation  
- Bagarre  
- Cartographie  
- Conduite d'attelages  
- Coups assommants  
- Coups puissants  
- Coups précis  
- Connaissances Stratégiques  
- Connaissances Tactiques  
- Désarmement  
- Éloquence  
- Équitation  
- Étiquette  
- Esquive  
- Jeu  
- Histoire  
- Héraldique  
- Langue étrangère \*  
- Linguistique  
- Législations  
- Orientation  
- Résistance à l'alcool  
- Sens de la répartie  
- Spécialisation : Armes de poing  
- Spécialisation : Armes articulées  
- Spécialisation : Armes de parade  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
  
**Dotations :**  
- Appartement de Luxe dans le châteaux du roi  
- 50 Gardes Royals  
- Maison de Campagne  
- Armure Lourd complète  
- Épée Elfique  
- Bouclier Elfique  
- Casque Elfique   
- 5 000 FA  
  
**Accès :**  
- Royal Angel  
- Garde Royal   
  
**Débouchés :**  
- Reine  
- Roi

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Nom :** Chamberlain   
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 4 000 xp  
  
  
**Description :**  
Le chamberlain s'occupe de la dure tache de la diplomatie, bien entendu quand la diplomatie ne fonctionne pas les Assassins sont la pour régler ce genre de problème évidement officiellement aucun assassin n'est sous sont contrôle.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +50 | +50 | +10 | +10 | +50 | +30 | +60 | +50 | +40 | +6 |

**Compétences :**  
- Adresse au tir  
- Coups puissants  
- Charisme  
- Corruption  
- Détournement de fonds  
- Déplacement silencieux (rural)  
- Déplacement silencieux (urbain)  
- Étiquette  
- Éloquence  
- Évaluation  
- Immunité aux poisons  
- Influence  
- Intimidation  
- Jeu  
- Prestance  
- Sixième sens  
- Spécialisation : Arbalète de poing  
- Spécialisation : Armes de jet  
- Spécialisation : Filets  
- Spécialisation : Lasso  
  
**Dotations :**  
- 12 Veuve Noir  
- 12 AssasinOfShadow  
- 3 Shillien'sFeet  
- Des appartement Royaux dans le châteaux du Roi  
  
**Accès :**  
- Veuve Noir  
- AssasinOfShadow  
  
**Débouchés :**  
- Reine (Femme)  
- Roi (Homme)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Grand Prophètes :

**Nom :** Grand Prophètes  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 4 000 xp  
  
**Description :**  
Points de Magie :  
+4D4  
Le grand prophètes est celui qui conseil le roi, il à des visions sur l'avenir et parle directement avec Shillien, bien souvent lui aussi manipule le roi. Mais c'est aussi un puissant invocateur, capable de contrôler les pires monstruosité  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | - | +20 | +10 | +60 | +20 | +40 | +30 | +12 |

**Compétences :**  
- Art  
- Astronomie  
- Baratin  
- Calcul mental  
- Chimie  
- Chiromancie  
- Connaissance des parchemins  
- Connaissance des plantes  
- Connaissance des runes  
- Conscience de la magie  
- Connaissance des démons  
- Cryptographie  
- Divination  
- Évaluation  
- Histoire  
- Héraldique  
- Fabrication de parchemins  
- Fabrication de potions  
- Identification des objets magiques  
- Identification des morts-vivants  
- Incant. Magie Démonique (Niv 4)  
- Langue Hermétique : Démonique  
- Langue Hermétique : Arcane Naine  
- Langue étrangère \*  
- Linguistique  
- Législations  
- Méditation  
- Numismatique  
- Orientation  
- Reconnaissance des pièges  
- Sens de la magie  
  
**Dotations :**  
- Un siège à la gauche du Roi  
- des appartements royaux dans le châteaux du roi  
- Des habit Royaux  
- 9 ShillienShadow  
  
  
**Accès :**  
- Prêtresse Royal   
- Magicien Royal

**Débouchés :**  
- Roi

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Reine :

**Nom :** Reine  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 5 000 xp  
  
**Description :**  
Elle est mariée au roi, même s'il elle n'est pas considéré comme l'égale du roi, elle est tous aussi importante, les reines ont souvent au fils du temps manipulée leur mari pour arriver a leurs fin, elle sont parfois plus dangereux que le roi lui-même. Il vaut mieux avoir ses bonnes grâces.  
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +10 | - | +20 | +30 | +30 | +20 | +30 | +60 | +12 |

**Compétences :**  
- Séduction (+20%)  
- Maquillage   
- Massage  
- Charisme (+20%)  
- Perception   
- Prestance   
  
**Dotations :**  
- Des biens immobiliers considérables... de la taille d'une Province,  
- les petits conforts de la vie comme tous les moyens de transport imaginables,  
- les distractions et le niveau de vie qu'on peut avoir pour 30000 Fa par an,  
- un énorme château qui coûte au moins 100000 Fa à la construction et 12500 Fa en frais annuel, probablement aussi un hôtel en ville et quelques maisons de campagne,  
- 10 Shillien'sEyes  
- 10 Shillien'sHands  
- 20 Black Eyes  
- 40 Bounty Hunter  
- 80 BlindBow  
- 200 Hunter  
- 400 Guardian  
- 40 DarkGuard  
- 20 BlackHeartGuard  
- 10 Shilien'sProtector  
  
  
- de bons contacts dans les fraternités de mercenaires.  
  
**Accès :**  
- Chamberlain   
  
- Sénéchal

- Prêtresse Royal   
- Magicien Royal  
**Débouchés :**  
- Aucun

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Roi :

**Nom :** Roi  
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Elf Noir  
  
**Coup :** 5 000 xp  
  
**Description :**  
Le Roi est premier juge, chef de guerre et garant de la cohésion.  
Il décide qui doit vivre ou mourir, si ou non ont doit faire la guerre à un ennemis, il doit prendre de grand décisions et donnée les ordres.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +10 | +20 | - | +30 | +30 | +20 | +50 | +50 | +12 |

**Compétences :**   
- Prestance   
- Influence (+20)  
- Législations (+20)  
- Éloquence (+20) (N'augmente pas le % mais le nombres de personne infectée n'a plus de limite à la condition qu’elle est du respect pour celui-ci)  
- Volonté de fer  
- Théologie  
  
**Dotations :**  
- Des biens immobiliers considérables... de la taille d'une Province,  
- les petits conforts de la vie comme tous les moyens de transport imaginables,  
- les distractions et le niveau de vie qu'on peut avoir pour 60000 Fa par an,  
- un énorme château qui coûte au moins 600000 Fa à la construction et 30000 Fa en frais annuel, probablement aussi un hôtel en ville et quelques maisons de campagne,  
- plus encore autant et un supplément de  
- Grand Prophète   
- Sénéchal  
- Chamberlain  
- 50 Garde Royal  
- 50 Royal Angel  
- 100 Shillien'sEyes  
- 100 Shillien'sHands  
- 200 Black Eyes  
- 400 Bounty Hunter  
- 800 BlindBow  
- 2000 Hunter  
- 4000 Guardian  
- 400 DarkGuard  
- 20 BlackHeartGuard  
- 10 Shilien'sProtector  
  
  
**Accès :**  
- Chamberlain   
- Grand Prophètes  
- Sénéchal  
**Débouchés :**  
- Aucun

### Carriére : Orc



##### Waste:

**Nom :** Waste  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
les plus faibles membres de la légion de Sang porte ce titre  
  
Légion de Sang : Cette Légion est connu pour ses membres plus proche d'une bête sauvage que tous autres ils ont une force accrue par rapport à la normal mais rentre souvent en états de Berserk ils n'est pas rare qu'un membres de la légion en tue un autre dans un accès de rage Pour monter en Grade dans cette légion cella n'est pas compliqué Payez les point d’expérience requis n'ai pas la seul chose à faire il faudra aussi Battre un membres du niveaux supérieur à vous en combat singulier   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | - | +10 |  | - | - | +10 | - | - | +6 |

**Compétences :**  
- Chasse  
- Coups précis  
- Force accrue  
- Résistance à l'alcool  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Violence forcenée  
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**  
- Aucun carrière de base  
  
**Débouchés :**  
- Blood

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Blood:

**Nom :** Blood  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Waste  
  
Légion de Sang : Cette Légion est connu pour ses membres plus proche d'une bête sauvage que tous autres ils ont une force accrue par rapport à la normal mais rentre souvent en états de Berserk ils n'est pas rare qu'un membres de la légion en tue un autre dans un accès de rage Pour monter en Grade dans cette légion cella n'est pas compliqué Payez les point d’expérience requis n'ai pas la seul chose à faire il faudra aussi Battre un membres du niveaux supérieur à vous en combat singulier   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | - | +20 |  | - | - | +20 | - | - | +8 |

**Compétences :**  
- Chasse  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Force accrue  
- Jeu  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Résistance à l'alcool  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Violence forcenée  
  
**Dotations :**  
- 6 Waste   
  
**Accès :**  
- Waste  
  
**Débouchés :**  
- BloodCapillarie

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### BloodCapillarie:

**Nom :** BloodCapillarie  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Blood  
  
Légion de Sang : Cette Légion est connu pour ses membres plus proche d'une bête sauvage que tous autres ils ont une force accrue par rapport à la normal mais rentre souvent en états de Berserk ils n'est pas rare qu'un membres de la légion en tue un autre dans un accès de rage Pour monter en Grade dans cette légion cella n'est pas compliqué Payez les point d’expérience requis n'ai pas la seul chose à faire il faudra aussi Battre un membres du niveaux supérieur à vous en combat singulier   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | +30 |  | - | - | +30 | - | - | +10 |

**Compétences :**  
- Chasse  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Esquive  
- Endurance a la marche  
- Force accrue  
- Jeu  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Résistance à l'alcool  
- Perception  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Violence forcenée  
  
**Dotations :**   
- 6 Blood   
- 36 Waste   
  
**Accès :**  
- Blood   
  
**Débouchés :**  
- BloodVessels

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### BloodVessels:

**Nom :** BloodVessels  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au BloodCapillarie  
  
Légion de Sang : Cette Légion est connu pour ses membres plus proche d'une bête sauvage que tous autres ils ont une force accrue par rapport à la normal mais rentre souvent en états de Berserk ils n'est pas rare qu'un membres de la légion en tue un autre dans un accès de rage Pour monter en Grade dans cette légion cella n'est pas compliqué Payez les point d’expérience requis n'ai pas la seul chose à faire il faudra aussi Battre un membres du niveaux supérieur à vous en combat singulier   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | - | +40 |  | - | - | +40 | - | - | +12 |

**Compétences :**  
- Chasse  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Esquive  
- Endurance a la marche  
- Force accrue  
- Jeu  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Résistance à l'alcool  
- Perception  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Résistance accrue  
- Violence forcenée  
  
**Dotations :**  
- 6 BloodCapillarie   
- 36 Blood   
- 216 Waste   
  
**Accès :**  
- BloodCapillarie   
  
**Débouchés :**  
- Dioxygen

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Dioxygen:

**Nom :** Dioxygen  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au BloodVessels  
  
Légion de Sang : Cette Légion est connu pour ses membres plus proche d'une bête sauvage que tous autres ils ont une force accrue par rapport à la normal mais rentre souvent en états de Berserk ils n'est pas rare qu'un membres de la légion en tue un autre dans un accès de rage Pour monter en Grade dans cette légion cella n'est pas compliqué Payez les point d’expérience requis n'ai pas la seul chose à faire il faudra aussi Battre un membres du niveaux supérieur à vous en combat singulier   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +50 | - | +50 |  | +20 | - | +50 | - | - | +14 |

**Compétences :**  
- Bagarre  
- Chasse  
- Coups assommants  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Endurance a la marche  
- Esquive  
- Force accrue  
- Jeu  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Résistance à l'alcool  
- Perception  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Résistance accrue  
- Résistance à l'alcool  
- Violence forcenée  
  
**Dotations :**  
- 8 BloodVessels   
- 48 BloodCapillarie   
- 288 Blood   
- 1 728 Waste   
  
**Accès :**  
- BloodVessels  
  
**Débouchés :**  
- Lungs

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Lungs:

**Nom :** Lungs  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Dioxygen  
  
Légion de Sang : Cette Légion est connu pour ses membres plus proche d'une bête sauvage que tous autres ils ont une force accrue par rapport à la normal mais rentre souvent en états de Berserk ils n'est pas rare qu'un membres de la légion en tue un autre dans un accès de rage Pour monter en Grade dans cette légion cella n'est pas compliqué Payez les point d’expérience requis n'ai pas la seul chose à faire il faudra aussi Battre un membres du niveaux supérieur à vous en combat singulier   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +60 | - | +60 |  | +30 | - | +60 | - | - | +16 |

**Compétences :**  
- Bagarre  
- Bravoure  
- Chasse  
- Coups assommants  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Endurance a la marche  
- Esquive  
- Force accrue  
- Jeu  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Résistance à l'alcool  
- Perception  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Résistance accrue  
- Résistance à l'alcool  
- Violence forcenée  
  
**Dotations :**  
- Aucun (Les Orcs n'accorde pas d'importance au équipements et n'a donc aucune importance dans la monter en grade)  
- 10 Dioxygen  
- 80 BloodVessels   
- 480 BloodCapillarie   
- 2 880 Blood   
- 17 280 Waste   
  
**Accès :**  
- Dioxygen  
  
**Débouchés :**  
- Heart

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Heart:

**Nom :** Heart  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Lungs   
  
Légion de Sang : Cette Légion est connu pour ses membres plus proche d'une bête sauvage que tous autres ils ont une force accrue par rapport à la normal mais rentre souvent en états de Berserk ils n'est pas rare qu'un membres de la légion en tue un autre dans un accès de rage Pour monter en Grade dans cette légion cella n'est pas compliqué Payez les point d’expérience requis n'ai pas la seul chose à faire il faudra aussi Battre un membres du niveaux supérieur à vous en combat singulier   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +70 | - | +70 |  | +40 | - | +70 | - | - | +18 |

**Compétences :**  
- Art du combat à mains nues  
- Acuité olfactive  
- Bagarre  
- Bravoure  
- Chasse  
- Cri de guerre   
- Course à pied  
- Constitution  
- Coups assommants  
- Coups précis  
- Coups puissants  
- Esquive  
- Endurance a la marche  
- Force accrue  
- Jeu  
- Langage Secret : Jargon des Batailles  
- Intimidation  
- Résistance à l'alcool  
- Menaçant   
- Pistage  
- Perception  
- Spécialisation : Armes à deux mains  
- Résistance accrue  
- Résistance à l'alcool  
- Violence forcenée  
  
  
**Dotations :**  
- Aucun (Les Orcs n'accorde pas d'importance au équipements et n'a donc aucune importance dans la monter en grade)  
- 2 Lungs  
- 20 Dioxygen  
- 160 BloodVessels  
- 960 BloodCapillarie  
- 5 760 Blood  
- 34 560 Waste  
  
  
**Accès :**  
- Lungs   
  
**Débouchés :**  
- Champion Orc

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Ash:

**Nom :** Ash  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
les plus faibles membres de la légion de feu porte ce titre  
  
Légion de Feu : Cette Légion recueille tous les orcs doué pour la magie, elle voue un Grand culte à Pa'agrio's le rêve de chaqu'un de leurs membres est de devenir un gardien de la flamme. Les Gardien de la flamme étant autant respecté qu'un chef orc. Malgré leurs intelligence supérieur leurs origines orcs sont ceux qu'il sont est la monter en grade en plus de couter des points d'expérience ce fait en battant son supérieur.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | - | - | - | +10 | +10 | - | +10 | - | - |

**Compétences :**  
- Charisme  
- Connaissance de la magie   
- Chasse  
- Incant. Magie de Pa'agrio's (Niv 1)  
- Perception   
- Sens de la magie   
  
**Dotations :**  
- Aucun  
  
**Accès :**  
- Aucun carrière de base (Double Xp requis)  
  
**Débouchés :**  
- Spark

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Spark:

**Nom :** Spark  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Ash  
  
Légion de Feu : Cette Légion recueille tous les orcs doué pour la magie, elle voue un Grand culte à Pa'agrio's le rêve de chaqu'un de leurs membres est de devenir un gardien de la flamme. Les Gardien de la flamme étant autant respecté qu'un chef orc. Malgré leurs intelligence supérieur leurs origines orcs sont ceux qu'il sont est la monter en grade en plus de couter des points d'expérience ce fait en battant son supérieur.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | - | - | - | +20 | +20 | - | +20 | - | +2 |

**Compétences :**  
- Charisme  
- Connaissance de la magie   
- Chasse  
- Incant. Magie de Pa'agrio's (Niv 2)  
- Narration  
- Orientation  
- Perception   
- Sens de la magie   
  
**Dotations :**  
- 6 Ash  
  
**Accès :**  
- Ash  
  
**Débouchés :**  
- Flame

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Flame:

**Nom :** Flame  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Spark  
  
Légion de Feu : Cette Légion recueille tous les orcs doué pour la magie, elle voue un Grand culte à Pa'agrio's le rêve de chaqu'un de leurs membres est de devenir un gardien de la flamme. Les Gardien de la flamme étant autant respecté qu'un chef orc. Malgré leurs intelligence supérieur leurs origines orcs sont ceux qu'il sont est la monter en grade en plus de couter des points d'expérience ce fait en battant son supérieur.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | - | - | +30 | +30 | - | +30 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Charisme  
- Connaissance de la magie   
- Chasse  
- Désarmement  
- Incant. Magie de Pa'agrio's (Niv 2)  
- Narration  
- Orientation  
- Perception   
- Résistance à la magie  
- Sens de la magie   
  
**Dotations :**  
- 6 Spark  
- 36 Ash  
  
  
**Accès :**  
- Spark  
  
**Débouchés :**  
- Fire

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Fire:

**Nom :** Fire  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Flame  
  
Légion de Feu : Cette Légion recueille tous les orcs doué pour la magie, elle voue un Grand culte à Pa'agrio's le rêve de chaqu'un de leurs membres est de devenir un gardien de la flamme. Les Gardien de la flamme étant autant respecté qu'un chef orc. Malgré leurs intelligence supérieur leurs origines orcs sont ceux qu'il sont est la monter en grade en plus de couter des points d'expérience ce fait en battant son supérieur.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | - | +10 | +30 | +30 | - | +30 | +30 | +6 |

**Compétences :**  
- Charisme  
- Connaissance de la magie   
- Chasse  
- Désarmement  
- Incant. Magie de Pa'agrio's (Niv 2)  
- Narration  
- Orientation  
- Perception   
- Perception des alarmes magiques   
- Résistance à la chaleur  
- Résistance à la magie  
- Sens de la magie   
- Survie  
  
**Dotations :**  
- 6 Flame  
- 36 Spark  
- 216 Ash  
  
**Accès :**  
- Flame  
  
**Débouchés :**  
- LightOfTheFire

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### LightOfTheFire:

**Nom :** LightOfTheFire  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Fire  
  
Légion de Feu : Cette Légion recueille tous les orcs doué pour la magie, elle voue un Grand culte à Pa'agrio's le rêve de chaqu'un de leurs membres est de devenir un gardien de la flamme. Les Gardien de la flamme étant autant respecté qu'un chef orc. Malgré leurs intelligence supérieur leurs origines orcs sont ceux qu'il sont est la monter en grade en plus de couter des points d'expérience ce fait en battant son supérieur.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | - | +10 | +40 | +30 | - | +40 | +40 | +8 |

**Compétences :**  
- Charisme  
- Connaissance de la magie   
- Connaissance des animaux   
- Connaissances Stratégiques  
- Chasse  
- Désarmement  
- Incant. Magie de Pa'agrio's (Niv 3)  
- Narration  
- Orientation  
- Perception   
- Perception des alarmes magiques   
- Résistance à la chaleur  
- Résistance à la magie  
- Sens de la magie   
- Survie  
  
**Dotations :**  
- 8 Fire  
- 48 Flame  
- 2 88 Spark  
- 1 728 Ash  
  
**Accès :**  
- Fire  
  
**Débouchés :**  
- SetsOnFire

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### SetsOnFire:

**Nom :** SetsOnFire  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 200 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au LightOfTheFire  
  
Légion de Feu : Cette Légion recueille tous les orcs doué pour la magie, elle voue un Grand culte à Pa'agrio's le rêve de chaqu'un de leurs membres est de devenir un gardien de la flamme. Les Gardien de la flamme étant autant respecté qu'un chef orc. Malgré leurs intelligence supérieur leurs origines orcs sont ceux qu'il sont est la monter en grade en plus de couter des points d'expérience ce fait en battant son supérieur.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | - | +20 | +40 | +30 | 20 | +40 | +40 | +10 |

**Compétences :**  
- Charisme  
- Connaissance de la magie   
- Connaissance des animaux   
- Connaissance des plantes  
- Connaissances Stratégiques  
- Chasse  
- Désarmement  
- Incant. Magie de Pa'agrio's (Niv 3)  
- Narration  
- Orientation  
- Pathologie   
- Perception   
- Perception des alarmes magiques   
- Prestance   
- Résistance à la chaleur  
- Résistance à la magie  
- Sens de la magie   
- Survie  
- Traumatologie   
  
**Dotations :**  
- 1 SetsOnFire  
- 10 LightOfTheFire  
- 80 Fire  
- 480 Flame  
- 2 880 Spark  
- 17 280 Ash  
  
**Accès :**  
- LightOfTheFire  
  
**Débouchés :**  
- Lava

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Lava:

**Nom :** Lava  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au SetsOnFire  
  
Légion de Feu : Cette Légion recueille tous les orcs doué pour la magie, elle voue un Grand culte à Pa'agrio's le rêve de chaqu'un de leurs membres est de devenir un gardien de la flamme. Les Gardien de la flamme étant autant respecté qu'un chef orc. Malgré leurs intelligence supérieur leurs origines orcs sont ceux qu'il sont est la monter en grade en plus de couter des points d'expérience ce fait en battant son supérieur.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | - | - | +20 | +40 | +40 | +30 | +50 | +50 | +12 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive   
- Charisme  
- Connaissance de la magie   
- Connaissance des animaux   
- Connaissance des plantes  
- Connaissances Stratégiques  
- Chasse  
- Désarmement  
- Incant. Magie de Pa'agrio's (Niv 4)  
- Interrogatoire  
- Narration  
- Orientation  
- Pathologie   
- Perception   
- Perception des alarmes magiques   
- Prestance   
- Résistance à l'alcool  
- Résistance à la chaleur  
- Résistance à la magie  
- Sens de la magie   
- Survie  
- Traumatologie   
- Vision nocturne  
  
**Dotations :**  
- 2 SetsOnFire  
- 20 LightOfTheFire  
- 160 Fire  
- 960 Flame  
- 5 760 Spark  
- 34 560 Ash  
  
**Accès :**  
- SetsOnFire  
  
**Débouchés :**  
- GuardOfTheFlame

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Batar:

**Nom :** Batar  
  
**Type :** Carrière de Base  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
les plus faibles membres de la légion porte ce titre  
  
Légion de Fer : Cette Légion regroupe les Orcs plus "classique" mais attention ce n'est pas parce que c'est orcs ne sont pas "spéciaux" qu'il ne sont pas dangereux ils s'entraine dans l'art de la guerre ! et croyez moi il n'y a rien de mieux qu'un orc pour ce genre de chose.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +10 | +10 | +10 | +10 | - | +10 | - | - | - | +2 |

**Compétences :**  
- Chasse  
- Résistance accrue  
- Résistance au froid  
- Résistance au sommeil  
- Résistance aux drogues  
- Résistance à la torture  
- Résistance à la magie  
  
**Dotations :**  
-  
  
**Accès :**  
- Aucun carrière de base (Double Xp requis)  
  
**Débouchés :**  
- Fléau

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Fléau:

**Nom :** Fléau  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Batar  
  
Légion de Fer : Cette Légion regroupe les Orcs plus "classique" mais attention ce n'est pas parce que c'est orcs ne sont pas "spéciaux" qu'il ne sont pas dangereux ils s'entraine dans l'art de la guerre ! et croyez moi il n'y a rien de mieux qu'un orc pour ce genre de chose.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +20 | +10 | +20 | +20 | +10 | +10 | - | +10 | - | +4 |

**Compétences :**  
- Coups précis  
- Chasse  
- Résistance accrue  
- Résistance au froid  
- Résistance au sommeil  
- Résistance aux drogues  
- Résistance à l'alcool  
- Résistance à la torture  
- Résistance à la magie  
- Spécialisation : Armes articulées  
  
**Dotations :**  
- 6 Batar  
  
**Accès :**  
- Batar  
  
**Débouchés :**  
- Francisc

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Francisc:

**Nom :** Francisc  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Fléau  
  
Légion de Fer : Cette Légion regroupe les Orcs plus "classique" mais attention ce n'est pas parce que c'est orcs ne sont pas "spéciaux" qu'il ne sont pas dangereux ils s'entraine dans l'art de la guerre ! et croyez moi il n'y a rien de mieux qu'un orc pour ce genre de chose.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | +20 | +20 | +20 | +20 | +10 | +10 | - | +6 |

**Compétences :**  
- Coups précis  
- Chasse  
- Endurance a la marche  
- Pistage  
- Résistance accrue  
- Résistance au froid  
- Résistance au sommeil  
- Résistance aux drogues  
- Résistance à l'alcool  
- Résistance à la torture  
- Résistance à la magie  
- Spécialisation : Armes articulées  
  
**Dotations :**  
- 6 Fléau  
- 36 Batar  
  
**Accès :**  
- Fléau  
  
**Débouchés :**  
- Axe

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Axe:

**Nom :** Axe  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Francisc  
  
Légion de Fer : Cette Légion regroupe les Orcs plus "classique" mais attention ce n'est pas parce que c'est orcs ne sont pas "spéciaux" qu'il ne sont pas dangereux ils s'entraine dans l'art de la guerre ! et croyez moi il n'y a rien de mieux qu'un orc pour ce genre de chose.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +10 | +30 | +30 | +30 | +20 | +10 | +10 | - | +8 |

**Compétences :**  
- Coups précis  
- Chasse  
- Désarmement   
- Endurance a la marche  
- Escalade  
- Pistage  
- Résistance accrue  
- Résistance au froid  
- Résistance au sommeil  
- Résistance aux drogues  
- Résistance à l'alcool  
- Résistance à la torture  
- Résistance à la magie  
- Spécialisation : Armes articulées  
  
**Dotations :**  
- 6 Francisc  
- 36 Fléau  
- 216 Batar  
  
**Accès :**  
- Francisc  
  
**Débouchés :**  
- Halberd

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Halberd:

**Nom :** Halberd  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Axe  
  
Légion de Fer : Cette Légion regroupe les Orcs plus "classique" mais attention ce n'est pas parce que c'est orcs ne sont pas "spéciaux" qu'il ne sont pas dangereux ils s'entraine dans l'art de la guerre ! et croyez moi il n'y a rien de mieux qu'un orc pour ce genre de chose.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +20 | +30 | +30 | +30 | +30 | +20 | +20 | - | +10 |

**Compétences :**  
- Coups assommants  
- Coups puissants  
- Coups précis  
- Chasse  
- Désarmement   
- Endurance a la marche  
- Escalade  
- Pistage  
- Résistance accrue  
- Résistance au froid  
- Résistance au sommeil  
- Résistance aux drogues  
- Résistance à l'alcool  
- Résistance à la torture  
- Résistance à la magie  
- Spécialisation : Armes articulées  
  
**Dotations :**  
- 8 Axe  
- 48 Francisc  
- 288 Fléau  
- 1 728 Batar  
  
**Accès :**  
- Axe  
  
**Débouchés :**  
- BattleAxe

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### BattleAxe:

**Nom :** BattleAxe  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 100 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au Halberd   
  
Légion de Fer : Cette Légion regroupe les Orcs plus "classique" mais attention ce n'est pas parce que c'est orcs ne sont pas "spéciaux" qu'il ne sont pas dangereux ils s'entraine dans l'art de la guerre ! et croyez moi il n'y a rien de mieux qu'un orc pour ce genre de chose.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +20 | +30 | +30 | +30 | +30 | +20 | +20 | - | +12 |

**Compétences :**  
- Coups assommants  
- Coups puissants  
- Coups précis  
- Chasse  
- Désarmement   
- Endurance a la marche  
- Escalade  
- Interrogatoire   
- Perception   
- Pistage  
- Résistance accrue  
- Résistance au froid  
- Résistance au sommeil  
- Résistance aux drogues  
- Résistance à l'alcool  
- Résistance à la torture  
- Résistance à la magie  
- Spécialisation : Armes articulées  
- Torture  
  
**Dotations :**  
- 10 Halberd  
- 80 Axe  
- 480 Francisc  
- 2 880 Fléau  
- 17 280 Batar  
  
**Accès :**  
- Halberd   
  
**Débouchés :**  
- WarAxe

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### WarAxe:

**Nom :** WarAxe  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 1 000 xp  
  
**Description :**  
Soldat de la légion supérieur au BattleAxe  
  
Légion de Fer : Cette Légion regroupe les Orcs plus "classique" mais attention ce n'est pas parce que c'est orcs ne sont pas "spéciaux" qu'il ne sont pas dangereux ils s'entraine dans l'art de la guerre ! et croyez moi il n'y a rien de mieux qu'un orc pour ce genre de chose.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +40 | +20 | +30 | +30 | +30 | +30 | +30 | +30 | +20 | +14 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive   
- Coups assommants  
- Coups puissants  
- Coups précis  
- Chasse  
- Désarmement   
- Endurance a la marche  
- Escalade  
- Interrogatoire   
- Perception   
- Pistage  
- Poursuite  
- Prestance   
- Résistance accrue  
- Résistance au froid  
- Résistance au sommeil  
- Résistance aux drogues  
- Résistance à l'alcool  
- Résistance à la torture  
- Résistance à la magie  
- Sixième sens   
- Spécialisation : Armes articulées  
- Torture  
  
**Dotations :**  
- 2 BattleAxe  
- 20 Halberd  
- 160 Axe  
- 960 Francisc  
- 5 760 Fléau  
- 34 560 Batar  
  
**Accès :**  
- BattleAxe  
  
**Débouchés :**  
- Champion Orc

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Champion Orc:

**Nom :** Champion Orc  
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 5 000 xp  
  
**Description :**  
Les Champions orcs sont particulièrement bien entraînés et ils ont une solide expérience du combat. Les Orcs les vénèrent comme des héros et leur dédient poèmes et chansons. Les Champions ont toujours une armure lourde, souvent décorée et peinte. Ces ajouts rendent leur présence encore plus impressionnante sur le champ de bataille.   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +60 | +30 | +60 | +60 | +50 | +30 | +30 | +20 | +40 | +20 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive   
- Charisme  
- Coups assommants  
- Coups puissants  
- Coups précis  
- Chasse  
- Désarmement   
- Endurance a la marche  
- Escalade  
- Interrogatoire   
- Perception   
- Perception des alarmes magiques  
- Pistage  
- Poursuite  
- Prestance   
- Résistance accrue  
- Résistance au froid  
- Résistance au sommeil  
- Résistance aux drogues  
- Résistance à l'alcool  
- Résistance à la chaleur  
- Résistance à la torture  
- Résistance à la magie  
- Sixième sens   
- Sommeil léger   
- Spécialisation : Armes articulées  
- Survie  
- Torture  
  
**Dotations :**  
- armure lourde, (souvent décorée et peinte).  
- Directement sous les ordres du Roi Orc  
- Une Chambre dans le chateaux du Roi.   
  
**Accès :**  
- Heart  
- WarAxe  
  
**Débouchés :**  
- Chef Orc

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### GuardOfTheFlame:

**Nom :** GuardOfTheFlame   
  
**Type :** Carrière Avancée  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 5 000 xp  
  
**Description :**  
Ces derniers n’ont qu’une seule mission : empêcher la Flamme sacrée de s’éteindre. C’est la situation la plus prestigieuse qu’un Orc puisse atteindre et seuls les Orcs les plus forts et les plus efficaces peuvent être investis de cet honneur, tous les autres Orcs s’inclinant devant les GuardOfTheFlame.  
Les Orcs considèrent que la flamme est la représentation physique de leurs dieu. Afin de les contenter, ils doivent s’acquitter de leurs devoirs envers la flamme Les Orcs croient que leurs dieu est apaisé tant que brûlent les flammes. Si les flammes s’éteignent, cela signifie que les Orcs ont failli à leurs devoirs et qu’ils seront punis par Pa'Agrio   
  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +30 | +10 | +20 | +20 | +50 | +60 | +60 | +60 | +60 | +16 |

**Compétences :**  
- Acuité auditive   
- Charisme  
- Connaissance de la magie   
- Connaissance des animaux   
- Connaissance des plantes  
- Connaissances Stratégiques  
- Chasse  
- Combat aveugle   
- Désarmement  
- Divination : Pyromancie   
- Escalade  
- Histoire  
- Incant. Magie de Pa'agrio's (Niv 4)  
- Interrogatoire  
- Lecture sur les lèvres  
- Narration  
- Orientation  
- Pathologie   
- Perception   
- Perception des alarmes magiques   
- Prestance   
- Résistance à l'alcool  
- Résistance à la chaleur  
- Résistance à la magie  
- Sens de la magie  
- Sixième sens   
- Survie  
- Traumatologie   
- Vision nocturne  
  
**Dotations :**  
- Chambre au Châteaux Du roi   
- Un Tenu riche imposante  
- Bâton de sorcier  
  
**Accès :**  
- Lava   
  
**Débouchés :**  
- Chef Orc

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Chef Orc:

**Nom :** Chef Orc   
  
**Type :** Carrière Avancée Final  
  
**Restrictions :** Orc  
  
**Coup :** 7 000 xp  
  
**Description :**  
le chef orc est toujours le premier sur le champ de bataille, capable d'attaquer plusieurs ennemis à la foi et de les faire tomber, Il est le chef car il est le plus fort, un chef peut être défier à tous moment pour être remplacer, ses défit sont généralement des duels à mort, mais le perdant peut être épargné.  
  
**Plan de carrière :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +60 | +60 | +60 | +60 | +60 | +60 | +60 | +60 | +60 | +30 |

**Compétences :**  
- Ambidextrie  
- Acuité auditive   
- Charisme  
- Connaissances Stratégiques  
- Coups assommants  
- Coups puissants  
- Coups précis  
- Chasse   
- Endurance a la marche  
- Escalade  
- Interrogatoire   
- Orientation  
- Perception   
- Pistage  
- Poursuite  
- Prestance   
- Réflexes de combat   
- Reconnaissance des pièges   
- Résistance accrue  
- Résistance au froid  
- Résistance au sommeil  
- Résistance aux drogues  
- Résistance à l'alcool  
- Résistance à la chaleur  
- Résistance à la torture  
- Résistance à la magie  
- Sixième sens   
- Torture  
- Volonté de fer  
- Spécialisation : Combat à deux armes  
  
**Dotations :**  
- Châteaux de schuttgart  
- 1 WarAxe  
- 2 BattleAxe  
- 20 Halberd  
- 160 Axe  
- 960 Francisc  
- 5 760 Fléau  
- 34 560 Batar  
- 1 Lava  
- 2 SetsOnFire  
- 20 LightOfTheFire  
- 160 Fire  
- 960 Flame  
- 5 760 Spark  
- 34 560 Ash  
- 1 Heart  
- 2 Lungs  
- 20 Dioxygen  
- 160 BloodVessels  
- 960 BloodCapillarie  
- 5 760 Blood  
- 34 560 Waste  
  
  
**Accès :**  
- Champion Orc  
- GuardOfTheFlame  
  
**Débouchés :**  
- Aucun Carrière Final

# Chapitre III : Les compétences

Les Compétences sont des aptitudes spécifiques, comme monter à cheval, être capable de vider les poches de ses voisins, ou savoir lire. Elles représentent les talents acquis par les Personnages durant leur vie.   
  
La règle fondamentale des tests de compétence suppose que votre personnage dispose de la compétence requise. Mais que se passet-il si vous désirez utiliser une compétence que vous ne connaissez pas ? Est-ce possible ? Tout dépend du type de compétence, indiqué dans la description de chacune d’entre elles. Les compétences sont séparées en deux types : compétences de base et compétences avancées.

Les compétences de base sont communément utilisées dans le Vieux Monde et le simple fait d’avoir grandi au sein de l’Empire permet à la plupart des personnages d’en maîtriser les rudiments. Si vous n’avez pas une compétence de base, vous pouvez vous appuyer sur vos aptitudes naturelles au lieu de compter sur une expérience acquise par une formation classique. Effectuez un test de compétence normal, mais divisez votre caractéristique par deux (arrondir à l’entier supérieur).  
Quand une compétence de base vous fait défaut, vous devez toujours effectuer un test de compétence pour l’utiliser alors que dans certaines situations, un personnage disposant d’une compétence n’aura même pas besoin de jeter les dés (pour nager en eaux calmes, par exemple). Exemple : Kurt, un Mercenaire, tente de marchander le prix d’une nouvelle épée. Il n’a pas la compétence Marchandage, mais il s’agit d’une compétence de base et il peut tenter sa chance. Kurt a 33% en Sociabilité, mais il doit diviser cette valeur par deux puisqu’il n’a pas la compétence requise.Kurt a donc 17% de chances (Soc 33/2=17) de faire baisser le prix. Kurt obtient un résultat de 05. Il a réussi ! Il a marchandé avec succès et obtient sa nouvelle épée à un prix réduit. Les compétences avancées nécessitent formation et expérience. Si vous n’avez pas une compétence avancée,vous ne pouvez même pas tenter de l’utiliser.Par exemple,aussi malin soyez-vous,vous ne pourrez jamais déchiffrer l’écriture de l’ancienne Khemri sans l’avoir étudiée.

• L’importance des circonstances Tous est relatif, surtout quand on parle de tests de compétence. Par exemple, passer par-dessus une clôture est très facile, alors qu’escalader une falaise escarpée est franchement difficile. Selon les circonstances, le MJ peut assigner des bonus ou des malus aux tests de compétence. Si les aventures vendues dans le commerce indiquent clairement ces modificateurs, il y aura des occasions où le MJ devra les déterminer sur le pouce. C’est l’une des fonctions principales du MJ. Pour chaque test de compétence, le meneur de jeu doit déterminer la difficulté, puis se reporter à la Table 4-1 : difficulté des tests pour déterminer le modificateur adéquat. Le MJ peut même décider d’assigner des bonus ou des malus plus importants que ceux indiqués sur la table, mais de tels modificateurs ne doivent être utilisés que dans les cas les plus extraordinaires.Pour que les compétences restent simples d’utilisation, il est recommandé d’utiliser des tranches de 10% dans le cadre de ces modificateurs.Cependant,si le MJ désire davantage de souplesse,  
rien ne l’empêche d’attribuer des modificateurs par tranches de 5%. Exemple : Hilda, une Chasseuse de primes, tente de retrouver la trace de sa proie. La joueuse qui interprète Hilda effectue un test de Pistage. Normalement, ses chances de succès seraient égales à sa valeur d’Intelligence. Toutefois, le MJ décide que la pluie tombée lors de la nuit précédente a effacé la plupart des traces. Il juge la tâche Très difficile et lui impose un malus de –30% au test de compétence. Avec son Intelligence de 41%, Hilda aurait normalement 41% de chances de réussir à suivre la piste, mais avec ce malus, ces chances tombent à 11% (41–30=11). La joueuse qui interprète Hilda obtient un résultat de 35 aux dés. Dans des circonstances normales, elle aurait réussi, mais elle a manqué son test à cause de la pluie.

• Degré de réussite Pour la plupart des tests, il suffit de savoir si on a réussi ou échoué.  
Cependant, il est parfois utile de connaître son degré de réussite. C’est particulièrement vrai en ce qui concerne les compétences sociales comme Charisme ou Commérage car cela donne alors des indications au MJ pour déterminer le comportement de ses PNJ. Déterminer le degré de réussite est une opération simple. Il suffit de faire la différence entre le résultat du jet de dés et le pourcentage de chances de réussite. Pour chaque tranche de 10% de différence, vous bénéficiez d’un degré de réussite.Votre MJ vous informera si le degré de réussite est important dans le cadre d’un test précis. Exemple : Rurik, tente d’obtenir des informations de la part d’un aubergiste au sujet d’un homme qu’il recherche. Il effectue un test de Commérage pour savoir ce qu’il peuten tirer. Il a 32% en Sociabilité, mais le MJ décide que l’aubergiste est suspicieux vis-à-vis des étrangers et que le test est Assez difficile (–10%).Rurik a donc 22% de chances de réussir. Il obtient un résultat de 01, le meilleur possible.Comme la différence entre le résultat et les chances de succès s’élève à 21%, Rurik obtient deux degrés de réussite (un pour chaque tranche de 10% complète). Le MJ décide alors que l’aubergiste va avouer que l’homme est l’un de ses clients, mais aussi qu’il va dire à Rurik où il peut le trouver en ce moment même. On décompte les degrés d’échec de la même manière. Chaque tranche de 10% au-dessus des chances de succès correspond à un degré d’échec, mais la plupart du temps, c’est inutile. Tests de compétence opposés Parfois, on doit opposer ses compétences à celles de son adversaire. On parle alors de test de compétence opposé.Par exemple,si vous essayez de vous dissimuler aux yeux d’un Patrouilleur, vous utilisez votre compétence Dissimulation tandis que votre adversaire tente de vous trouver avec sa compétence Perception.Dans ce genre de situation,les deux adversaires effectuent un test de compétence.Le MJ peut assigner des modificateurs à l’un ou à l’autre des protagonistes ou aux deux. Celui qui réussit son test l’emporte.Si les deux personnages réussissent leur test,celui qui obtient le plus grand nombre de degrés de réussite l’emporte. Si les personnages obtiennent le même nombre de degrés de réussite, le plus petit résultat obtenu aux dés l’emporte.Si tous deux échouent,le MJ doit choisir une des options suivantes en fonction de la situation Égalité. Personne n’a l’avantage.Au round suivant, relancez les dés. Relance. Relancez les dés jusqu’à ce qu’il y ait un vainqueur.

#### TABLE 4–1 : DIFFICULTÉ DES TESTS

|  |  |
| --- | --- |
| Difficulté | Modificateur de compétence |
| Très facile | +30% |
| Facile | +20% |
| Assez facile | +10% |
| Moyenne | Aucun modificateur |
| Assez difficile | –10% |
| Difficile | –20% |
| Très difficile | –30% |

Parfois, on veut entreprendre une action qui ne relève d’aucune compétence, comme enfoncer une porte au moyen de sa simple force. Dans ce cas, on effectue un test de caractéristique, qui fonctionne sur le même principe qu’un test de compétence. Le MJ détermine la caractéristique  
qui convient à la tâche entreprise. Ensuite, lancez 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique, vous avez réussi. La **Table 4-1 : difficulté des tests** s’applique aussi aux tests de caractéristique. On peut également effectuer des tests de caractéristique opposés, qui fonctionnent de la même manière. Exemple : Karl, un Pilleur de tombes, a trouvé un lourd sarcophage de pierre. Le couvercle est extrêmement pesant, mais Karl est déterminé  
à l’ouvrir pour piller le cadavre. Le MJ lui demande un test de Force.En raison du poids du couvercle, le MJ décide qu’il s’agit d’une tâche Difficile, assortie d’un malus de –20%.Avec 37% en Force, Karl a donc 17% de chances de déplacer le couvercle. Il obtient un résultat  
de 45 et le couvercle ne bouge pas d’un pouce. On fait parfois appel aux tests de caractéristique dans d’autres circonstances, comme pour résister au poison, à la torture, à la maladie ou à la magie.  
Vous obtenez automatiquement les compétences associées à votre carrière de départ. Ces compétences représentent ce que vous avez appris au cours de votre vie jusqu’au moment où vous avez commencé votre carrière d’aventurier. Quand vous gagnerez de l’expérience, vous  
pourrez entreprendre des carrières différentes. Cela vous donnera la possibilité d’apprendre de nouvelles compétences. Le prix d'une compétence change en fonction du faite quelle soit listé ou non dans la carrière. (Rien ne vous empêches d'apprendre des compétences que vous ne devriez pas avoir, Mais sachez qu'on distingue plusieurs catégories de compétences que certaine ne peuvent être apris qu'une fois et donc dans ce cas il faudra payez le prix de la compétances comme si c'étais une +20% Voir **Table 4-2 COUP DES COMPETENCES**.   
  
Ensuite il à les compétences d'instructeurs c'est compétence doivent être appris auprès d'un "Maitre" le coup en expérience changeant en fonction de la compétences les informations relative à l’apprentissage de celle-ci seront détaillé directement dans la description de l'instructeurs. 

#### TABLE 4–2 : COUP DES COMPETENCES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Listé | Acquis | +10% | +20% |
| Oui | 100xp | 500xp | 700xp |
| Non | 300xp | 1500xp | 2100xp |

### **Les types :**

**Innée** : Cette compétence est reçue à la naissance. Il n'y a pas d'autre façon de l'acquérir, quel que soit l'entrainement ou les études du personnage.

**Pratique** : Pour cette compétence, la théorie compte très peu, elle nécessite surtout de la pratique. Elle peut être acquise grâce à un travail acharné, à l'autodiscipline et à la motivation.  
  
**Intellectuelle** : Pour cette compétence théorie et érudition sont importantes. Il n'est pas possible de l'apprendre par soi-même. Elle peut aussi nécessiter une bonne mise en pratique.  
  
**Personnelle** : Cette compétence est liée à l'individu, son caractère et à sa pratique. Ce n'est pas ce que vous faites qui importe, mais comment vous le faites

#### **Table 3-1 : Compétences**

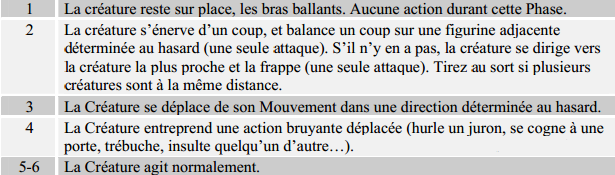
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Acrobatie | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence indique que le Personnage est un athlète confirmé, capable d'exécuter des chutes, bonds, rebonds, sauts, etc. Il doit aussi ajouter deux mètres à toutes les distances de Bonds et un modificateur de -2 à tous les jets de dé de dommages dus aux Chutes et aux Sauts. En plus, il peut Grimper des pentes raisonnables sans pour cela faire un Test de Risque.  Bien que les Personnages puissent, avec ce talent, faire des sauts périlleux arrières, des équilibres sur les mains, la roue sans risque, ils ne peuvent faire des acrobaties pendant qu'ils combattent ou qu'ils tente une manipulation comme, par exemple, ouvrir une porte. S'ils cherchent à travailler comme Bateleur ils auront un modificateur de +10% sur le Test d'Embauche ; ils peuvent aussi se livrer au Quémandage avec un Test à +10%.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Acrobatie équestre | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence peut être acquise par les gens du cirque, les voyageurs ou les nomades. Ils sont alors capable d'effectuer toutes sortes d'acrobaties à cheval comme tenir en équilibre, bondir sur son dos, etc. En pratique lorsqu'ils montent à cheval ils n'auront jamais à faire de Tests de Risque, sauf s'ils souhaitent sauter à très grande vitesse (supérieure à 8 mètres/Round) et ils auront, dans ce cas, un modificateur de 30 %. En outre ils n'ont aucun malus lorsqu'ils utilisent des armes de jet sur un cheval en déplacement.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Acuité gustative | Compétence de type : "Innée"   Les personnages dotés de cette compétence ont un sens du goût infaillible. Ils peuvent juger du goût des aliments et des boissons et peuvent avec un test d'intelligence à +10 réussi reconnaître les ingrédients du produit. Ils ont également la faculté de déceler de la drogue ou du poison avec un modificateur de +20 cumulable avec d'autres (fermentation par exemple). | |
| Acuité sensitive | Compétence de type : "Innée"   Le personnage possédant cette compétence peut reconnaître n'importe quelle matière rien qu'au toucher, et la plupart des objets. Il est aussi capable de ressentir les tremblements de terre bien avant tout le monde. | |
| Acuponcture | Compétence de type : "Pratique"   Un personnage possédant cette compétence est capable d'arrêter ou d'endormir une douleur, et de décontracter les muscles d'un personnage par l'application à des zones précises du corps, et connu de lui seul, d'aiguilles métalliques dans la peau. Il connaît également les principaux points sensibles du corps et est capable par une simple pression de doigt d'endormir instantanément un être. Cette compétence est principalement connue par quelques prêtres de Gracia.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Adresse au tir | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages adroits au tir sont naturellement de bons tireurs et gagnent un bonus de 10% à tous les Tests de Capacité de Tir. Les Personnages possédant une compétence en Spécialisation d'Armes lance-projectiles gagnent 20% dans celle-ci. | |
| Agriculture | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages compétents en agriculture connaissent les saisons et les caprices du temps. Ils savent ainsi obtenir les meilleurs récoltes dans une terre et un climat donnés. Ils savent aussi déterminer la date optimale pour la moisson et comment préserver la récolte pendant les mois d'hiver. Sur une réussite d'Int, un personnage compétent en agriculture peut déterminer si la perte d'une récolte est due à des causes naturelles (maladies, insectes...) ou surnaturelles (magie par exemple).  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Alphabétisation | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages sont capable de lire et d'écrire leur langue natale grâce à cette compétence.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Ambidextrie | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages ambidextres peuvent utiliser leurs deux mains avec la même habileté et ceci sans avoir de malus. Ils ne sont pas désavantagés lorsqu'ils combattent avec leur "mauvaise" main. Ils bénéficient d'un modificateur de 10% à tous les Tests de Risque basés sur la Dextérité. | |
| Anticipation | Compétence de type : "Innée"   Le personnage arrive à prévoir les réactions d'un ennemi (attaques ou parades) 1 round à l'avance. Cette compétence lui permet d'avoir un modificateur de +10 à tous les tests contre l'ennemi ciblé.  Cela ne fonctionne que sur un seul adversaire par combat. | |
| Appel des Animaux | Compétence de type : "Personnelle"   Cette compétence n'est accessible qu'aux Apprivoiseurs. Ceux-ci peuvent appeler un certain nombre d'animaux de l'espèce concernée à tout moment, à condition qu'ils se trouvent dans une forêt abritant ses représentants (en fait dans quasiment n'importe quelle forêt du Vieux Monde).  L'apprivoiseur effectue un Test de Cd; en cas de réussite, les animaux apparaissent au bout de 2D10 minutes et ils seront au nombre de 1 pour les chevaux, faucon et ours, et 1D3 pour les chats, loups et sangliers.  Un Apprivoiseur ne peut pas effectuer un nouvel appel tant qu'il est accompagné par les bêtes du dernier appel. | |
| Arme de prédilection | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence n'est pas liée à un plan de carrière : elle s'apprend grâce à une pratique continue d'une arme spécifique. (La durée durant laquelle le personnage doit manipuler l'arme avant de pouvoir acquérir cette compétence est laissée à l'appréciation du MJ, mais devrait se compter en années)  Cela reflète, le fait qu'un personnage ait une arme "préférée" qu'il utilise avant toutes autres, si possible. Ainsi, il choisit de se spécialiser avec une épée longue spécifique, ou une morgenstern particulière, mais pas en "arme simple" ou "arme à deux mains" car cela regroupe trop d'armes à la fois.  Lorsqu'un personnage utilise son arme de "prédilection" il reçoit un bonus de +5 CC ou CT selon ce qui est applicable et +5 I. Par contre lorsqu'il utilise une autre arme, il n'y est plus habitué et reçoit un malus de -5 CC/CT et -5 I. Il faudra plusieurs jours au personnage pour s'adapter à une nouvelle arme.  Cette compétence doit être acquise à nouveau si le personnage décide de changer d'arme de prédilection. La précédente compétence est en ce cas perdue. | |
| Astronomie | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages avec cette compétence sont familiarisés avec les cieux et les cycles des corps célestes. Ils savent reconnaître les constellations, les planètes et les corps inhabituels tels que les comètes, novae, etc. Sur un Test réussi d'Intelligence, le personnage peut naviguer à l'aide des étoiles avec une précision raisonnable. Il peut aussi prédire des événements astraux et cycliques tels que les éclipses et chutes de météores.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Acrobatie de combat | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence a la considération de tous ceux qui exécutent des manœuvres périlleuses, comme se pendre aux lustres ou sauter autour des tables, pendant le combat. Les tests appropriés se font avec un bonus de +10 en initiative. Quiconque tenterait de telles acrobaties sans cette compétence se trouverait dans une situation embarrassante (et même dangereuse). | |
| Acuité auditive | Compétence de type : "Innée"   Les Personnages avec ce talent sont pourvus d'une excellente ouïe. Ils feront leurs Test d'Ecoute à 10 %. Ils additionnent aussi 2 mètres aux distances normales d'Ecoute. | |
| Acuité olfactive | Compétence de type : "Innée"   Le personnage est doué d'un odorat excellent. Il peut reconnaître une odeur et la suivre dans les 24 mètres aux alentours. | |
| Acuité visuelle | Compétence de type : "Innée"   Le Personnage, doué d'une vision exceptionnelle, peut voir un objet à une distance de 50% supérieure à la normale (une fois et demi la distance normale). Cela n'affecte pas la Compétence Vision nocturne mais, par contre, modifie ce qu'il est possible de voir avec une torche, une lanterne, etc. | |
| Administration | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence est utilisée pour mettre en place et gérer tout ce qui concerne l’administratif, que ce soit au niveau d’un commerce ou d’une seigneurie. Elle permet également d’étudier et de comprendre des documents administratifs.  Pour des textes particulièrement complexes, ils peuvent faire un test sous leur Int.  Il faut posséder la compétence alphabétisation pour pouvoir apprendre administration.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Alpinisme | Compétence de type : "Pratique"   Un personnage joueur peut effectuer de difficiles et dangereuses ascension de falaises ou de pentes escarpées à l’aide de cordes, pics, etc. Si un pj compétent guide un groupe et place les pitons, tous les membres du groupes bénéficient de ses connaissances. Un montagnard pourra permettre à un groupe d’escalader une falaise qui serait sinon infranchissable. Le personnage bénéficie d’un bonus de +10% sur son test de risque ou jet de Dex. Il doit avoir acquis la compétence escalade au préalable | |
| Anatomie | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les travaux de recherche sur les cadavres humains étant punis durement par les autorités et les dénonciateurs étant rémunérés chèrement, cette compétence est très rare car très difficile à acquérir. Le personnage doit posséder la compétence chirurgie avant de pouvoir prétendre acquérir celle-ci. Un personnage possédant anatomie a un grand savoir des corps pour avoir étudié l’extérieur mais aussi l’intérieur des êtres vivants notamment ceux d’une race ou d’un groupe spécifique comme par exemple : humains, halfelings OU nains, gnomes OU elfes OU goblenoïdes, etc. Il est capable plus que tout autre personnage possédant seulement la compétence chirurgie, d’opérer un corps ou de soigner une blessure... Pour tout test d’intelligence, il bénéficiera d’un bonus de +20% s’il s’agit d’un membre de la race spécifiquement étudiée et de +10% dans le cas inverse.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Apiculture | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet à un personnage d'élever des abeilles dans des ruches en vue de récolter leur miel. De plus, ils sont devenus, après une longue période d'exposition, insensibles à ces insectes.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Architecture | Compétence de type : "Intellectuelle"   Avec cette compétence, le personnage est capable de réaliser des plans et maquettes d'une structure (batiment, chateau, pont ...). Ces plans sont bien entendu basés sur des mesures précises rendant réalisable le projet en grandeur nature. Lorsque le personnage utilise cette compétence (test d'Int), le résultat devrait lui être caché. Seul le MJ le connait. Le personnage verra ainsi le résultat de l'utilisation de sa compétence quand l'oeuvre sera finie (solide, bancale ou éfondrement). Si le test rate de beaucoup, le MJ peut faire comprendre aux autres personnages que les plans de l'architecte semblent étranges...  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Art | Compétence de type : "Pratique"   Un artiste peut peindre, sculpter ou produire toutes autres sortes d’œuvres d'art. Certains sont limités dans leur travail comme il est précisé dans leur Carrière. Quelque soit leur talent, ils peuvent fabriquer des objets utiles ou vendables (vendable à la décision du Maître de Jeu naturellement). Cela comprend des copies convaincantes d’œuvres déjà existantes. L'artiste a un bonus de 10% sur le quémandage et de 15% (qualification d'expertise) pour la détection de faux. | |
| Astrologie | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un personnage possédant cette compétence est capables de deviner, en observant les astres, la destinée à plus ou moins grande échéance d'un individu. Cette science étudie l'influence réelle ou supposée des astres sur le comportement des hommes, et c'est ce qui la différencie de la Divination.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Autorité | Compétence de type : "Personnelle"   Si le joueur est confronté à des militaires ou des religieux, il réussit un test de Soc et son avis ou son ordre prime. | |
| Bagarre | Compétence de type : "Pratique"   Les bagarreurs sont expérimentés dans l'art de se défendre avec leurs mains, leurs pieds, des vêtements ou ce qui passe à portée de leurs mains. Les personnes qui pratiquent ces techniques ne sont pas concernées par le malus de -10% et le modificateur de -2 aux dommages dans les combats sans arme. | |
| Bas-Fonds | Compétence de type : "Personnelle"   Cette compétence est accessible à tous ceux qui “travaillent ” souvent dans des quartiers mal famés. Cette compétence permet à un personnage de savoir où s’adresser pour obtenir des produits illicites, de savoir comment se comporter, où trouver qui, etc. dans les quartiers pauvres (s’il y en a !) d’une ville. | |
| Bouffonneries | Compétence de type : "Personnelle"   Les Personnages sont versés dans l'art "traditionnel" de l'humour paillard, obscène, sarcastique et irritant. La raison pour laquelle cette activité est considérée comme divertissante, reste très mystérieuse. Au sein de la noblesse, la présence d'un Bouffon attaché à la famille est garante d'un certain niveau de statut social. Les Personnages ont un bonus de 10% au Tests de Bluff et de Quémandage.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Bonne Fortune | Compétence de type : "Innée"   Vous possédez une chance surnaturel  Chaque fois que vous utilisez un point de Destin (mais pas si vous le dépensez) lancez 1d10. Si vous obtenez un 9 naturel, vous ne le perdez pas. | |
| Bravoure | Compétence de type : "Personnelle"   Cette compétence permet aux personnages de rester maîtres d’eux-mêmes dans les situations les plus dangereuses. Ils bénéficient d’un +10 pour leurs tests de Peur et de Terreur. | |
| Baratin | Compétence de type : "Personnelle"   Le Personnage doué de cette compétence peut essayer de baratiner des individus parlant la même langue que lui. Elle est utilisable dans la plupart des situations, lorsque l'on veut gagner du temps. Le Personnage invente simplement un discours extravagant qu'il "sert" à sa victime, ce qui a pour effet de l'ébahir, la laissant même se demander si son interlocuteur n'est pas fou, intoxiqué ou éventuellement dangereux. Cela n'a jamais de sens ; ce n'est pas une tentative de Bluff, mais un artifice destiné à plonger l'auditeur dans la confusion, à le subjuguer. Le baratineur doit faire un Test sous sa Sociabilité. S'il réussit cela indique que les effets dureront pendant ce Round de dix secondes. Si la marge de succès est supérieure ou égale à 10%, les effets seront prolongés de 1D6 Rounds, supplémentaires. Après cette période, la victime reprendra ses esprits et le Personnage ferait bien de courir au plus vite. Les PNJ ne resteront pas subjugués par un baratineur s'il est flagrant qu'ils sont en danger ou bien si l'on se prépare ostensiblement à leur nuire. Bien que le nombre de Personnages subjugués ne soit pas limité, le baratineur ne devrait pas réussir à en influencer plus d'un seul si des événements se produisent à proximité, en particulier s'il s'agit de combat. | |
| Bibliophilie | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un personnage avec cette compétence peut réparer et conserver manuscrits, cartes, graphiques, livres, parchemins et tout autre oeuvre en papier. Les tests de Dex sont faits avec un modificateur de +10% quand un bibliothécaire essaie de réparer ou de préserver un ouvrage en papier. Si le jet est manqué, l'ouvrage est endommagé et peut être déchiré.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Botte secrète | Compétence de type : "Pratique"   Un personnage qui annonce qu'il "botte" avec son arme d'escrime, doit réussir un jet sous la moitié de sa CC (arrondie au chiffre supérieur). Une botte secrète est considérée comme une attaque. Mais une botte réussie ne peut ni être esquivée, ni être parée en règle générale. Car seul un personnage possédant cette compétence peut le faire. Il a en effet 15% de chance de connaître la Botte de son adversaire, en réduisant du même coup des effets à ceux d'une attaque normale (parade et esquive possible). Cette compétence peut être acquise plus d'une fois, apportant un bonus de +10% au test de CC à chaque acquisition supplémentaire. Une seule tentative est possible par round. Posséder la compétence coups précis est obligatoire pour réussir une Botte.  Remarque: Une feinte peut précéder une botte, dans ce cas il faut prendre en compte le bonus de +20%. L'échec d'une botte n'apporte aucun malus. Certaines bottes n'ont pas pour but de blesser gravement un adversaire mais plutôt de l'handicaper pour le combat en le blessant à un endroit précis. Le maitre d'arme Tiléen Farinetti enseigne une botte qui permet de transpercer la main d'un adversaire, l'obligeant à se battre avec sa "mauvaise main" ou à se rendre. Pour cette botte secrète seul un test de dextérité réussi permet à l'adversaire d'éviter d'être blessé à la main. La botte du Capitaine mercenaire El Cadavo consiste elle, à obliger l'adversaire à reculer de plusieurs pas. L'adversaire ne souhaitant pas (ou ne pouvant) reculer, subit alors les dégâts de son attaque. Cette botte est très pratiquée pour se débarrasser d'un adversaire debout près du vide, sur un toit dans lieu au sol inégal ou jonché d'obstacles ou dans un escalier. Ce dernier devant réussir un test de risque pour ne pas chuter. | |
| Bravade | Compétence de type : "Personnelle"   Cette compétence permet au personnage de trouver le mot ou la phrase qui "blesse" lors d'un combat. Il peut ainsi lancer une remarque ou une insulte qui troublera et déconcentrera son adversaire à moins que celui-ci ne réussisse un test de FM.  En cas d'échec, l'adversaire énervé subira un malus de -10% en CC et/ou CT pendant 1D3 rounds, le temps pour lui de se ressaisir.  La bravade ne peut être tentée qu'une seule fois par adversaire, et nécessite que ce dernier parle la même langue que le personnage. | |
| Calcul mental | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages doués de ce talent ont le don de l'arithmétique, avec une incroyable -et profondément irritante- faculté de résoudre des problèmes de calcul quasi- instantanément. Quand de tels Personnages sont confrontés à un problème mathématique, le MJ devra admettre qu'ils sont en mesure de le résoudre, quelqu'en soit la difficultés. Le MJ devra alors réaliser un Test sous l'intelligence du Personnage, tous les Tours, jusqu'à ce que la réussite indique que le problème est résolu dans ce Tour de jeu ; il pourra alors lui révéler la solution. Ces calculateurs prodiges ont aussi un modificateur de 20% aux Tests d'Estimation et de 10% aux Test de Jeu.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Camouflage des Ombres | | Compétence de type : "Pratique"   La nuit, une fois plongé dans les ombres, caché au coin d'une ruelle, derriere une armoire ou sous les brancheages, le Joueur nimbé de sombre lumiere aura la possibilité de ne pas etre vu par les autres PJ ou PNJ sur un test de Cd. Il pourra néanmoins se deplacer mais devra faire a chaque deplacement un test de Calme pour ne pas faire de bruit. Du fait de l'absence virtuelle du Perso, les autres auront un -10 sur les Tests sensoriels comme la Vue ou l'Ouïe sauf les animaux dit "à flaire" comme les chiens, les loups... | |
| Canotage | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages sont expérimentés dans le maniement de la rame et instrument assimilés. Ils peuvent conduire de petite embarcations efficacement et sans danger. | |
| Chance | | Compétence de type : "Innée"   Les Personnages qui sont "nés sous une bonne étoile", trouvent toujours ce qu'ils cherchent et tout semble leur sourire. Ils peuvent utiliser leur chance pour ajouter ou soustraire 1 à tous les D6, ou 10% à tous les D100 et ceci à n'importe quel moment. Ce modificateur peut être appliqué à un jet de dé, après que le résultat soit connu, afin de pouvoir transformer un échec en réussite. Les personnages peuvent utiliser leur Chance un certain nombre de fois chaque jour. La première fois que le personnage y fait appel, dans une journée de jeu, le MJ doit faire un jet secret de 1D6. Le résultat de ce jet représente le nombre de "coups de chance" que le personnage pourra connaître dans cette journée. Ce nombre doit être noté et gardé secret par le MJ : le joueur ne saura pas combien de fois il pourra y faire appel ce jour là... jusqu'au moment où cela échouera pour la première fois.  En combat : Les dommages supplémentaires ne surviennent que sur un résultat pur de "6" sur le dé de dommages. Un personnage ne peut utiliser sa Compétence Chance pour infliger plus de dégâts. | |
| Chant de guerre Nain | | Compétence de type : "Personnelle"   Permet à tous les nains se trouvants dans un rayon de 100 mètres de gagner : +1F +10FM | |
| Chant Elfique : Chant des arbres | | Compétence de type : "Personnelle"   Pour avoir cette compétence, il faut obligatoirement connaître auparavant le langage secret des arbres.  Les tisseurs d'arbre elfe sylvains sont capables à l'aide de flûtes elfiques et de chant de modeler un arbre à leur guise. Ils se servent généralement de ce talent pour "bâtir" les habitations des elfes sylvains.  Le processus de modelage d'un arbre est long à réaliser, ils faut 1D6 heures pour modeler un arbre à sa guise (modifiable selon la taille de l'arbre) et un test de force mentale réussi pour que l'arbre accepte de se faire modeler (+10 si les intentions semblent dignes aux yeux de l'arbre). Si le PJ réussi ce test, l'arbre se modèlera exactement tel qu'il le souhaite. cela peut être n'importe qu'elle forme dans la limite du raisonnable mais gardez à l'esprit que l'arbre ne peux ni pousser, ni rétrécir. De plus un arbre refusera d'obtempérer si un danger pour lui se trouve à proximité (hache, feu, foudre...). Notez qu'il faut obligatoirement une flûte elfique en bois pour modeler les arbres.  Exemple de façonnements possibles : - l'arbre se couche pour bloquer un sentier ou passer une rivière - l'arbre dispose ses branchages de telle sorte qu'une plate-forme apparaît. - l'arbre dispose ces branches de façon a ce que les PJ puisse monter jusqu'à sa cime et voir au loin - l'arbre s'entrouvre pour permettre aux PJ de se dissimuler dans son tronc - etc. | |
| Chant Elfique : Evocation d'une Dryade | | Compétence de type : "Personnelle" L’évocation d’une dryade n’est pas, strictement parlant, une capacité magique. C’est une compétence uniquement connue de ceux qui ont un lien étroit avec la forêt. Les mages elfes des bois ont notamment découvert l’antique pacte conclu entre leurs semblables et les dryades et apprennent ce chant qui permet d’évoquer un de ces esprits des arbres. C’est un chant long et compliqué dans la langue ancienne de ces entités. Il ne peut pas être écrit, car cette langue comprend des syllabes qu’aucun système d’écriture connu ne peut transcrire. Le chant ne peut âtre appris qu’auprès d’un mage elfes des bois, ou grâce à un homme-arbre coopératif.  Il est très difficile et particulièrement fatigant de se rappeler et de prononcer les syllabes étrangères de ce langage. Se souvenir et formuler correctement le chant qui dure dix minutes nécessite une réussite d’Int. Une fois qu’il est terminé et que l’aide de la dryade a été demandée, le personnage ayant utilisé cette compétence doit se reposer totalement pendant une heure ou subir des pénalités de –10/-1 à toutes ses caractéristiques jusqu’à ce qu’il puisse dormir.  Dans une forêt, la dryade arrive après 1D6 rounds. Sur un terrain dégagé, elle met 2D6 minutes et il y a 25% de chances pour qu‘elle ne réponde pas à l’appel. Dans une ville, il n’y a que 25% de chances pour qu’elle se manifeste après 4D6 minutes et cela ne va pas manquer d’attirer beaucoup d’attention. Elle ne répondra pas du tout à quelqu’un se trouvant en mer ou sous terre.  Quand une dryade a été évoquée, il faut réussir un test de Soc avec une pénalité de –20% pour la convaincre d’apporter son aide (les personnages possédant la compétence Charisme bénéficient normalement de leur bonus de +10%). Toute requête impliquant de défendre des zones boisées et de débarrasser la forêt de ses ennemis devrait bénéficier d’un bonus de 10 à 20%, alors que toutes celles qui obligent la dryade à quitter la forêt ou qui lui font courir des risques sans nécessité se verront infliger une pénalité pouvant atteindre 50%. Sur un échec, la dryade aidera le personnage pendant 1D6 heures, mais selon la tâche, elle peut rester plus longtemps ou abréger son intervention.  Rappelez-vous que les motivations et le mode de pensée des dryades leur sont totalement propres ; ce qui, pour un elfe, est une requête raisonnable peut sembler étrange à la dryade. Si le test de Soc a une marge de réussite inférieure à 10%, une période de négociation s’ensuit, et le résultat dépend uniquement de l’opinion du MJ sur les arguments des joueurs. | |
| Chant Nain : Chant de Mort | | Compétence de type : "Personnelle"   Lorsqu'un nain réalise que le combat qu'il est en train de mener sera son dernier (à moins d'un miracle), il entonne son chant de mort. Dès cet instant, il peut enlever 1 à tous les dommages qu'il reçoit, pour représenter le fait qu'il n'en tient plus compte: la seule chose importante est de retenir l'ennemi le plus longtemps possible, et d'entrer dans la légende...  Cette compétence est exclusivement réservée aux nains. Chaque chant de mort est unique: le nain qui apprend cette compétence compose lui-même son propre chant de mort, qu'il peut entonner dès qu'il est réduit à 2 points de blessures ou moins. | |
| Charisme | | Compétence de type : "Personnelle"   Les personnages doués de Charisme ont cette qualité indéfinissable qui leur permet d'avoir des rapports exceptionnellement bons avec les gens qui se montreront généralement amicaux envers eux et les aideront. Les personnages charismatiques peuvent persuader d'autres individus de pratiquement n'importe quoi. Ils peuvent avoir recours au charme à volonté, en bénéficiant d'un modificateur de 10 à tous les Tests dépendant de la Soc. | |
| Chirurgie | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les chirurgiens ont les connaissances médicales requises pour "raccommoder" les Personnages en piteux état. Pour éviter les risques d'infections, un traitement approfondi devra être effectué hors de l'environnement d'aventures ; avec le matériel approprié et au calme. Le Maître de Jeu devra imposer des modificateurs s'ils essayent d'opérer sans l'équipement ou les commodités nécessaires. Ainsi, par exemple, si un Personnage essaie de traiter un amputé, dans une cave obscure et humide, alors qu'une mêlée fait rage aux alentours, ses chances seront réduites de 5 à 10%.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Coiffure | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence donne à celui qui en dispose le don de savoir coiffer, peigner, tailler, raser, etc. n’importe qui, à la seule condition que le personnage possède une paire de ciseaux ou un rasoir et un peigne. Tout personnage ainsi coiffé et/ou rasé augmente temporairement sa sociabilité de +10%.  Il faut, pour posséder cette compétence, recevoir l'entraînement d'une personne possédant déjà cette compétence ou être naturellement doué pour la coiffure. | |
| Comédie | | Compétence de type : "Personnelle"   Les Personnages capables de jouer la comédie peuvent assumer ou feindre d'autres identités, ainsi que se produire devant un public. Leurs Tests de Bluff et de Commérages se feront avec un modificateur de 15%. Les comédiens ont un grand répertoire de discours et un bon comédien sera capable de les réciter à la moindre occasion, ce qui lui confère un modificateur de 10% aux Tests de Quémandage.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Commérage | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence permet (sous un test de sociabilité réussi) d'obtenir des informations. Elle est utile pour avoir vent des rumeurs et des dernières nouvelles, mais également pour engager une conversation des plus anodines.  Talents liés : Code de la rue, Étiquette. | |
| Confection | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages compétents en confection, en fabrication de voiles ou même en préparation de costumes de scène, peuvent réparer des vêtements, tentes, voiles et d'autres objets en tissus, s'ils ont le matériel adéquat. Ils sont aussi capable de confectionner des déguisement donnant 10% aux Tests de Bluff du Personnage qui les portent.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Connaissance de l'Air | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages dotés de cette compétence comprennent les dangers des voyages par voie des airs et savent reconnaître la direction du vent, sa vitesse et les turbulences éventuelles. Ils peuvent donc déterminer par avance la qualité des conditions de vol (par ballons, par magie ou dans une des merveilleuses technologies naines) et mesurer le niveau de risque avec une grande précision (+10 aux tests d’Int). Ils connaissent les effets des différents terrains, comme les cols de montagnes, sur les flux d’airs et les vents. Cette compétence apporte aussi un bonus de +10 aux tests d’Int relatifs à ces tâches.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Connaissance de la montagne | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le PJ est habitué à vivre dans les montagnes et il connaît tous leurs dangers. Il sait où trouver de quoi survivre, il connaît la faune et la flore des montagnes. Il sait reconnaître les signes avant coureur d'un orage ou d'une tempête. Les passages traîtres comme les éboulis ou les escarpement ne sont pas un problème pour lui (bonus Dex+20). Il est plus rapide en terrain accidenté que quelqu’un qui n’est pas habitué et plus endurant sur les distances. En haute altitude il n'est pas gêné par le mal des montagnes.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Connaissance des démons | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages, avec cette compétence peuvent reconnaître un Démon lorsqu'ils en voient et distinguer son type au premier coup d'oeil (Majeur, Mineur ou Servant). Ils sont sensibles aussi à l'odeur et l'aura de ceux-ci et peuvent déterminer s'il y en a un à 48 mètres à la ronde même s'ils ne l'aperçoivent pas. Sans cette compétence, ils ne pourraient se douter qu'un Démon se dresse devant eux. Le Maître de Jeu pourrait leur venir en aide en décrivant l'apparence hostile et impressionnante de l'être qu'ils observent. Lorsqu'ils sont confrontés à un Démon, les Personnages peuvent être conscients de ses capacités, ses faiblesses et de ses intentions. Pour déterminer cela, le MJ peut leur accorder un Test d'Intelligence lorsqu'ils n'ont jamais rencontré un Démon de ce type. S'ils ont déjà eu affaire à un type particulier de Démons, ils en connaissent automatiquement tous les détails.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Connaissances Tactiques | | Compétence de type : "Personnelle"   Tout personnage possédant cette compétence est capable de percevoir au niveau d'une opération militaire limitée comme par exemple une bataille, les forces et les faiblesses adverses et d'agir en conséquence. Pour chaque aquisition supplémentaires de la compétence, il est accordé un modificateur de +10% aux tests basés sur l'Int. | |
| Constitution | | Compétence de type : "Personnelle"   L'aventurier qui est devenu, avec le temps, habitué à mettre son corps à rude épreuve, voir même dans des situations extrèmes, acquiert avec l'expérience une plus forte constitution.  Cela lui procure 1d4 points de vie supplémentaire de façon permanente. | |
| Contortionnisme | | Compétence de type : "Pratique"   Les contorsionnistes reçoivent leur entraînement des gens du cirque ou à travers d'étranges disciplines religieuses. Ce talent leur donne la possibilité de contrôler leur corps au-delà des limites d'une personne normale, déplaçant leurs os hors des articulations ou disloquant leur corps de manière horrible ou, du moins, révoltante. Ils peuvent se débarrasser des cordes, chaînes et autres liens sur un Test réussi sous la Dextérité, moins la moitié de l'Intelligence de celui qui a fait les liens. Ils peuvent aussi se faufiler à travers des passages ridiculement étroits tels que des barreaux de cellules ou de conduits d'aérations. 15 cm x 30 cm est le plus étroit des passages praticable par ces personnages. Malgré que la plupart des gens trouvent leur singeries répugnantes, les contorsionnistes ont 10% aux Tests de Quémandage.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Commandement | | Compétence de type : "Pratique"  La compétence Commandement vous permet de vous assurez que vos subalternes vont éxécuter vos ordres. Toutefois, vous ne pouvez l'utiliser que sur les individus placés sous votre autorité. Un test couronné de succé indique que vos hommes suivent vos instruction. En cas d'échec, ils les interprètent mal ou ne font rien du tout; si vous obtenez au moins 5 degrés d'échec, vos hommes vont jusqu'a faire l'inverse de ce que vous leur avez demandé. Un Test de Commandement peut affecter un nombre de cibles égal à votre bonus de sociabilité, mais celle-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous entendre distinctement et, bien évidement de vous comprendre. Un test de Commandement s'effectue au moyen d'une demi-action pour les ordres simples et d'une action complète pour les instructions plus complexes. | |
| Contre-magie | | Compétence de type : "Innée"   Cette compétence permet d'ajouter 10% à tout les tests de contre-magie. | |
| Coups précis | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages qui ont cette compétence, peuvent modifier la localisation de + ou - 10% suivant la partie du corps qu'ils désirent frapper. Ainsi une localisation de 82 (jambe droite) pourra être modifiée en 72 (tronc) ou 92 (jambe gauche), au choix du joueur. | |
| Course à pied | | Compétence de type : "Innée"   Les Personnages, avec ce talent, sont de rapides coureurs, très lestes sur leurs jambes. Ils rajoutent 10 à leur Agilités. | |
| Cryptographie | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Avec cette compétence, les Personnages sont capable d'inventer et de percer des codes ou des clefs de chiffrement. Ils peuvent imaginer un nouveau code sur un Test d'Intelligence réussi. Ils ont +10% pour tout Test d'Intelligence destiné à déchiffre un code inconnu. Le Maître de Jeu peut assigner un modificateur en fonction de la facilité ou de la difficulté du code.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Camouflage aquatique | | Compétence de type : "Pratique"   Un personnage avec cette cmpétence peut se dissimuler parfaitement dans un environnement aquatique, utilisant des feuilles,des plantes,meme des bateaux comme couverture. Le Test de Dissimulation doit être effectué à +20% si le personnage est immobile et à +5% s'il se déplace Prudemment. Par environnement aquatique on entend toutes les zones d'eau: plan d'eau, canal, étang, lac, rivières, fleuves, mer et océan (sauf si vagues), etc. Evidemment il est nécessaire que le personnage trouve quelque chose pour se cacher. Si le personnage se cache sous l'eau (si celle-ci n'est pas clair biensur) il n'utilise pas cette compétence. Le MJ devra demander au joueur ce que son personnage fait pour se camoufler et modifier les chances en conscéquence. | |
| Camouflage rural | | Compétence de type : "Pratique"   Un Personnage avec cette compétence peut se dissimuler parfaitement dans un environnement rural, utilisant les arbres, les branches et le feuillage comme couverture. Le Test de Dissimulations doit être effectué à 20% si le Personnage est immobile et à 5% s'il se déplace. Prudemment. Par environnements ruraux, on entend toutes les zones qui ne sont pas essentiellement urbaines : fermes, campagnes, forêts, champs, bords de rivières, parcs, jardins, jungles, marais, etc. la distinction entre le rural et l'urbain peut parfois ne pas être évidente, comme par exemple le petit jardin d'une maison en ville. Ce sera alors au Maître de Jeu de décider de la zone d'appartenance. Evidemment il est nécessaire que le Personnage trouve quelque chose pour se cacher. Le Maître de jeu devra demander au jouer ce que son personnage fait pour se camoufler et modifier les chances en conséquence. | |
| Camouflage urbain | | Compétence de type : "Pratique"   Le Personnage doué de cette compétence peut se dissimuler parfaitement en milieu urbain, utilisant les pas de portes, les petites traverses, les murs et les fentes pour se camoufler. Le Test de Dissimulation doit être effectué à 20% si le Personnage et immobile et à 5% s'il se déplace prudemment. L'environnement urbain est essentiellement une zone construite. Ce talent peut être utilisé aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des constructions. La différence entre le milieu urbain et rural peut parfois ne pas être évidente comme par exemple une ferme. Il est laissé libre choix au Maître de Jeu de déterminer dans quel environnement l'action se situe. Ce talent s'applique aussi aux constructions souterraine comme les tunnels ou les caves. Evidemment il est nécessaire que le Personnage trouve quelque chose pour se cacher. Le Maître de Jeu devra demander au jouer ce que son personnage fait pour se camoufler et modifier les chances en conséquences. | |
| Cartographie | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages, avec cette compétence, sont familiarisés avec la conception et la fabrication des cartes. Ils lisent les cartes même si elles sont tracées de façon archaïques ou non-conventionnelle, ou encore dépeignant une région inconnu. Ils peuvent aussi reconnaître des côtes ou autres éléments géographique, même déformés, mal dessinés ou présentés d'une manière camouflée. En utilisant un plan, le cartographe peut se diriger ou conduire d'autres personnes à un endroit précis ou suivre une certaine direction. Les cartographes se rappellent très bien des directions ou des points de repères. Ce qui est extrêmement utile dans les donjons et peut servir à retrouver son chemin ou retourner à un endroit précis. Les Tests sont liés à l'Intelligence.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Chant | | Compétence de type : "Personnelle"   Avec cette compétence les Personnages ont la faculté de chanter et connaissent une grande variété de chansons populaires ou plus formelles. Cela peut leur permettre de gagner un peu d'argent lorsqu'ils exercent en public. Ils disposent d'un modificateur de +10% aux Tests d'Embauche comme Bateleur et aussi quand ils Quémandent.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Chant de Mort : Chant de la Vyaadag | | Compétence de type : "Personnelle"   Cette compétence est réservée aux elfes ayant décidé de suivre la carrière de Danseur de Mort.  Les hurlements poussés par le danseur provoquent la terreur chez tous les adversaires se trouvant à moins de 20 mètres. Les alliés se trouvant dans les 5 mètres doivent réussir un test de Cl pour ne pas succomber à la peur. Le danseur quant à lui ne fait aucun test et ne subit aucun effet psychologique du à ce Chant. | |
| Chant Elfique : Evocation d'une Dryade | | Compétence de type : "Personnelle"   L’évocation d’une dryade n’est pas, strictement parlant, une capacité magique. C’est une compétence uniquement connue de ceux qui ont un lien étroit avec la forêt. Les mages elfes des bois ont notamment découvert l’antique pacte conclu entre leurs semblables et les dryades et apprennent ce chant qui permet d’évoquer un de ces esprits des arbres. C’est un chant long et compliqué dans la langue ancienne de ces entités. Il ne peut pas être écrit, car cette langue comprend des syllabes qu’aucun système d’écriture connu ne peut transcrire. Le chant ne peut âtre appris qu’auprès d’un mage elfes des bois, ou grâce à un homme-arbre coopératif.  Il est très difficile et particulièrement fatigant de se rappeler et de prononcer les syllabes étrangères de ce langage. Se souvenir et formuler correctement le chant qui dure dix minutes nécessite une réussite d’Int. Une fois qu’il est terminé et que l’aide de la dryade a été demandée, le personnage ayant utilisé cette compétence doit se reposer totalement pendant une heure ou subir des pénalités de –10/-1 à toutes ses caractéristiques jusqu’à ce qu’il puisse dormir.  Dans une forêt, la dryade arrive après 1D6 rounds. Sur un terrain dégagé, elle met 2D6 minutes et il y a 25% de chances pour qu‘elle ne réponde pas à l’appel. Dans une ville, il n’y a que 25% de chances pour qu’elle se manifeste après 4D6 minutes et cela ne va pas manquer d’attirer beaucoup d’attention. Elle ne répondra pas du tout à quelqu’un se trouvant en mer ou sous terre.  Quand une dryade a été évoquée, il faut réussir un test de Soc avec une pénalité de –20% pour la convaincre d’apporter son aide (les personnages possédant la compétence Charisme bénéficient normalement de leur bonus de +10%). Toute requête impliquant de défendre des zones boisées et de débarrasser la forêt de ses ennemis devrait bénéficier d’un bonus de 10 à 20%, alors que toutes celles qui obligent la dryade à quitter la forêt ou qui lui font courir des risques sans nécessité se verront infliger une pénalité pouvant atteindre 50%. Sur un échec, la dryade aidera le personnage pendant 1D6 heures, mais selon la tâche, elle peut rester plus longtemps ou abréger son intervention.  Rappelez-vous que les motivations et le mode de pensée des dryades leur sont totalement propres ; ce qui, pour un elfe, est une requête raisonnable peut sembler étrange à la dryade. Si le test de Soc a une marge de réussite inférieure à 10%, une période de négociation s’ensuit, et le résultat dépend uniquement de l’opinion du MJ sur les arguments des joueurs. | |
| Chasse | | Compétence de type : "Pratique"   Les chasseurs expérimentés savent où aller pour pratiquer la chasse et où trouver du gibier. Le Maître de Jeu devra décider à quel endroit se situe un type d'animal bien précis et il indiquera au joueur ce qu'il peut espérer rencontrer dans une région donnée. Un Test sous l'Intelligence du Personnage pourra donner au MJ une idée du gibier qui a été chassé. Un échec indique qu'il n'y avait rien. La marge de réussite peut être considérée comme un guide en ce qui concerne la quantité d'animaux tués et l'espèce du gibier, qui répondra plus ou moins aux voeux du chasseur selon la qualité de la réussite. En fonction du terrain de chasse, le Test pourra être réalisé plus ou moins souvent ; en moyenne, une fois par jour. | |
| Chiromancie | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages ont acquis le talent de lire dans les lignes de la main, certainement en voyageant avec les gens du cirque. La chiromancie permet aux Personnages de se faire un peu d'argent, plus qu'un musicien des rues. Les chiromanciens ont un modificateurs de 10% aux Test de Quémandage. Plus pratiquement, ils peuvent acquérir des informations sur les autres personnages. Le Maître de Jeu déterminera quelles informations ils peuvent découvrir, en ayant éventuellement recours à un Test d'Intelligence pour en déterminer la précision. Le MJ devrait présenter ces informations sous une forme assez ambiguë, n'offrant des détails utiles que si les circonstances sont favorables. Ces informations peuvent concerner la personnalité, la famille ou les intentions du sujet.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Code de la rue | | Compétence de type : "Personnelle"   Vous savez comment vous conduire dans la rue, et réagir sans pour autant en venir à la violence. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux test de charisme et de sociabilité dans tous vos rapports avec le milieu du crime. Vous avez des relations, entre autre vous connaissez le nom des principales crapules de la cité et pouvez faire croire que vous êtes sous leurs protection ou bien que vous êtes de la famille. Vous avez le vocabulaire requis pour vous faire comprendre. | |
| Combat aveugle | | Compétence de type : "Pratique"   Nécessite les compétences Acuité Auditive ou Sensitive... Cette technique permet de reperer son ennemi dans l'obscurité. Le PJ pourra combattre son adversaire dans le noir. | |
| Commerce | | Compétence de type : "Personnelle"   Les marchandeurs confirmés peuvent obtenir des marchandises bien en dessous du cours du marché. Leur Tests de Marchandage sont modifiés d'un + 10. | |
| Conduite d'attelages | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages avec cette compétences ont l'habitude de conduire des charrettes ou des chariots. Ils sont capable de conduire toutes sortes de véhicules attelés, en toute confiance. Ils contrôlent aussi automatiquement les chevaux et autres bêtes d'attelage sans attirer malencontreusement l'attention ni causer d'accidents. | |
| Connaissance de la magie | | Compétence de type : "Intellectuelle"   C’est une compétence acquise par l’étude dans les académies de magie. Cette compétence permet au personnage d'avoir une connaissance générale des différents types de magie, de reconnaître différents types de sorts, de pouvoir lire des passages simples des langages magiques les plus connus, même si l’on ne connaît pas parfaitement le langage spécifique en question.  Cette compétence permet de reconnaître les effets d’un sort sur un jet d’intelligence. Cette connaissance théorique est indispensable dans la création de nouveaux sorts, et donne + 10 % de chance de succès lors de la création d’un nouveau sort. Elle donne + 10% au jet de sorts en général.   Cette compétence donne une bonne connaissance de l'histoire de la création des ortilèges, des rituels, des objets magiques. Elle donne un bonus de +10% au jet d'Int pour connaître les propriétés magiques d'un objet, ou ce qui est requis pour sa destruction selon telle ancienne légende, ou pour lancer un contre sort etc, qu'est ce qui annule un sort...  Si l'on acquiert cette compétence une deuxième fois, l'on peut se spécialiser: Il y a histoire de la magie des collèges. Histoire des objets magiques, histoire de la magie elfique, histoire de la magie cléricale, histoire de la magie druidique, histoire de la magie nécromantique, histoire de la magie démonique, Histoire de la magie des anciens, histoire de la magie de l'arcane.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Connaissance des animaux | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages, avec cette compétence, ont une vaste connaissance des animaux, sur leurs manières de vivre, d'agir suvant les circonstances... Grâce à cela, il bénéficie d'un bonus de +10% à tous les Tests concernant les animaux (même pour le dressage et l'augmentation du profil initial de l'animal).  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Connaissance des Eaux | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le personnage doté de cette compétence connait les océans les mers et les rivières mieu que n'importe qui. Il sait ou sont leurs avantages et leur dangés. La faune et la flore de nimporte quel zone aquatique n'a aucun secret pour lui. Il sait également où pêcher,ou nager tranquilement,quels sont les meilleurs routes navigables. Il rajoute également +2 à ses lancés de respiration aquatique.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | |
| Connaissance des morts vivants | | Comp | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Connaissance des os | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnage possédant cette compétence peuvent identifier les différents ossements. Sous un test d'Int, ils peuvent déterminer la race, le sexe, la robustesse, etc. Sous un deuxième test d'Int/I réussit, les personnages peuvent identifier des choses plus difficilement repérables telles que le régime alimentaire, certains défauts dans l'ossature, etc.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Connaissance des plantes | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages ayant cette compétence peuvent reconnaître les différentes variétés de plantes. Ils connaissent aussi les propriétés des plantes et les périodes de récoltes (jours, années, circonstances spéciales). Sur un Test d'Intelligence réussi, le Maître de Jeu pourra indiquer aux joueurs les endroits possibles où trouver ce qu'ils cherchent.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Connaissance du désert | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence facilite grandement la survie d'un personnage dans le désert d'Arabie. Un personnage possédant cette compétence est capable de suivre les pistes qui sillonnent le désert, de faire la distinction entre une mirage et la réalité (Int+10). De plus il peut fournir l'emplacement de plusieurs puits et points d'eau. Sur un test d'Int réussi, il peut avoir accès aux informations suivantes : - retrouver son chemin s'il est perdu (comme c'est d'ailleurs le cas après une tempête de sable). - repérer les signes de l'attaque d'un vers des sables, l'arrivée d'une tempête, l'approche d'une caravane, un arrangement inhabituel dans les dunes indiquant peut être la présence de pilards.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Connaissances Stratégiques | | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Tout personnage possédant cette compétence est initié dans le déplacement et la conduite de troupes. Il connaît les besoins d'une armée, et est capable d'organiser l'ensemble des opérations d'une guerre, la défense globale d'un territoire. Pour chaque acquisition supplémentaire de la compétence, il est accordé un modificateur de +10% aux tests basés sur l'Int. |
| Conscience de la magie | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence est réservée aux Enchanteurs. Son utilisation rend le Personnage inactif pendant un Tour de jeu. Il prendra alors conscience de la présence et de la situation approximative de tout personnage ou créature Enchanteresse dans un rayon de 100 mètres. La concentration doit être absolue ; parler, se déplacer, combattre ou essayer de faire autre chose rendrait la Compétence inutilisable.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Corruption | | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Le Personnage avec cette compétence maîtrise l'art d'acheter des faveurs. Il sait qui soudoyer, ce qu'il faut offrir et comment le faire. Il a 20% aux Tests pour Corrompre. Notez que l'argent n'est pas le seul moyen utilisé pour une corruption. |
| Coups assommants | | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages qui ont cette compétence gagnent un bonus de 20% à leur chance d'étourdir un adversaire et n'ont pas le malus habituel de -20% au combat. Les chances d'étourdir sont égales aux dommages modifiés (1D6 + F - E - Protection à la tête) multiplié par 5 |
| Danse | | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages qui ont cette compétence peuvent danser exceptionnellement bien, de façon formelle ou informelle. Ils peuvent ajouter 10% aux Tests d'embauche ou de Quémandage s'ils cherchent un emploi de Bateleur ou exercent dans la rue. |
| Danse de Bataille : Danse du Ver | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Le danseur de batailles se jette à terre et se tortille dans tous les sens, pouvant avancer même ligotés, sans être considéré comme une cible inerte, tellement ses mouvements sont rapides.  De plus cette danse peut remplacer la capacité d'un Contorsionniste. |
| Danse de Bataille : Marche de Morrslieb | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Cette danse permet d'effectuer une figure aérienne du type saut périlleux arrière, ce qui lui permet d'esquiver en reculant de 1D3+1 mètres, sans tourner le dos a son adversaire. Cette danse peut être effectuée plusieurs fois par round, au prix d'une attaque. |
| Danse de Guerre : Confusion | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Le danseur embrouille l'adversaire avec des feintes et des bottes. Le danseur de guerre doit réussir un test d'Initiative pour utiliser le talent. Si l'adversaire rate un test de CC, le danseur de guerre gagne +10 pour toucher alors que l'adversaire aura -10 pour toucher le danseur de guerre. Si le danseur de guerre combat plusieurs adversaires, il n'aura qu'un seul test d'Initiative à faire, mais chaque adversaire devra réussir son propre test de CC, les effets sont alors normaux.  Les effets continuent jusqu'à ce que l'adversaire confus réussisse a toucher le danseur de guerre (sans forcement lui infliger de blessures). Les danseurs de guerre ne peuvent pas confondre les adversaires dont l'intelligence est inférieure a 6 ou immunisés aux effets psychologiques. |
| Danse de Guerre : Hymne à la guerre | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Il suffit au danseur de guerre de chanter l'hymne lorsqu'il charge un adversaire. S'il réussit un test d'Intelligence, il peut choisir de devenir frénétique. Tous ses alliés gagnent +10 aux tests de peur et de terreur tant que le danseur de guerre charge. Tous les ennemis souffrent de -10 aux tests de peur et de terreur tant que le danseur de guerre charge.  Le chant dure tant que le danseur de guerre ne se fait pas blesser et continue de combattre (c'est a dire, tant qu'il attaque ou se fait attaquer), mais ce chant peut s'élever a nouveau si le danseur de guerre charge à nouveau. |
| Danse de Mort : Fugue temporelle | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Cette danse fait paraître flou le danseur tant il est rapide. Il ne peut pas attaquer mais ses adversaires ont un malus de -40 pour le toucher (même avec des sorts ou des projectiles). De plus, il peut utiliser des chants, se déplacer à l'allure normale, parer ou même esquiver. Lors de cette danse, le danseur paraît irréel, tantôt présent, tantôt absent, parfois en double ou en triple exemplaire. |
| Danse de Mort : Tempête de lames | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Cette danse permet au danseur de réserver ses attaques pour le tour suivant : Si durant le tour où il effectue cette danse, il n'utilise aucune attaque, il pourra, au tour suivant, toutes les utiliser simultanément avant que quiconque n'ai pu jouer (quelque soit l'Initiative). Si le danseur ne résiste pas à la tentation d'attaquer ou de parer pendant le round de préparation, la danse est raté (l'esquive ou le déplacement à une allure plus que prudente sont interdits). Toutes les attaques de la tempête doivent êtres dirigées vers la même cible et ne peuvent être parées (par contre une esquive peut être tentée a -20 et, si elle est réussie, la victime esquive toutes les attaques de la tempête à la fois). Cette danse n'utilise pas les attaques "normales" du danseur qui peut donc attaquer a nouveau lorsqu'il a l'Initiative. |
| Danse de Bataille : Danse de l'Hermine | | | | | Compétence de type : "Pratique"   En bougeant son corps dans certains sens, le danseur de batailles peut hypnotiser son adversaire. Si ce dernier échoue à un test de FM, il sera considéré comme une cible inerte durant 1D6 rounds.  NB : durant sa danse (un round complet) le danseur ne peut rien faire d'autre. |
| Danse de Bataille : Hululement des Damnés | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Le danseur de batailles pousse une série de hululements terrifiants, obligeant son adversaire à subir un test de Peur. Si ce test échoue, l'adversaire sera apeuré durant 1D6 round, à moins qu'il ne réussisse un test de Cl durant.  NB : toute victime du hululement des damnés sera immunise contre ce cri durant un jour. |
| Danse de Bataille : Tornade Elfe | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Apres un test d'Initiative réussi, le danseur de batailles se jette à terre et tourne sur lui même, s'appuyant sur ses coudes et sur sa tête, infligeant un coup de Force 2 a toute personne dans un rayon de deux mètres. Cette danse de combat est particulièrement efficace contre des groupes de gobelins. |
| Danse de Guerre : Chant du Cygne | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Le danseur se met a chanter une ode à la mort qui plonge ses ennemis dans une profonde torpeur tant le chant est emplie de tristesse. Le danseur ne peut rien faire d'autre que chanter et toutes les créatures ayant plus de 6 en Intelligence et n'étant pas immunisées contre les effets psychologique doivent réussir un test de Cl a -20 pour ne pas arrêter toute action tant que le chant dure.  Pendant qu'il chante, le danseur insuffle son "énergie vitale" dans le chant et perds un point de vie par round. Les points de vie ainsi perdus ne sont pas pris en compte immédiatement mais au moment ou il s'arrêtera de chanter. Le danseur fera les jets critiques ou de morts violentes, si nécessaires, au moment ou il perd son point de vie, mais ceux ci ne prendront effets qu'au moment ou le chant s'arrêtera. Le danseur tombera alors inconscient et ne pourra se réveiller que lorsqu'il aura récupéré tous les points de vie perdus.  Pour tuer le danseur lorsqu'il chante ainsi, le seul moyen est de le faire tomber a -6 blessures, auquel cas, toutes les blessures qu'il a reçut sont prises en compte. Ceci peut paraître difficile mais, le danseur est tellement absorbé par son chant qu'il ne peut entreprendre aucune autre action et est considéré comme une cible inerte. |
| Danse de Guerre : Distraction | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Le danseur surprend un adversaire avec des pirouettes et des figures acrobatiques. Le danseur de guerre ne peut pas attaquer mais gagne +10 à ses tests d'esquives et de parades. Si le danseur de guerre est blessé, il ne peut pas utiliser cette compétence le round suivant. |
| Danse de Guerre : Tourbillon de mort | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Le danseur de guerre entre dans un état de furie maniaque. Il peut doubler ses attaques mais chaque attaque en plus des normales lui inflige un point de blessure, dû au grand stress de son corps. Le danseur de guerre ne peut pas parer quand il utilise cette compétence mais peut esquiver. Les blessures dues à l'utilisation de cette compétence se soignent normalement. Si le danseur de guerre tombe à 0 blessure pendant le tourbillon de mort, il est tombera inconscient et le restera jusqu'à ce qu'il soit remonté a 1. Cette compétence ne peut pas être utilisée en même temps que la Distraction, la Confusion ou les Chants de Guerre. |
| Danse de Mort : Marche funèbre | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Apres un test d'Initiative réussit, le danseur peut charger ses adversaires sur n'importe quel terrain tant son agilité est élevée. De plus, sa rapidité de déplacement lui permet d'ajouter son score de mouvement (M) aux dégâts causés par sa première attaque (cette danse n'annule pas le CC+10 dû a la charge).  NB: Si le test d'Initiative est raté, la charge reste normale. |
| Danse de Mort : Valse de la Grande Faucheuse | | | | | Compétence de type : "Pratique"  Cette danse permet au danseur, après un test d'Initiative réussi à -20, de valser en portant des coups dans les jambes. Les attaques portent automatiquement dans les jambes (pas de localisation) et, si le test de CC est réussi, la victime doit faire un test d'Initiative pour ne pas tomber. De plus, si l'attaque inflige plus d'un point de dégâts, les deux jambes de la victime sont brisées. L'attaque peut être esquivée ou parée comme une attaque normale. Si le danseur rate son test d'Initiative, il se vautre lamentablement (il ne subit pas de dégâts). Cette danse n'augmente pas le nombre d'attaques du danseur. L'attaque utilise la force du danseur sans modificateurs. Cette danse ne s'effectue qu'avec une arme à deux mains. |
| Danse du dragon | | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Le personnage possédant cette capacité peut tenir un Dragon "Tranquille" pendant tout le temps de la danse. Pour réussir la danse le joueur doit faire un test d'initiative puis lancer 3d6 pour déterminer la durée de la danse en rounds. |
| Déguisement | | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Avec ce talent, les Personnages sont aptes à confectionner ou utiliser des déguisements. Ceux-ci peuvent être simples ou très élaborés. Le Maître de Jeu doit garder en tête tous les efforts qui ont été fait lors de sa réalisation pour savoir si cela marche ou non. Un individu peut alors passé inaperçu aux yeux de personnes peu soupçonneuses. Dans le cas d'un examen fortuit, un Test de Sociabilité est requis pour le personnage déguisé. Un examen attentif révélera toujours un déguisement quoiqu'un personnage pourra anticiper la chose et tenter par tous les moyens de réussir un Bluff. Une phrase du genre : "Ne me fouillez pas si brutalement... j'ai une santé délicate depuis que j'ai attrapé la Putréfactose..." devrait être suffisante dans la plupart des cas.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Déplacement silencieux (rural) | | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages peuvent, avec cette compétence, se déplacer pratiquement silencieusement dans un environnement rural. Elle donne à celui qui Ecoute un malus de -10% à son Test. Exemple : dans un rayon de 4 mètres est de 30%, si l'individu se déplace Prudemment, dans ce cas elle sera réduite à 20%. Par environnements ruraux, on entend toutes les zones qui ne sont pas essentiellement urbaines : fermes, campagnes, forêts, champs, bords de rivières, parcs, jardins, jungles, marais, etc. La distinction entre le rural et l'urbain peut parfois ne pas être évidente, comme par exemple le petit jardin d'une maison en ville. Ce sera alors au Maître de Jeu de décider de la zone d'appartenance. |
| Déplacement silencieux (urbain) | | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages peuvent, avec cette compétence, se déplacer pratiquement silencieusement dans un environnement urbain. Elle donne à celui qui Ecoute un malus de -10% à son Test. Cela s'applique à toutes les actions fournies dans la Table d'écoute, y compris ouvrir les portes, parler, etc. Les environnements urbains sont essentiellement toutes les zones construites. Cette Compétence s'applique aussi à l'intérieur des constructions en général, y compris les bâtiments de ferme. Au gré du MJ, elle pourra s'appliquer à certaines situations souterraines, spécialement dans le cas de salles et de passages artificiellement bâtis. |
| Désarmement | | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages peuvent choisir, avec cette compétence, de désarmer un adversaire plutôt que de le blesser. Le joueur doit déclarer que son personnage va tenter de désarmer son adversaire. Il tire alors un jet d'attaque, suivi d'un autre. Si les deux jets sont réussis, l'adversaire est désarmé, sinon rien ne se passe. Les armes arrachées des mains de l'ennemi, sont alors éjectées dans une direction aléatoire de 2D6 mètres. Cette méthode ne peut être utilisée contre des créatures qui bénéficient d'attaques naturelles (morsures, attaques caudales et autres). |
| Détournement de fonds | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   La Compétence Détournement de fonds est très utile puisqu'elle permet aux personnages d'acquérir des sommes d'argent sans origine apparente, s'il est placé dans un emploi impliquant le contact direct avec l'argent (et seulement dans ce cas), le Personnage peut utiliser ce talent. Le Maître de Jeu devra faire un Test sous l'Intelligence de celui-ci pour déterminer s'il réussit ou non. Un détournement réussi rapporte 1D6 FA et ne sera jamais découvert ; même si -par miracle- on devait découvrir le détournement, l'escroc ne pourrait pas être soupçonné. S'il échoue, le Personnage ne gagne rien et peut être suspecté. Sur un échec de plus de 40%, l'escroc sera pris la main dans le sac. Le Personnage peut essayer de détourner des fonds autant de fois qu'il le souhaite. Il est alors sujet à un modificateur de -10% (cumulatif) pour chaque tentative supplémentaire dans une même journée et un même lieu. Le Maître de Jeu devrait ajuster le montant de détournement en fonction du conteste de chaque essai. Il peut varier aussi selon la grandeur de la compagnie qui l'emploie (par exemple, de l'ordre de 1D6 /- chez un petit boutiquier, et beaucoup plus de 1D6 FA aux dépens d'une trésorerie d'état).  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Discrétion | | | | | Compétence de type : "Pratique"   Si vous tentez de passer discrètement quelque part sans vous faire entendre ou remarquer, cette compétence accorde un bonus de +10 au test de discrétion : Dex |
| Divination | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette Compétence peut être utilisée pour découvrir des informations qui, normalement, ne sont pas accessibles à un Personnage. Par exemple, elle peut révéler l'endroit ou se trouve un joyau perdu, la date projetée de couronnement du prochain monarque ou le numéro gagnant à la loterie de la ville. Le Maître de Jeu devra être prudent lorsqu'il donne de tels renseignements ; les réponses ne doivent pas être trop tranchées. Soyer équivoque - laissez place aux interprétations erronées, aux ambiguïtés. Le MJ pourra établir la réussite de la divination par un Test basé sur l'Intelligence du personnage. Les divinations peuvent avoir divers focus : boule de cristal, tarots, osselets, etc. Mais dans tous les cas un support est indispensable. Un Personnage peut établir sa propre méthode et s'y tenir mais, s'il le veut, il pourra par la suite acquérir une nouvelle fois cette Compétence et pratiquer ainsi une autre forme de divination.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Divination : Haruspice | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette Compétence peut être utilisée pour découvrir des informations qui, normalement, ne sont pas accessibles à un Personnage. Par exemple, elle peut révéler l'endroit ou se trouve un joyau perdu, la date projetée du couronnement du prochain monarque ou le numéro gagnant à la loterie de la ville. Le Maître de Jeu devra être prudent lorsqu'il donne de tels renseignements ; les réponses ne doivent pas être trop tranchées. Soyez équivoque - laissez place aux interprétations erronées, aux ambiguïtés. Le MJ pourra établir la réussite de la divination par un Test basé sur l'Intelligence du personnage.  Cette compétence permet de faire de la divination par lecture dans les entrailles d'animaux sacrifiés.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Divination : Nimbomancie | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette Compétence peut être utilisée pour découvrir des informations qui, normalement, ne sont pas accessibles à un Personnage. Par exemple, elle peut révéler l'endroit ou se trouve un joyau perdu, la date projetée de couronnement du prochain monarque ou le numéro gagnant à la loterie de la ville. Le Maître de Jeu devra être prudent lorsqu'il donne de tels renseignements ; les réponses ne doivent pas être trop tranchées. Soyer équivoque - laissez place aux interprétations erronées, aux ambiguïtés. Le MJ pourra établir la réussite de la divination par un Test basé sur l'Intelligence du personnage.  Cette compétence permet de faire de la divination par lecture dans les nuages.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Divination : Astrologie | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette Compétence peut être utilisée pour découvrir des informations qui, normalement, ne sont pas accessibles à un Personnage. Par exemple, elle peut révéler l'endroit ou se trouve un joyau perdu, la date projetée de couronnement du prochain monarque ou le numéro gagnant à la loterie de la ville. Le Maître de Jeu devra être prudent lorsqu'il donne de tels renseignements ; les réponses ne doivent pas être trop tranchées. Soyer équivoque - laissez place aux interprétations erronées, aux ambiguïtés. Le MJ pourra établir la réussite de la divination par un Test basé sur l'Intelligence du personnage.  Cette compétence permet de faire de la divination par lecture dans les étoiles.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Divination : Lithomancie | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette Compétence peut être utilisée pour découvrir des informations qui, normalement, ne sont pas accessibles à un Personnage. Par exemple, elle peut révéler l'endroit ou se trouve un joyau perdu, la date projetée de couronnement du prochain monarque ou le numéro gagnant à la loterie de la ville. Le Maître de Jeu devra être prudent lorsqu'il donne de tels renseignements ; les réponses ne doivent pas être trop tranchées. Soyer équivoque - laissez place aux interprétations erronées, aux ambiguïtés. Le MJ pourra établir la réussite de la divination par un Test basé sur l'Intelligence du personnage.  Cette compétence permet de faire de la divination par lecture dans les mouvements des cailloux.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Divination : Pyromancie | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette Compétence peut être utilisée pour découvrir des informations qui, normalement, ne sont pas accessibles à un Personnage. Par exemple, elle peut révéler l'endroit ou se trouve un joyau perdu, la date projetée de couronnement du prochain monarque ou le numéro gagnant à la loterie de la ville. Le Maître de Jeu devra être prudent lorsqu'il donne de tels renseignements ; les réponses ne doivent pas être trop tranchées. Soyer équivoque - laissez place aux interprétations erronées, aux ambiguïtés. Le MJ pourra établir la réussite de la divination par un Test basé sur l'Intelligence du personnage.  Cette compétence permet de faire de la divination par lecture dans les motifs du feu.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Dur à cuire | | | | | Compétence de type : "Innée"   Le personnage bénéficie d’un bonus permanent de +1 blessure, modifiez le profil de départ en conséquence. |
| Décapitation | | | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence est réservée aux Décapiteurs elfes noirs.  Tout adversaire de taille humaine subissant une blessure à la tête a 15% de chances de se voir décapité. |
| Dépeçage | | | | | Compétence de type : "Pratique"   Avec cette compétence, le personnage est capable dépecer n'importe quel corps constitué d'os, de chaire et de peau (cheval, humain, orque, salamandre, vouivres ...). Habile de son couteau, il saura séparer la peau de la chaire et vider le reste du corps de tout ses composants. Ceci ne remplace aucunement la compétence "Chirurgie" car il n'y a ici aucune connaissance médicale.  Les tests à réaliser sont à faire sous la caractéristique Dextérité. |
| Déplacement silencieux (souterrain) | | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les personnages avec cette coméptence seront capables de se déplacer dans des environnements souterrains silencieusement. Les Test d'Écoute pour détécter le mouvement sont faits à -10% |
| Désamorçage des pièges | | | | | Compétence de type : "Pratique"   Sous un test de dexterité, n'importe quel PJ peut désamorcer un piège qu'il connait déjà. Grâce à cette compétence, le PJ expérimenté pourra tenter de désamorcer tous types de pièges avec un bonus de +10% en Dex pour cela. |
| Détection des émotions | | | | | Compétence de type : "Innée"   Cette compétence permet de détecter les émotions (même cachées) sur un visage : peur, haine, mensonge, etc. Le test se fait sous la FM du personnage sondé. Il y a les bonus suivants : +10 si le sujet est effrayé par le sondeur, +10 s'il y a une preuve flagrante ; -5 s'il est Initié de Véréna, -10/Niveau s'il est Clerc de Véréna, -5 (cumulatif) s'il possède Baratin, Charisme, Comédie, ou Séduction. |
| Diplomatie | | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Cette competence permet au personnage de comprendre et negocier correctement les affaires d'etat. Le personnage a une vision raisonable des objectifs de son pays et des autres, et il sait comment manipuler et alterer les negociations en sa faveur. La competence est testée sur diverses caracteristiques, car l'art de la diplomatie est une affaire de patience ou s'alternent les propositions, les contre-propositions, les demandes, les compromis et surtout une bonne dose de mensonge. |
| Distillation | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   La distilation est l'art de fabriquer des alcools comme les liqueurs. Le PJ doit avoir un alambic et un local à sa disposition pour distiller de l'alcool à partir d'un jus de fruits pressés au préalable. La distillation dure 4 heures et permet d'obtenir 1L de liqueur à partir de 10L de jus.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Dressage | | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage, avec cette compétence, peut entraîner des animaux à faire certains travaux ou des tours précis. Ce talent est général et s'applique aussi bien aux chevaux, chiens, faucons et autres animaux de compagnie qu'aux animaux sauvages (dans la limite du raisonnable). Tous les animaux non-fantastiques peuvent être dressés (sauf si cela est spécifié dans le Bestiaire), mais seulement s'ils ont une Intelligence de 6 ou plus. La durée du dressage dépend de la difficulté de la tâche, comme indiqué ci-dessous : - Obéir à un simple mot en présence du personnage : 1 semaine - Compter, tenir en équilibre sur une balle, faire un enchaînement de tours : 3 semaines - Aller chercher un objet ou exécuter un ordre en dehors de la présence du Personnage : 10 semaines - Entraîner un cheval, un faucon, un chien, etc. à combattre : 12 semaines L'entraînement doit être approprié à l'animal. Un cheval de guerre pourra être habitué à rester calme au milieu d'un vacarme ou à l'odeur du sang. Un faucon répondra aux ordres "attaques" et "reviens" ou reviendra au leurre. La loyauté d'un animal ne peut pas toujours être transférée à un nouveau maître. Le Maître de Jeu devra déterminer si c'est le cas. Un cheval acceptera mieux un nouveau propriétaire qu'un chien. Cette compétence donne aussi un bonus de 10% aux Tests d'Embauche pour travailler comme maître-chien, palefrenier, fauconnier ou tout autre emploi pour lequel cette Compétence est utile.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Dur en affaires | | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Le personnage a du bagou et le sens des affaires, et sait obtenir le maximum d’une transaction. Il bénéficie d’un bonus de +10% aux tests d’évaluation et de Marchandage. |
| Eloquence | | Compétence de type : "Personnelle"   Avec cette compétence les Personnages sont capables de manipuler des assemblées ou des foules entières de personnes, uniquement par persuasion verbale. Cela est représenté par les règles normales de Bluff et de Commérages, mais le nombre de personnes affectées est bien supérieur au maximum normal. La valeur de la Caractéristique Force Mental de personnage en fixe le nombre maximum. Le MJ pourra faire le Test approprié pour déterminer la réaction de l'auditoire ; appliquant des modificateurs en fonction de la nature du Bluff ou du commérage, et en fonction de l'humeur de la foule. Il devra toujours être conscient qu'une fois la foule dispersée, chacun aura le temps de penser à ce qu'il a entendu et que le doute pourrait l'assaillir. | | | |
| Emprise sur les animaux | | Compétence de type : "Personnelle"   Les Personnages, avec cette compétence, s'entendent à merveille avec les animaux et reçoivent leur totale confiance pour plusieurs raisons.  Dès qu'ils seront à moins de 12 mètres du personnage, les animaux domestiques avec une Intelligence de 10 ou plus seront affectés. Ils réagiront en agitant la queue, en miaulant, en ronronnant ou d'autre chose, se mettront à suivre le Personnage.  Un ordre simple peut être donné à un animal d'une Intelligence supérieure ou égale à 5 et ceci aussi longtemps qu'il sera à moins de 12 mètres. Un Test contre la Volonté de l'animal doit être fait pour déterminer le succès. Cet ordre doit être très simple du genre "suis moi", "halte", "vas-t-en", etc. Les personnages peuvent aussi tenter d'influencer les animaux qui menaceraient de les attaquer. Dans ce cas, l'animal pourrait obéir à un simple "vas-t-en" mais ne montrera aucun signe extérieur d'affection.  Le Maître de Jeu peut égayer le processus en introduisant un animal au caractère joueur et, par là même, irritant. | | | |
| Enseignement | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le personnage ayant cette compétence peut enseigner à un élève (un de ses compagnons par exemple) une compétence qu'il a acquit. L'élève disposant d'un tel maître peut ainsi apprendre beaucoup plus facilement et donc beaucoup plus vite.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Erudition | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un Personnage disposant de la compétence Érudition est particulièrement doué pour découvrir et assimiler des informations et peut atteindre un plus haut niveau d'expérience dans des domaines intellectuels que d'autres personnes.  En terme de jeu, cette compétence fonctionne comme suit : Avec Érudition, un Personnage peut acquérir une deuxième fois une compétence basée sur la connaissance (autrement dit, qui affecte les Tests d'Int) en payant le nombre habituel de Points d'Expérience. Toutefois, cette compétence ne peut pas être acquise deux fois dans la même carrière. Ses effets sont cumulatifs - par exemple, lorsqu'un Personnage ayant deux fois la compétence Théologie doit effectuer un Test d'Int où la Théologie lui accorde un modificateur de +10, il a en fait le droit à un modificateur de +20. L'Érudition fait aussi bénéficier d'un modificateur de +10 pour tous les Tests d'Int ou d'I lorsque le Personnage tente de découvrir des informations dans des sources écrites - par exemple, s'il est à la recherche d'un document essentiel ou de la formule d'une potion.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Escamotage | | Compétence de type : "Pratique"   C'est une compétence très utile, permettant au Personnage de cacher un petit objet dans les poches, les manches ou simplement dans la paumes des mains. La plus grande des choses pouvant être dissimulée ne devra pas dépasser la taille d'un poing fermé. Bien que tout le monde puisse tenter d'Escamoter un objet, le personnage compétent aura un bonus de 15% au Test de Dextérité. L'objet à Escamoter devra être tenu dans la main. Par exemple en distribuant des cartes, en comptant de l'argent ou en examinant des légumes au marché, l'individu pourra essayer de dérober l'objet en question (carte, pièce, carotte). Le MJ peut vérifier le succès en testant la Dextérité de l'escamoteur, avec les modificateurs qu'il juge appropriés. La réussite signifie que l'objet a pu être subtilisé. Un échec au Test parle de lui même (peut-être le personnage était-il surveillé de trop près, peut-être a-t-il glissé, etc.). Mais ce simple échec ne le fait pas repérer. Par contre une marge d'échec égale ou supérieur à 40% indique que le personnage a été pris en flagrant délit. | | | |
| Esquive | | Compétence de type : "Pratique"   Le Personnage, grâce à cette compétence, est spécialement entraîné à éviter les coups en combat au contact. Ceci en s'abaissant ou en s'écartant. Un Test d'Initiative réussi signifie que l'Esquive réussit et que tous les dommages du coup sont ignorés. Une seule esquive peut être tentée dans un même Round de combat. L'on ne peut esquiver que les coups que l'on voit venir. Les attaques Surprises ne peuvent pas être esquivées, pas plus que les projectiles venant d'un arc, d'une arbalète, ou d'une arme à feu. | | | |
| Evaluation | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage, muni de ce talent, a des yeux d'expert et peut juger de la valeur de la marchandise avec un haut degré de précision. Il a un modificateur de +10% à tous les Tests d'Estimation et une marge d'erreur réduite à 5% dans tous les cas.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Exploitation minière | | Compétence de type : "Pratique"   Cette Compétence est acquise par expérience du travail dans la mines et autres excavations. Avec elle, les Personnages gagnent certains avantages lors de déplacement en environnement souterrain. Ils sont capable de creuser des tunnels s'ils ont des outils adéquats et de construire des étais, des passerelles et des planchers lorsque la terre est meuble. Ils ont 10% aux Tests de Construction en milieu souterrain. Une fois sou terre, ils savent reconnaître les minerais, les cristaux et les différents types de roches. Ils peuvent détecter des filons de métaux ou autres. Pour déterminer le succès, le Maître de Jeu peut tester l'Intelligence. Ces personnes ont aussi 10% de bonus de détecter des portes ou des passages secrets dans les complexes souterrains. Tant qu'ils sont dans ce milieu, ils ont le sens de l'orientation, des inclinaisons et ont conscience de la température et du degré d'humidité. Le MJ peut utiliser ceci pour aider ses joueurs lorsqu'ils se trouvent dans ces conditions. | | | |
| Empathie | | Compétence de type : "Personnelle"   Ceci est plus un don ou une grace qu'une compétence, un peu comme l'est 6ème sens ! Les personnes douées d'empathie sont capables de ressentir la colère, la douleur, la tristesse, etc. des autres personnes ! Celà s'avère bien utile pour déceler un menteur ou quelqu'un qui a besoin d'aide !  Le probleme est que lorsque la "connection" est trop forte le PJ peut perdre un peu les pédales, d'ou la nécessité de faire un test de Force Mentale si le MJ pense que l'expression d'un sentiment est plus qu'exacerbée; auquel cas le PJ sera dans un état similaire durant 1D6 tours ou heures ! | | | |
| Equitation | | Compétence de type : "Pratique"   Des cavaliers accomplis peuvent monter à cheval, au trot ou au galop, sans avoir à craindre les situations embarrassantes que sont les chutes par exemple. Ils n'ont pas de Test de Risque lorsqu'ils agissent normalement, montent ou descendent de cheval sans aide, dépassent l'allure Prudente, etc. Ils peuvent tenter de sauter de ou sur un cheval en mouvement en effectuant un Test de Risque avec un bonus de 10%. Bien que cette Compétence s'applique principalement aux chevaux et autres équidés, dans certaines parties du monde, d'autres animaux peuvent être maîtrisés et montés par des personnages doués de cette Compétence. | | | |
| Escalade | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages ayant cette Compétence peuvent grimper sur tous les murs ou autres surfaces verticales (même les plus traîtres), mais pour cela ils doivent avoir mains et pieds libres. Ils n'ont pas à faire un Test de Risque sauf si la surface est lisse ou particulièrement glissante. Le Maître de Jeu doit alors estimer les modificateurs en fonction des circonstances. | | | |
| Escroquerie | | Compétence de type : "Personnelle"   Nécessite de faire une carrière de Filou.  Cette compétence permet de tromper les gens plus facilement ou, d’une manière plus générale, de les convaincres de faire quelque chose qui n’est pas dans leur intérêt. Le joueur doit réussir un jet de Soc en fonction des difficulté suivantes : - Abuser un proche ou un ami qui n’a aucune raison de se méfier : +30% en Soc - Abuser un adolescent naïf, une personne âgée ou crédule : +20% en Soc - Abuser une personne raisonnable quand l’escroquerie ne la concerne pas directement : +10% en Soc - Abuser un soldat ou un représentant de l’ordre quand l’escroquerie lui fait courir des risques : aucun bonus - Abuser une personne intelligente qui n’est pas tombé de la dernière pluie : -10% en Soc - Abuser une personne qui n’a rien d’un imbécile (sorcier, grand marchand, haut fonctionnaire) : -20% en Soc | | | |
| Etiquette | | Compétence de type : "Personnelle"   Avec ce talent, les Personnages sont pleinement au courant des conventions sociales, connaissant le moyen de se comporter dans la plupart des situations. Ils ont un bonus général de 10% à tous les Tests standards et aux Tests de Caractéristiques lorsqu'ils sont plongés dans la haute société. | | | |
| Evasion | | Compétence de type : "Pratique"   Le Personnage, avec cette compétence, a reçu un entraînement soit dans un cirque soit dans une corporation religieuse. Il ne peut pas être retenu prisonnier par des moyens normaux ; tôt ou tard il finira par se défaire de ses liens et ce, même s'il est encordé ou enchaîné. L'évasion s'effectue après un Test de Dextérité qui peut être tenté une fois par Tour de jeu. Les Personnages avec ce talent ont un modificateur de 10% aux Tests de Quémandage. | | | |
| Fermentation | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage doté de ce talent comprend les principes fondamentaux de la fermentation et connaît les techniques de fabrication de la bière et du vin. Il peut juger de la qualité des ingrédients et du produit fini, estimer le temps de fermentation dans un certain environnement et juger si un breuvage est prêt. Il a aussi 10% pour déterminer si de la bière ou du vin contient une drogue ou du poison. Si cela est réussi, la présence d'une substance étrangère est détectée mais sa nature reste inconnue.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Filature | | Compétence de type : "Pratique"   Un Personnage avec cette compétence peut suivre quelqu'un sans être repéré. Il a un modificateur de 10% pour les Tests de Dissimulation afin de passer inaperçu. | | | |
| Force accrue | | Compétence de type : "Innée"   Les Personnages très forts augmentent leur Force de 1. | | | |
| Fuite | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages possédant cette Compétence sont de bons et agiles coureurs. Ils multiplient par 1,5 leur caractéristique de Agilité (Ag) lorsqu'ils fuient une menace. | | | |
| Géographie | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Avec cette compétence, le personnage a une connaissance considérable de la géographie de sa région natale et une bonne idée sur la géographie des parties connues du continent (rivière, montagne, ville etc.) Un jet d’intelligence est requis pour établir la précision des connaissances avec un bonus pour sa région natale. Pour les terres moins connues, le MJ décidera du malus et de la précision des renseignements obtenues.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Géométrie | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le personnage qui a cette compétence à une connaissance très poussée des figures géométriques et elle a un bonus de +10% sur tous les tests se rapportant à la construction.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Gravure | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence permet de créer des motifs dans des matières telles que le métal, la terre cuite, le bois, etc... | | | |
| Habileté aux Sièges | | Compétence de type : "Personnelle"   Cette compétence correspond à l'application des compétences Tactique et Stratégie à un siège à long terme. Cela inclut l'utilisation d'extractions, de contre-extractions, d'explosifs, le désèchement ou l'empoisonnement des puits et autres eaux souterraines, et également l'application de l'ingénierie dans la guerre de siège. Cette compétence offre des bonus de +10 lors de l'utilisation des compétences Tactique et/ou Stratégie dans le cadre d'un siège où le PJ est assiégeant. | | | |
| Histoire | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Avec cette compétence, les Personnages ont une connaissance considérable de l'histoire locale et une bonne idée de l'histoire en général. Ils sont au courant de tous les événements importants des 100 dernières années, dans la région où ils vivent. Ce qui constitue un événement important est laissé à l'appréciation du Maître de Jeu qui pourra fournir les informations au joueur quand les circonstances le permettent. Un Test d'Intelligence est requis pour établir l'étendue ou la précision des connaissances sur un événement particulier. Les histoires plus anciennes ou étrangères sont aussi connues mais avec beaucoup moins de détails.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Horticulture | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un personnage possédant cette compétence est capable de faire pousser n'importe quelle plante dans n'importe quel climat. En un mot, il a "la main verte". Cet "art" permet à son possesseur de créer des jardins.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Hydrologie | | Compétence de type : "Intellectuelle"   C'est la connaissance de tout ce qui concerne l'eau et sa dynamique, la personne comprend le cycle de l'eau dans son ensemble : les fleuves, les mers, les précipitations. Cette compétence s'acquière avec l'expérience quand la personne à été en contact avec l'eau depuis qu'elle est née. L'hydrologie permet entre autre de déterminer les courants, de comprendre les réseaux hydrographiques, de situer où peuvent être les nappes phréatiques etc, sur un test d'intelligence dont le MJ déterminera la difficulté. La météorologie, l'océanologie et la potamologie sont des branches spécialisées de l'hydrologie.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Hypnotisme | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Ce talent peut être enseigné par des Bateleurs itinérants et quelques mystiques. Pour hypnotiser un individu, le Personnage doit retenir son attention pendant au moins un Tour de Jeu. Durant ce Tour, il place le sujet en transe, en utilisant pour cela un pendule ou une psalmodie appropriée. Si le sujet résiste, il lui est accordé un Test de Volonté par Tour qui établit si la résistance a été ou non efficace. L'hypnotiseur pourra alors poser des questions à l'hypnotisé qui lui répondra la stricte vérité. L'hypnotiseur devra alors faire un Test de Volonté et pourra poser une question de toute façon ; si son Test réussit, il aura le droit de poser 1D4 questions supplémentaires. Une fois qu'il aura fourni la dernière réponse, le sujet émergera de sa transe naturellement en 1D6 Tours ou plus tôt si l'hypnotiseur le réveille.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
|  | | | | | |
| |  |  | | --- | --- | | Identification des morts-vivants | Compétence de type : "Intellectuelle"   La plupart des Mort-vivants ou des Créatures éthérées apparaissent sous la forme d'humains ou d'autres solides, semblant être des créatures normales. Les Personnages peuvent les reconnaître chaque fois qu'ils sont en leur présence, s'ils ont cette faculté. Au choix du MJ : un Test d'Intelligence pourrait être nécessaire pour différencier deux créatures d'aspect similaire.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Identification des plantes | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages peuvent identifier les plantes courantes et en repérer d'inhabituelles. Bien qu'ils soient loin de posséder toutes les connaissances d'un Herboriste, ils peuvent différencier les différents types de plantes et connaître de vagues détails sur leurs utilisations. Un Test d'Intelligence est requis pour savoir s'ils sont capable de trouver une plante bien précise.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Identification des objets magiques | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages qui ont cette compétence peuvent détecter la présence d'un objet magique en le touchant, de la même façon que la compétence Sens de la Magie. Quoique cette habileté ne soit pas magique, elle demande de l'expérience et de la connaissance. À chaque fois que les Personnages rencontreront un objet de type inconnu, ils pourront utiliser cette Compétence pour essayer d'avoir des informations à son sujet. Un Test d'Intelligence est alors requis (fait par le MJ). Une réussite indiquera que la personne se souvient avoir lu ou entendu quelque chose ayant trait à l'objet et le Maître de Jeu lui accordera alors des informations.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Imitation | Compétence de type : "Pratique"   Les imitateurs ont une oreille très développée pour les voix et les accents qu'ils peuvent reproduire pratiquement sans erreur. Cette compétence peut être combinée avec les Compétences Comédie, Déguisement ou Ventriloquie pour accentuer leur effets. Les résultats obtenus sont laissés à l'appréciation du MJ. Dans tous les cas, les imitateurs ont 10% aux Tests de Bluff et de Quémandage. | | Imitation d'écriture | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le personnage pourra avec un test d'intelligence à +10 recopier une écriture de manière identique. En cas d'un échec inférieur à 10, ceux qui connaissent cette écriture pourront tenter un test d'intelligence afin de remarquer la supercherie.  Cette compétence ne marche que si le personnage dispose de la compétence "Alphabétisation" dans la langue correspondante.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Immunité aux maladies | Compétence de type : "Innée"   Avec cette compétence, les Personnages ont eu une longue période d'exposition aux maladies et ont développé une résistance inhabituelle à celles-si. Ils gagnent un bonus de 10% sur tous les Tests de Contagion. | | Immunité aux poisons | Compétence de type : "Innée"   Avec cette compétence, les Personnages ont l'habitude des produits toxiques et ont développé une résistance inhabituelle aux poisons. Ils ont un bonus de 10% aux Test contre le Poison. En plus ils sont immunisés totalement à 3 poisons ou venins distincts. Les joueurs devront choisir les poisons en question et justifier de la manière dont ils ont acquis ces immunités. Ainsi il est peu probable que des Occidentaux aient développés une immunité aux poisons des Slanns, sauf s'ils sont allés en Lustrianie. | | Immunité à la peur | Compétence de type : "Innée"   Donne un bonus de +10 aux tests contre la peur. (Mais pas à ceux contre la terreur). | | Imprimerie | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un personnage possédant cette compétence sait se servir du matériel d’imprimerie (lettrage, encrage, impression…) et est capable d’éditer n’importe qu’elle affiche ou n’importe quel livre en de nombreux exemplaires. Grâce à l’imprimerie, les livres deviennent accessibles à tous. Des pamphlets anarchistes et des ouvrages libertins sont reproduits ainsi et distribués sous le manteau. Un livre imprimé coûte moins de 40 Co.  Attention, les parchemins magiques et les grimoires doivent êtres obligatoirement réalisés à la main sinon ça serait trop facile.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Chants Arcaniques (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   " Etrange personnage que ce ménestrel. Avec ses vêtements riches en couleurs, et ses mimiques grotesques, il semble pourtant très sûr de lui, comme si faire rire l'auberge lui donnait du pouvoir. Et Madeleine qui n'arrête pas de lui toucher l'épaule avec son rire de poule... M'en vais lui dire deux mots, moi, s'il continue... Ahh, il m'a vu le regarder. Mais c'est pas vrai ?! Il continue quand même ?! C'est ça, sort ta grande flute là, je m'en vais te la bousiller ! " \* Mais ??? Je n'arrive plus à bouger ?! Et il se fout de moi en plus ?! \*  Les personnages dotés de cette compétence peuvent user de Chants Arcaniques de niveau 1  Il faut donc pouvoir jouer de sa sonnante pour incanter, et il n'y a pas besoin de pouvoir parler... Il est de plus possible de jouer en sourdine, mais cela coûte au Barde un nombre de PM supplémentaire au lancement du Chant égal au niveau de celui-ci.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Chants Arcaniques (Niv 2) | Cf : Chants Arcaniques (Niv 1) | | Incant. Chants Arcaniques (Niv 3) | Cf : Chants Arcaniques (Niv 1) | | Incant. Chants Arcaniques (Niv 4) | Cf : Chants Arcaniques (Niv 1) | | Incant. Chants des Arbres (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le langage des arbres, cet étrange murmure des feuilles dans le vent et les craquements des branches, est incompréhensible même pour le plus malin et le plus sage des elfes. Seuls les hommes-arbres (et les mages elfes des bois) peuvent comprendre ce discours lent et décousu. Depuis des temps immémoriaux, les Chants des Arbres permettent aux hommes-arbres de parler aux arbres, de les faire pousser de la façon la plus adaptée au monde.  Les Personnages disposants de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie Elfes des Bois de Niveau 1.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Chants des Arbres (Niv 2) | Cf : Incant. Chants des Arbres (Niv 1) | | Incant. Chants des Arbres (Niv 3) | Cf : Incant. Chants des Arbres (Niv 1) | | Incant. Chants des Arbres (Niv 4) | Cf : Incant. Chants des Arbres (Niv 1) | | Incant. Cléricales (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages disposants de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie Cléricales de Niveau 1.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Cléricales (Niv 2) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages disposants de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie Cléricales de Niveau 2.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Cléricales (Niv 3) | Cf : Incant. Cléricales (Niv 1) | | Incant. Cléricales (Niv 4) | Cf : Incant. Cléricales (Niv 1) | | Incant. Druidiques (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages disposants de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie Druidique de Niveau 1.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Druidiques (Niv 2) | Cf : Incant. Druidiques (Niv 1) | | Incant. Druidiques (Niv 3) | Cf : Incant. Druidiques (Niv 1) | | Incant. Druidiques (Niv 4) | Cf : Incant. Druidiques (Niv 1) | | Incant. Exorciste | Compétence de type : "Intellectuelle"   La compétence incantation exorciste est un hybride particulier des autres traditions. Il a fallu des années de mise au point pour qu'elle serve leur spécialité, mais de ce fait, elle n'est pas aussi polyvalente que les compétences d'incantations traditionnelles. Les exsorcistes peuvent lancer des sorts de plusieur traditions magiques, mais uniquement ceux indiqués dans la liste indiquée dans leur carrière. Ils doivent acheter cette compétence chaque fois qu'ils passent au niveau supérieur, comme pour n'importe quelle autre carrière de sorcier.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Bataille (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages disposants de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie de Bataille de Niveau 1.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Bataille (Niv 2) | Cf : Incant. Magie Bataille (Niv 1) | | Incant. Magie Bataille (Niv 3) | Cf : Incant. Magie Bataille (Niv 1) | | Incant. Magie Bataille (Niv 4) | Cf : Incant. Magie Bataille (Niv 1) | | Incant. Magie Céleste (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de Magie Céleste de niveau 4  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Céleste (Niv 5) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie céleste de niveau 5  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie d'Air (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages possédants cette compétence sont capables d'incanter les sorts de Magie d'Air Niveau 4.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie d'Air (Niv 5) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages possédants cette compétence sont capables d'incanter les sorts de Magie d'Air Niveau 5  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie d'Ambre (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie d'ambre de nv 4  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie d'Ambre (Niv 5) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie d'ambre nv 5  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie d'Améthyste (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie d'améthyste de niveau 4  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie d'Améthyste (Niv 5) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie d'améthyste de niveau 5  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie d'Eau (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages possédants cette compétence sont capables d'incanter les sorts de magie d'Eau Niveau 4 ainsi que certains sorts de Magie de Jade en rapport avec l'eau.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie d'Eau (Niv 5) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages possédants cette compétence sont capables d'incanter les sorts de Magie d'Eau Niveau 5 ainsi que le sort de Magie de Jade Niveau 5 "Sang de la Terre".  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie d'Or (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie d'or de niveau 4  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie d'Or (Niv 5) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie d'or de niveau 5  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie de Feu (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages possédant cette compétence sont capables d'incanter les sorts de Magie de Feu Niveau 4 de la même manière que les Sorciers Etincelants d'Aldorf mais ils nécessitent l'utilisation d'ingrédients.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie de Feu (Niv 5) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages possédants cette compétence sont capables d'incanter les sorts de Magie de Feu niv 5 de la même manière que les Sorciers Etincelants d'Aldorf mais ils nécessitent des ingrédients.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie de Glace (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages disposants de cette compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie de Glace de Niveau 1.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie de Glace (Niv 2) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages disposants de cette compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie de Glace de Niveau 2.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie de Glace (Niv 3) | Cf : Incant. Magie de Glace (Niv 2) | | Incant. Magie de Glace (Niv 4) | Cf : Incant. Magie de Glace (Niv 2) | | Incant. Magie de Jade (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie de jade nv 4  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie de Jade (Niv 5) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie de jade de niveau 5  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie de Lumière (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie de lumière de niveau 1  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie de Lumière (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet aux personnages d'incanter des sorts de magie de lumière de niveau 4  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie de Lumière (Niv 5) | Cf : Incant. Magie de Lumière (Niv 4) | | Incant. Magie de Terre (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages disposants de cette compétence sont capables d'incanter les sorts de Magie de Terre Niveau 4.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie de Terre (Niv 5) | Cf : Incant. Magie de Terre (Niv 4) | | Incant. Magie Démonique (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages disposants de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie Démonique de Niveau 1.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Démonique (Niv 2) | Cf : Incant. Magie Démonique (Niv 1) | | Incant. Magie Démonique (Niv 3) | Cf : Incant. Magie Démonique (Niv 1) | | Incant. Magie Démonique (Niv 4) | Cf : Incant. Magie Démonique (Niv 1) | | Incant. Magie du Chaos (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Grace à cette compétence, l'enchanteur peut incanter les sorts du chaos de niveau 1   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie du Chaos (Niv 2) | Cf:Incant. Magie du Chaos (Niv 1) | | Incant. Magie du Chaos (Niv 3) | Cf : Incant. Magie du Chaos (Niv 1) | | Incant. Magie du Chaos (Niv 4) | Cf : Incant. Magie du Chaos (Niv 1) | | Incant. Magie Elémentaire (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages disposants de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie Elémentaire de Niveau 1.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Elémentaire (Niv 2) | Cf : Incant. Magie Elémentaire (Niv 1) | | Incant. Magie Elémentaire (Niv 3) | Cf : Incant. Magie Elémentaire (Niv 1) | | Incant. Magie Elémentaire (Niv 4) | Cf : Incant. Magie Elémentaire (Niv 1) | | Incant. Magie Etincelante (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie étincelante de niveau 4  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Etincelante (Niv 5) | Cf : Incant. Magie Etincelante (Niv 4) | | Incant. Magie Grise (Niv 4) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie grise de niveau 4  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Grise (Niv 5) | Cf : Incant. Magie Grise (Niv 4) | | Incant. Magie Illusoire (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages disposants de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie Illusoire de Niveau 1.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Illusoire (Niv 2) | Cf : Incant. Magie Illusoire (Niv 1) | | Incant. Magie Illusoire (Niv 3) | Cf : Incant. Magie Illusoire (Niv 1) | | Incant. Magie Illusoire (Niv 4) | Cf : Incant. Magie Illusoire (Niv 1) | | Incant. Magie Mineure | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages disposants de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie Mineure.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Nécromantique (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages disposants de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie Nécromantique de Niveau 1.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Nécromantique (Niv 2) | Cf : Incant. Magie Nécromantique (Niv 1) | | Incant. Magie Nécromantique (Niv 3) | Cf : Incant. Magie Nécromantique (Niv 1) | | Incant. Magie Nécromantique (Niv 4) | Cf : Incant. Magie Nécromantique (Niv 1) | | Incant. Magie Noire (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet d'incanter des sorts de magie noire niveau 1.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Noire (Niv 2) | Cf : Incant. Magie Noire (Niv 1) | | Incant. Magie Noire (Niv 3) | Cf : Incant. Magie Noire (Niv 1) | | Incant. Magie Noire (Niv 4) | Cf : Incant. Magie Noire (Niv 1) | | Incant. Magie Paagrio (Niv 1) | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages possédant cette compétence peuvent utiliser les sorts de la magie Paagrio de niveau 1  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | Incant. Magie Paagrio (Niv 2) | Cf : Incant. Magie Paagrio (Niv 1) | | Incant. Magie Paagrio (Niv 3) | Cf : Incant. Magie Paagrio (Niv 1) | | Incant. Magie Paagrio (Niv 4) | Cf : Incant. Magie Paagrio (Niv 1) | | Intendance | Compétence de type : "Personnelle"   Cette compétence permet à un personnage en charge d'une propriété de la gérer sans la mener à la ruine. Elle comprend certaines connaissances générales en agriculture et donne les moyens de déterminer, plus particulièrement, quand les divers travaux doivent être faits. Elle couvre aussi les relations avec les paysans attachés à la propriété. Aux saisons critiques de l'année, l'ensemencement et la récolte étant les plus importantes, le personnage fait un jet de Risque, avec un bonus de +20% s'il possède la compétence Intendance. En cas de réussite, le personnage fait gagner à la propriété une somme d'argent appropriée (à déterminer par le MJ). Un échec réduit la somme de moitié et si la marge d'échec est de 30% ou plus, il n'y a pas de dividende et le fief est menacé par la famine. | | Interrogatoire | Compétence de type : "Personnelle"   Cette compétence est la capacité à extorquer des informations d'une personne sans la toucher, une sorte de torture psychologique. C'est l'art de poser les bonnes questions, de s'insinuer dans l'esprit de la victime, de regarder et analyser ces réactions pour cerner la personne interrogée. Cette forme de torture à plusieurs avantages, d'abord la santé de l'interrogé: aucuns risques qu'il meurt entre vos mains avant d'avouer, ensuite elle n'a besoin d'aucun matériel spécifique si ce n'est un cerveau aiguisé, et enfin un résultat garanti, car avec ces capacités va le harcèlement et une personne qui à résister une fois à un interrogatoire, ne résistera peut-être pas à deux. C’est une discipline préféré a la torture par certains répurgateur!  De ce fait lorsque le PJ utilise cette compétence l'interrogé, doit faire un test de FM avec un malus de -20. Mais le M.J. peut considérer que, si les questions du P.J. sont trop superficielles, la capacité a échoué. | | Intimidation | Compétence de type : "Personnelle"   Une compétence dont aucun Gentilhomme ne peut se passer. Elle permet au PJ de rappeler immédiatement les personnes du commun à leur devoir d'obéissance par les biais d'un jet de Sociabilité. En cas de réussite, les paysans obéiront à tout ordre qui ne met pas en danger leur vie ou leur propriété. Avec une marge de réussite égale ou supérieure à 30%, ces idiots seront même prêts à suivre le Gentilhomme dans toutes sortes de situations périlleuses. Par contre, en cas d'échec, des protestations se feront entendre dans les rangs et les tomates pourraient bien se mettre à voler… | | Intrigues de Cour | Compétence de type : "Personnelle"   Un personnage doté de cette compétence saura, sur un test réussi d'Intelligence, qui est de quel bord, quelles rumeurs courent sur les intrigues de cour et quels sont les contacts nécessaires à la poursuite des siennes propres. Si sa marge de réussite est supérieure ou égale à 20%, il apprend aussi quelque secret concernant les plans d'une faction qui pourra se révéler très utile. Bien sûr, le personnage peut utiliser cette compétence qu'à un niveau en rapport avec son rang. Un Gentilhomme de rang 3 s'intéressera aux personnes et événements de la Cour Electorale alors qu'un Electeur se servira de cette compétence au plus haut niveau. | | | | | | |
| Jeu | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Les Personnages doués de cette compétence sont des statisticiens accomplis et des joueurs expérimentés. Ils savent faire les enchères et tout jeu est bon pour eux. C'est pourquoi tous leurs Tests de Jeu seront avantagés par la moitié de leur Intelligence. Les Personnages pourront décider de perdre intentionnellement pour faire monter les enchères, auquel cas aucun Test ne sera nécessaire. | | | |
| Joaillerie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages peuvent, s'ils ont ce talent, tailler des pierres précieuses s'ils disposent d'outils adéquats et du temps suffisant. Le rythme de travail est de 1D6 pierres par jour tant qu'aucune d'elles ne vaut plus de 50 Adena. Les pierres d'une valeur comprise entre 51 et 100 CO demandent une journée pleine de travail et celles de plus de 100 Adena, 1D6 jours de taille. Pour déterminer la réussite, un Test est fait sous la moyenne de l'Intelligence et de la Dextérité. Pour chaque point de la marge de réussite, il est accordé 5% de plus à la valeur de la pierre. Une pierre déjà taillée peut être retaillée, cela diminue sa valeur de 10%. En cas d'échec du Test, la valeur de la pierre est réduite de 50% et le personnage doit alors commencer à travailler sur la pierre qui est maintenant plus petite. Les grosses pierres peuvent être fractionnées en pièces plus petites qui totalisent 75% de la valeur de la pierre originale. Les bijoux peuvent également être démontés et les pierres qui les composent, retaillées ; ils perdront alors 10% de leur valeur.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Jonglerie | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les jongleurs sont des experts de l'équilibre. Ils sont capables de jongler avec n'importe quels objets ou de les faire tenir en équilibre sur leur tête, nez, etc. Ils peuvent lancer ou attraper avec une très grande précision jusqu'à une distance de 10 mètres ce qui modifie leur Caractéristique CT de 15% dans ces circonstances. À plus grande distance, ils bénéficient encore d'un bonus de 10% à la CT lorsqu'ils lancent des armes de jet ; ce bonus s'appliquant jusqu'à la gamme de distance qui constitue la portée normale de l'arme. Leurs Tests de Quémandage sont aussi modifiés par 10% | | | |
| Kung-Fu | | | | Compétence de type : "Pratique"   Le personnage qui a cette compétence a un bonus de +10 en CC et +20 en I pour le combat à mains nues et il peut utiliser tous les objets qui lui passent sous la main, ainsi que quelques acrobaties. Et avec une arme blanche il a un bonus de +10 en CC et peut utiliser quelques acrobaties. | | | |
| Langage Secret : Améthyste | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le collège d'améthyste n'accepte que des gens capable de communiquer sans parler. La première chose que les sorciers enseignent aux candidats, c'est le langage secret qu'ils emploient pour écrire les livres de connaissance les moins importants et qui sert généralement à communiquer. Il existe des livres dans ce langage qui enseigne un langage plus secret, et des livres de cet autre langage qui enseignent un langage encore plus secret.  Les sorciers d'améthyste doivent connaître ce langage pour pouvoir incanter des sorts de magie d'améthyste niveau 4.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Améthyste Intérieur | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les sorciers d'améthyste ne peuvent apprendre le deuxième langage secret qu'après 10 ans d'instruction au collège, période qu'il leur aura permis d'étudier de nombreuses techniques de concentration et de méditation. Pendant ce temps, ils quittent rarement, voire jamais, cesz murs. Ayant maîtriser ce langage, ils reçoivent leur faucille et accèdent au statut de maître. Ils doivent ensuite passer un certain temps dans l'armée si les circonstances l'exigent ou parcourir le monde.  De plus,les sorciers d'améthyste doivent absolument connaître ce langage secret pour apprendre à incanter des sorts de magie améthyste niveau 5  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Améthyste Profonde | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Après 10 autres années au collège d'améthyste, les sorciers d'améthyste peuvent apprendre le troisième langage et les secrets ultimes du collège. A ce stade, ils n'ont plus le droit d'en sortir. Il n'y a actuellement que quatre maîtres du troisième langage en vie.  De plus, seule la maîtrise d'Améthyste Profonde permet d'entreprendre des recherches sur la Magie d'Améthyste et d'en dévelloper de nouvelles formes, à quelque niveau que ce soit.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Classique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Certains Lettrés parlent encore l'Occidental Classique. C'est une langue morte que l'on pourrait comparer au Grec et au Latin anciens de notre propre monde. Cette langue est utilisée dans beaucoup de textes académiques et religieux.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Draconique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   C'est le langue secrète des Dragons. Elle est principalement connue des Elfes qui embrassent la carrière de Chevaucheur de Dragons, les clercs de dieux Draconique et les Dracomanciens. Une fois la compétence acquise, cette langue sera lue, écrite et parlée par le personnage.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Guilde | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette langue, aussi secrète que puissante, est enseignée aux membres d'une guilde. On ne l'utilise pratiquement pas, sauf pour les rituels les plus secrets de la Guilde. Ce Langage - qui varie d'une guilde à l'autre - n'est jamais enseigné à des étrangers à cette guilde.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Jargon des Batailles | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Certains guerriers peuvent le parler. C'est un mélange d'abréviations, de mots coupés et autres choses inintelligibles. Il est utilisé le plus souvent pour donner des ordres en combat. Il peut être parlé deux fois plus vite que tout autre langage.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Jargon des Forestiers | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   C'est un dialecte traditionnel des bois, transmis de père en fils et enseigné, occasionnellement, à des privilégiés.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Jargon des Marchands | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les marchands de ce monde inventèrent, dans d'ancien temps une langue connue d'eux seul. Cette langue leur servait à : - se reconnaitre entre eux - connaitre leur position dans le commerce actuel (puissance commerciale) - pouvoir se parler sans se faire comprendre de leurs clients habituels  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Jargon des Marins | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet de parler et de comprendre le vocabulaire relatif aux activités marines tel que : "virer à babord", ferler, embouquer, cabaner, etc...  Ce langage permet de donner des ordres de manœuvre, de spécifier les différentes parties du navire...  De plus le jargon des marins est indispensable pour se faire embaucher sur un navire.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Jargon des Pirates | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le langage des marins a été reprit et modifié par les pirates pour l'adapter à leur propre usage. Tous les pirates maîtrisent ce langage et l'utilisent régulièrement.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Jargon des Voleurs | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Certains Filous peuvent parler le jargon des voleurs. C'est un langage inhabituel en cela qu'il est constitué uniquement d'inflexions et de gestes et peut donc être "pratiqué" en même temps qu'une autre langue. Ainsi par exemple un "pratiquant" peut dire, en Occidental, "Bien le bonjour à vous, Monsieur" tout en clignant trois fois de l'oeil gauche et en se grattant le nez, ce qui voudra dire en réalité : "rejoins moi -endroit habituel - trois heures" pour tous ceux qui connaissent le jargon des voleurs.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Morse | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Basé sur l'alternance de sons, d'éclats lumineux, etc., courts (.) et longs(-), ce langage est totalement incompréhensible pour ceux qui ne l'ont pas appris.  Utilisation: Produire des sons/réfléchir de la lumière/etc... pour communiquer discrètement avec quelqu'un de proche, ou plus éloigné...  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Ronds de fumée | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Certains halfelings ont acquis la capacité de communiquer avec leurs semblables à l'aide de leurs pipes. Ce langage prend la forme de ronds de fumée plus ou moins gros et plus ou moins nombreux, ainsi que d'une gestuelle de la bouche.  Compétence pouvant être acquise de base uniquement chez les Halfelings.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langage Secret : Tzigane | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le langage secret Tzigane s'approche de beaucoup de celui du "Jargon des Voleurs".  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue étrangère | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages doués de cette Compétence ont appris une Langue étrangère ; que ce soit lors de voyages, ou par des contacts commerciaux, ou personnels avec des étrangers. Les joueurs peuvent choisir une seconde langue pour leurs personnages, dans laquelle on admet qu'ils parlent avec une raisonnable facilité. Le MJ pourra imposer un Test d'Intelligence à un personnage lorsque sa pratique de la langue sera observée de près. Ce sera le cas lors d'un interrogatoire, par exemple, ou dans les situations où un quiproquo embarrassant peut se produire. Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Arcane des arbres | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Tous les arbres sont des entités vivantes ayant leur langage et leur compréhension propre. Malgré les apparences, ils sont très bavards et communiquent constamment entre eux. Seulement leurs murmurent sont imperceptibles pour le commun des mortels. De plus les arbres vivent de façon totalement décalée par rapport aux humains, le déroulement du temps est pour eux beaucoup plus lent.  Un elfe connaissant le langage des arbres pourra tenter de communiquer avec un arbre. Malheureusement les arbres ne portent que peut d'intérêt aux humanoïdes et il faudra réussir un test de force mentale pour qu'il accepte de répondre à l'elfe. Ce jet de force mentale est sujet à des modificateurs en fonction de la question de l'elfe, cela est décidé par le MJ (pour une question récente et simple : passage d'une personne précise, compter +10). De plus la conversation qu'elle aboutisse ou pas dure 1D6 heures.  Voici quelques points éclaircissant le genre de réponse qu’ un arbre peut donner : - Un arbre a une très bonne mémoire. Ils se rappellera de tout précisément depuis de nombreuses années. - Un arbre ne peut en aucun cas comprendre le langage de quelque humanoïde que ce soit. - un arbre observe, il ne juge en aucun cas et est incapable de reconnaître de bonnes ou mauvaises actions tant qu'il n'est pas en danger. Il est cependant capable de cerner les intentions d'un individu ayant une aura psychique importante (grande force mentale) - Un arbre ne parlera pas si un danger se trouve à proximité (hache, feu, foudre...)  De plus, les elfes ayant cette capacité savent automatiquement lorsqu'un ou plusieurs arbres souffrent dans la forêt ou ils se trouvent (incendie, défrichage...). En effet un arbre qui souffre émet un murmure aisément reconnaissable qui est transmis par ses semblables dès qu'ils l'entendent... Cette souffrance a vite fait de se répandre dans toute la forêt.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Arcane Elfe | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage avec cette compétence peut parler, écrire et lire une Langue Hermétique. Celles-ci sont utilisées uniquement dans le cadre de la magie et ne sont jamais employées pour communiquer. (Voir la section sur les langages dans le Vieux Monde).  Connue seulement par les magiciens elfes. Comme l’arcane naine, cette langue est basée sur une forme ancienne de la langue elfique actuelle, mais elle est bien plus puissante. Elle est utilisée uniquement dans les royaumes elfiques et par des elfes hauts ou des elfes des mers vagabonds. Elle n’est pas connue de tous les elfes du vieux monde qui emploient le Magikane pour leur propre usage.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Arcane Naine | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage avec cette compétence peut parler, écrire et lire une Langue Hermétique. Celles-ci sont utilisées uniquement dans le cadre de la magie et ne sont jamais employées pour communiquer. (Voir la section sur les langages dans le Vieux Monde).  Connue seulement des magiciens nains. Elle ressemble beaucoup au nain mais elle est en fait beaucoup plus subtile. Elle est extrêmement rare car, le plus souvent les nains pratiquants la magie utilisent le Magikane.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Arcane noire | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un Personnage avec cette compétence peut parler, écrire et lire une Langue Hermétique. Celles-ci sont utilisées uniquement dans le cadre de la magie et ne sont jamais employées pour communiquer. (Voir la section sur les langages dans le Vieux Monde).  Connue seulement par les magiciens oeuvrant pour le chaos, cette langue est basée sur une forme ancienne de la langue noire actuelle, comme l’arcane naine, mais elle est bien plus puissante. Elle est utilisée uniquement dans les terres du chaos et par les élus des dieux (Engra-morte-épée, Archaon, etc.) ainsi que par les plus puissants magiciens chaotiques. Elle n’est pas connue de tous les êtres chaotiques du vieux monde qui emploient le Magikane pour leur propre usage.  Quelques écrits majeurs sont rédigés en arcane noire, tel le fameux codex daemonica, la bible des païens de Zhaar le nain du chaos ou encore l'intégrale des volumes de Nagash.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Arcane Runique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence donne au personnage une compréhension générale de toutes les runes et de tous les symboles pictographiques, y compris les hiéroglyphes de l’antique Khemri, les Glyphes Slann de Terres du Sud et de Lustria, et les desseins entaillés dans les mégalithes des régions les plus reculées du monde. Les personnages dotés de cette compétence ont droit à un test d’Int chaque qu’ils sont confrontés à une écriture runique inconnue. Une réussite leur suffit pour comprendre le sens générale de l’inscription, une marge de 30 ou plus leur donne accès à une traduction détaillée du message et un échec de -30 ou pire correspondant à un contresens majeur.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Chants Arcaniques | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un Personnage avec cette compétence peut parler, écrire et lire une Langue Hermétique. Celles-ci sont utilisées uniquement dans le cadre de la magie et ne sont jamais employées pour communiquer. (Voir la section sur les langages dans le Vieux Monde).  Les Chants Arcaniques sont très difficile à comprendre, seuls les Bardes peuvent acquérir cette compétence: les partitions sur lesquels les Chants sont inscrits sont imprégniées de la 'personnalité' du morceau et contiennent toutes ces nuances, ce qui rend la traduction impossible pour un quelconque musicien.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Démonique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage avec cette compétence peut parler, écrire et lire une Langue Hermétique. Celles-ci sont utilisées uniquement dans le cadre de la magie et ne sont jamais employées pour communiquer. (Voir la section sur les langages dans le Vieux Monde).  C’est le langage des démons, celui que l’on utilise lors des incantations démoniaques.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Druidique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage avec cette compétence peut parler, écrire et lire une Langue Hermétique. Celles-ci sont utilisées uniquement dans le cadre de la magie et ne sont jamais employées pour communiquer. (Voir la section sur les langages dans le Vieux Monde).  C’est le langage des anciens druides et le plus ancien parlé par les hommes, ceux qui peuplaient le vieux monde dans les temps oubliés, à sa naissance. Il est extrêmement rare bien que l’on puisse le trouver sur d’anciennes tombes ou objets du vieux monde.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Magikane | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage avec cette compétence peut parler, écrire et lire une Langue Hermétique. Celles-ci sont utilisées uniquement dans le cadre de la magie et ne sont jamais employées pour communiquer. (Voir la section sur les langages dans le Vieux Monde).  Le Magikane est le langage humain usuel utiliser dans le vieux monde. La plupart des parchemins sont écrits en Magikane et tous les sorciers ainsi que quelques personnages privilégier peuvent l’utiliser.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Magikane Illusoire | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage avec cette compétence peut parler, écrire et lire une Langue Hermétique. Celles-ci sont utilisées uniquement dans le cadre de la magie et ne sont jamais employées pour communiquer. (Voir la section sur les langages dans le Vieux Monde).  Le Magikane est le langage humain usuel utiliser dans le vieux monde. La plupart des parchemins sont écrits en Magikane et tous les sorciers ainsi que quelques personnages privilégier peuvent l’utiliser.  A partir de celui-ci, les premiers illusionnistes créèrent leur propre langage magique ; le Magikane Illusoire. Ce langage fut créé pour pouvoir mieux déjouer les sens des victimes de la magie illusoire. Ainsi le Magikane Illusoire permet d’agir sur le subconscient des personnes.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Magikane Nécromantique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage avec cette compétence peut parler, écrire et lire une Langue Hermétique. Celles-ci sont utilisées uniquement dans le cadre de la magie et ne sont jamais employées pour communiquer. (Voir la section sur les langages dans le Vieux Monde).  Le Magikane est le langage humain usuel utiliser dans le vieux monde. La plupart des parchemins sont écrits en Magikane et tous les sorciers ainsi que quelques personnages privilégier peuvent l’utiliser.  A partir de celle-ci, les passionnés de la mort-vie, créèrent leur propre langage magique ; le Magikane Nécromantique. Le Magikane Nécromantique est un langage créer à partir du Magikane et du langage des morts. Comme aucun être vivant ne peut réellement contrôlé le langage des morts, ceux-ci l’on assembler à leur propre langage magique pour pouvoir les invoquer, les utiliser et les gouverner.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Langue Hermétique : Slann Ancien | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Slann Ancien est un très ancien langage rencontré uniquement dans des livres et sur des objets très vieux et très rares.  Depuis la chute des Slanns, ce langage n’est plus parlé ni utilisé pour les incantations car la Magie de ce peuple s’est éteinte avec eux. Cependant, certains Maîtres Sorciers et Maîtres Elémentalistes ont pu apprendre ce langage à force de recherches et de persévérance et espèrent un jour percer les mystères de cette ancienne civilisation.  Concrètement, la connaissance de ce langage permet uniquement de déchiffrer tous les écrits en Slann Ancien.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Lecture sur les lèvres | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages ont appris à comprendre ce que les gens disent en observant le mouvement de leurs lèvres. Ils peuvent suivre une conversation chuchotée s'ils sont en position de voir la bouche des interlocuteurs. Pour réussir cela, un Test d'Intelligence est requis. Le Maître de Jeu devra appliquer des modificateurs en fonction des distances et d'autres considérations. Si le Personnage ne comprend pas la langue parlée, il lui sera impossible de lire quoi que ce soit sur les lèvres. | | | |
| Législations | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   La Compétence Législation reflète la capacité d'un Personnage à manipuler des systèmes et des arguments légaux. Le personnage compétent a bénéficié d'un enseignement dans le domaine du droit, ou au minimum, a vécu quelques expériences en rapports avec les lois. En quelque endroit que ce soit, le joueur peut toujours invoquer cette compétence pour que son personnage, confronté à un système légal, puisse s'éviter une incarcération, un châtiment ; ou pour réduire l'importance d'une peine. Le MJ pourra établir le succès de l'intervention suivant le résultat d'un Test d'Intelligence.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Linguistique | | | | Compétence de type : "Innée"   Les Personnages doués de cette Compétence ont une affinité naturelle avec les langues, qui va bien au delà de la pratique et de l'expérience. Ils saisissent les langages très rapidement et peuvent "se débrouiller" dans la semaine où ils rencontrent cette langue pour la première fois. Ils peuvent aussi communiquer avec des gens, même s'ils parlent un langage différent ; bien entendu, cette communication sera très sommaire.  Ces Personnages ont un bonus de 10% aux Tests de Communication. S'ils savent lire et écrire, ils sont aussi capable de traduire des textes rédigés en langage inconnu. Au Maître de Jeu de déterminer dans quelles circonstances ils peuvent le faire. Noter que cette compétence ne s'applique pas aux parchemins magiques et aux Langues Hermétiques. | | | |
| Littérature | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le personnage disposant de cette compétence a un bonus de +10% à tous ses tests pour identifier un livre et connaîtra un nombre d'auteurs considérables qu'il pourra reconnaître en entandant leur noms.Le PJ, a, avec cette compétence, un bonus de +10% à ses jets de Soc à l'écrit uniquement.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Logistique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet la mise en place, la gestion et la coordination de flux de ressources, depuis l’intendance d’une demeure jusqu’au commandement d’une armée.  Pour des cas difficiles il font un test de Cd – Int ((Cd+Int)/2) | | | |
| Lutte | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages ont appris à lutter dans le style traditionnel du Vieux Monde. La lutte est un sport ; les prises sont supposées être stoppées avant qu'il y ait mort ou blessure grave. Cela n'empêche pas les personnages compétents d'ignorer le malus de -20% lors des combats sans arme. Au lieu de causer des dommages lors d'une attaque Réussie, le Personnage peut choisir de faire une Immobilisation. Avec cette Compétence, le Personnage peut s'engager dans des compétitions de lutte ou lancer des défis intéressés a la cantonade, sur une place publique.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Maitrise du baton | | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence permet de parer deux fois dans le même round sans perdre d'attaque mais uniquement avec un baton. | | | |
| Maîtrise d'armes | | | | Compétence de type : "Pratique"   Avec cette compétence un personnage peut se spécialiser dans le maniement d'une arme. En payant 100 XP il peut apprendre cette compétence et obtenir un bonus de +10% en CC pour la catégorie d'armes qu'il a choisie (armes simples, armes à deux mains,...). De plus ce personnage peut acquérir une deuxième fois cette compétence pour la même catégorie d'armes en payant à nouveau 100 XP (dans ce cas il obtient un bonus de +20% en CC) ou pour une autre catégorie (dans ce cas il obtient un bonus de +10% en CC pour la nouvelle catégorie). | | | |
| Manoeuvres aériennes | | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence est encore très peu courante car le vol aérien est encore à ses balbutiements (Manoeuvres aériennes - Ballon aérien ou Girocoptère). Mais d'autres races non-humaines ont appris depuis longtemps à manoeuvrer des animaux volants (Vouivres, Pégases, Dragons,...). Elle permet d'effectuer des manoeuvres en altitude sans faire de test de risque. Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Manoeuvres nautiques | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages compétents en Manoeuvres nautiques sont familiarisés avec toutes les tâches nautiques et la terminologie marine. Ils sont habitués à la rude vie en mer et aux responsabilités d'une existence de marin. Capables d'utiliser de petits bateaux à voiles et d'exécuter les diverses tâches maritimes avec aisance et sûreté, ils peuvent s'enrôler comme hommes d'équipages sur de grands navires.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Maquillage | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Une personne connaissant cette compétence est capable de se maquiller correctement ou de maquiller quelqu'un correctement. Le maquillage donne un bonus de 2D6% de sociabilité. Une personne essayant de reconnaitre la personne maquillée aura un malus de 2D6% à son jet. | | | |
| Massage | | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence permet de calmer les gens qui viennent d'avoir peur. Par tour de massage, la personne terrifiée ajoute CL+5 à son test. Cependant elle ne peut pas être partiquée n'importe où. On peut aussi l'utiliser pour détendre un joueur du stress de la journée moyennant finances. De plus, elle peut donner un bonus de séduction si vous massez une personne du sexe opposé.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Mathématiques | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Tous les personnages savent manipuler (avec peine) les additions et les soustractions de 1 ou 2 chiffres.  Cette compétence est une compétence à 4 niveaux. Pour monter de niveau, le personnage doit racheter la compétence pour monter de niveau.  Les niveaux d’étude indiqués ci-dessous ne sont donnés qu’à titre de comparaison. Niveau 1 : CM2 Niveau 2 : 3ème Niveau 3 : Terminale Niveau 4 : Etudes supérieures  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Menaçant | | | | Compétence de type : "Innée"   La taille, l’aspect ou le comportement du personnage lui confère une présence imposante. Il bénéficie d’un bonus de +10% aux tests d’Intimidation et d’Interrogation (torture). | | | |
| Mendicité | | | | Compétence de type : "Personnelle"   C'est une Compétence apprise sur le tas et habituellement par pure nécessité. Le Personnage connaît alors toutes les astuces de mendiant : supplier, se prosterner, pleurnicher, prétendre être un héros de guerre, etc. Cette Compétence permet de gagner un peu d'argent. Sur un Test réussi, basé sur la moyenne Volonté et Sociabilité, on peut obtenir 1D3 /-. Un Test pourra être tenté toutes les heures de mendicité. Tout le succès de la chose dépend du bon endroit et de la bonne heure : le Maître de Jeu peut modifier les chance de succès et la somme récoltée, selon les circonstances. | | | |
| Méditation | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette Compétence est utilisée par les Enchanteurs qui sont alors capables de puiser dans les réserves mentales cachées pour récupérer leur constitution magique. Le joueur devra indiquer combien de Points de magie le Personnage veut récupérer, (ce qui ne doit pas dépasser son maximum) et lancer 1D6 pour chaque point. La somme des résultats indique le temps -en Tours de jeu- pendant lequel le personnage doit méditer. Une fois ceci terminé, il peut incrémenter ses Points de Magie du nombre demandé. La méditation est un état similaire à la transe. Pendant la Méditation, le Personnage n'a pas conscience de son environnement et il ne peut réagir même s'il est attaqué ou frappé, il est compté comme étant une cible inerte. Il ne peut, bien sûr, ni se déplacer, ni parler.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Mémoire | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Grâce à cette compétence, le joueur a une meilleur mémoire et peut se souvenir de détail que les autres personnages n’auraient pas noté. A la discrétion du MJ qui peut donner des renseignements " gratuit " ou demander un jet d’intelligence. | | | |
| Métallurgie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Avec cette Compétence, les Personnages peuvent reconnaître la plupart des minerais (principalement le fer, le cuivre, l'étain et l'argent) et peuvent en extraire les métaux s'ils disposent de l'équipement adéquat. Ils savent aussi calculer les mélanges exacts pour obtenir des alliages de diverses qualités, comme l'acier, le bronze et l'électrum. La Métallurgie ne confère pas la capacité de travailler les métaux bruts, ce domaine est couvert par la Compétence Travail du métal.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Météorologie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet de connaitre tous les aspects du changement climatique(Orage, tornade, pluie ou grosse sècheraisse). Le MJ fait un test sous l'intelligence du perso +10, le perso peut alors prédire le climat futur pour 1 (+ 1/10 point de marge de réussite) jours. Remarque : possibilité de se tromper sur un échec critique.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Mort silencieuse | | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence permet d'attaquer une cible de dos, par surprise, sans qu'elle puisse faire quoi que ce soit durant le round où elle est attaquée. La cible est donc considérée comme Inerte (à moins de réussir un test d’Initiative) et subit le double des dégâts comme il est expliqué dans le livre de règles.  Le mode d'attaque peut être :  - Bris des vertèbres par torsion brutale du cou : test sous F de l'attaquant - E de la cible. Si cela réussit, la cible meurt. - Assommer : appliquer normalement. - Strangulation : voir les règles sur les effets du garrot, la cible ne pouvant pas émettre d'autres sons qu'un petit râle du genre hhhhhhh !. - Egorgement : l'attaquant doit réussir un test de CC à - 20 % et lui faire perdre au moins 1 point de blessures. S’il réussit, la cible ne prend pas de dégâts par le coup mais perd 1d4 + 2 points de blessures par round et ne pourra émettre comme son qu'un léger "glglglglgl !" ponctué par de petites gerbes de sang. Si la cible possède une armure au niveau du cou composée d'un seul morceau (comme une minerve), elle ne peut pas être égorgée à moins de lui faire perdre au moins 6 points de blessures. S’il s'agit d'une armure "textile" (cuir, vêtements, peau), l'attaquant doit lui faire perdre au moins 3 points de blessures. - Poignarder ou toute autre attaque avec une arme (ou même sans) : attaque normale d'une cible inerte (pas de test de CC, dégâts doublés,...) | | | |
| Musculation | | | | Compétence de type : "Pratique"   La Musculation est la Compétence qu'ont développée les hommes-forts, ceux qui ont travaillé dans un cirque ou comme Bateleurs itinérants. Ils composent eux-mêmes leur propre régime à base d'oeufs, de viande crues et d'autres ingrédients. Cela rendrait malade n'importe quel individu moins solide. Tout cela leur confère un bonus de 1 à la Force et 1D4 Points de Blessures supplémentaires. Ils ont aussi un modificateur de 10% aux Tests d'Embauche comme Bateleur. Leur régime particulier est tout spécialement onéreux. Leurs dépenses courantes en sont accrues de 50%. S'ils n'y peuvent subvenir pendant plus de 10 jours, ils perdront tous leurs avantages et il leur faudra alors 30 jours de régime intensif pour les récupérer. | | | |
| Musique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages dotés de cette Compétence, peuvent jouer de différents instruments de musique. Ils y a trois champs de compétences : les instruments à vent, à corde et à percussion. Les musiciens sont en principe spécialisés dans un seul type mais ils peuvent, par la suite, acquérir encore une ou deux fois cette compétence et l'étendre ainsi à plusieurs types d'instruments.  Les musiciens choisissent un instruments bien précis comme la mandoline ou le tambour. Certaines carrières indiquent l'instrument maîtrisé. Par la suite, le Personnage pourra improviser sur n'importe quel instrument du même type. Ils ont un modificateur de +10% aux Tests d'Embauche et de quémandage.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Musique : Composition | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le personnage possédant cette compétence est capable d'écrire une oeuvre musicale.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Musique : Partition | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un personnage doté de cette compétence sait reconnaître, reproduire, déchiffrer des partitions et composer. De ce fait, de nouveaux test standards doivent entrer en compte:  1/le Test de Déchiffrage:  Un personnage qui tente de déchiffrer une partition, afin d'apprendre le morceau qui y est inscrit, doit faire un test sous son score d'Int, au bout d'un certain temps d'apprentissage. Mais certains modificateurs prennent effet, suivant la difficulté du morceau: -Un morceau de 4eme ordre (air que l'on peut siffloter facilement, contenu sur un ou deux parchemins de partitions uniquement) donne un bonus de 20% au score d'Int. temps d'apprentissage du morceau : 1D2 heures -Un morceau de 3eme ordre (entre 3 et 10 parchemins) donne un bonus de 10% au score d'Int. Temps d'apprentissage du morceau: 1D4 jours. -un Morceau de 2nd ordre (entre une dizaine et une trentaine de parchemins) ne procure aucun bonus Temps d'apprentissage du morceau: 1D4 semaines -un morceau de premier ordre (oeuvre musicale très célèbre, plus de trente parchemins) attribue un malus de 10% au score d'Int. Temps d'apprentissage du morceau: 1D4 mois.  Si le test est réussi, le personnage connait le morceau. S'il échoue, le personnage n'a pas réussi à apprendre le morceau, et peut immédiatement retenter de l'apprendre, après le délai de temps d'apprentissage passé, avec un bonus de 10% en Int à son test (20% pour une troisième tentative, 30% pour une quatrième, etc..)    2/Le Test de Composition:  Un personnage qui tente de composer un morceau doit faire un jet sous (Int+I)/2 par jour de composition. Il peut composer quand il le veut, mais doit faire ce test chaque jour où il a composé. Un personnage qui n'a aucune connaissance musicale (pas de compétence Musique ou Musique:...) fait ce test avec un malus de 30% ; s'il n'a pas la compétence 'Musique: Partition', mais d'autres compétences musicales (Musique), un malus de 20%. Les personnages ne peuvent composer uniquement que des morceaux de 4eme ordre s'ils n'ont pas la compétence 'Musique: Partition'. Si le test échoue, le personnage a créé un morceau sans intérêt aucun -quiconque entendra ce morceau voudra imméditemment qu'il cesse. Si le test réussit, le personnage a composé un morceau intéressant, classé suivant le temps consacré à sa composition: -1D4 heures pour un morceau de 4eme ordre: ce type de morceau connaîtra un succès anonyme: un petit air que l'on sifflera en campagne, sans vraiment savoir où on l'a entendu. -1d4 jours pour un morceau de 3eme ordre: ce type de morceau connait un succès dans les veillées ou le soir dans les tavernes; le musicien peut s'attirer la sympathie de quelques personnes. -1d4 semaines pour un morceau de 2nd ordre: ce type de morceau est très apprécié chez les connaisseurs; le personnage peut s'attirer la sympathie de quelques personnes bien placées. -1d4 mois pour un morceau de 1er ordre: ce type de morceau est une merveille pour les oreilles. Le morceau sera connu dans le milieu de la noblesse, et le personnage pourrait s'attirer la sympathie de quelques nobles.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Mythologie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un personnage possédant cette compétence connaît la plupart des mythes et légendes concernant des être invisibles ou des lieux perdus s'y attachant qui n'existent pas officiellement mais qui sont abordés dans les contes (Draydes, Hommes-arbres, Zoats...).  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| arration | | | | Compétence de type : "Personnelle"   C'est une Compétence à moitié naturelle qui confère aux Personnages le don d'entortiller les histoires pour les rendre attrayantes. Cette Compétence peut s'appliquer aux anecdotes, blagues, histoires religieuses ou autres. Les Personnages peuvent gagner un peu d'argent en racontant des histoires ; le plus souvent ils y gagneront l'intérêt de l'auditoire et quelques bières. Ils ont un modificateur de 10% aux Tests de Commérages et de Quémandage. | | | |
| Natation | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages qui savent nager le font au 2/3 de leur Déplacement à Allure Prudente. Ils bénéficient de 20% à tous les Tests de risques en milieu aquatique.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Navigation Maritime | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Avec cette compétence, le personnage est capable de naviguer à travers les mers et océans du monde entier. Il connait les principes de navigation, les courants, les fonds marins, les ports et toutes les réglementations liées à la navigation. Ils peuvent naviguer sur des bateaux petits et gros, effectuer du transport de personnes et de marchandises.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Numismatique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages dotés de cette Compétence sont familiarisés avec les pièces de monnaies venues de tous les coins du monde. Peut-être ont ils travaillé comme commerçants, ou toute autre profession en liaison étroite avec la monnaie. Ils connaissent toutes les pièces qui sont couramment en circulation, ainsi que leurs origines, leurs noms, les types d'alliages qui les composent et leur valeur ; ils sont capable de repérer celles qui sont "allégées", etc. Dans le Vieux Monde, il existe de nombreuses monnaies frappées par la nations, les villes, les guildes de marchand, et ce tout au long des années. Certaines d'entre elles sont plus populaires que d'autres mais, dans tous les cas, c'est leur poids en or ou en argent qui fixe leur véritable valeur. Les numismates sont capables d'identifier les pièces contrefaites, ou rognées, au prix de la réussite d'un Test d'Intelligence. Le même Test réussi leur permettra toujours de reconnaître l'origine de pièces anciennes, inhabituelles, ou étrangères.  Lorsqu'un personnage est confronté à une monnaie inhabituelle, le MJ pourra faire un Test d'Intelligence. Le résultat de ce Test lui permettre de savoir si le personnage concerné connaît cette monnaie et ce qu'il en sait. De cette manière, le numismate pourra découvrir des indices relatifs à l'existence possible d'une cache de trésor, ou au passage de marchands étrangers.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Océanologie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages possedants cette competences connaissent tres bien la mer. Ils peuvent reconnaitre les signes annonciateurs d'une tempete ou d'une zone de calme plat. Ils connaissent la faune classique de la mer, les grands courants et les lieux geographiques celebres. De plus, ils peuvent s'apercevoir, apres la reussite d'un test d'Int, qu'il y a quelque chose qui ne va pas.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Orientation | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages dotés de cette Compétence ont un sens intuitif de la direction. Ils sont capable de trouver le nord dans n'importe quel environnement et peuvent naviguer en ayant très peu de chance de se perdre. Dans des circonstances difficiles, le Maître de Jeu peut imposer un Test d'Intelligence. | | | |
| Pantomime | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages qui ont ce talent, sont capable de communiquer une situation ou une histoire uniquement par la gestuelle, sans un son et sans autre artifice. Ils peuvent être Embauchés comme Bateleur avec un modificateur de 10% au Test ou Quémander avec le même bonus. Ils peuvent aussi franchir la barrière des langues pour communiquer plus efficacement. Le MJ peut, à son gré, décider de l'efficacité du mime et la quantité d'informations du "message" original qui est effectivement comprise. Mais, dans la plupart des cas, la réussite d'un Test d'Intelligence indiquera le succès. | | | |
| Pathologie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Avec ce talent les Personnages peuvent essayer de soigner n'importe quelle maladie. Ils peuvent reconnaître automatiquement les maladies les plus courantes. Les plus rares nécessitent la réussite d'un Test d'Intelligence. Une fois la maladie reconnue, le MJ peut indiquer au personnage quel est le traitement à administrer ainsi que les autres exigences spéciales comme les potions, les plantes, etc. Lorsque le traitement est administré, le personnage compétent doit réussir un Test d'Intelligence avec un bonus égal à l'Endurance du patient. S'il réussit, le malade ne souffrira plus des effets de la maladie et la période de récupération commencera immédiatement. S'il échoue le traitement n'aura eu aucun effet, mais un autre Test pourra être tenté, le jour suivant. Un Echec critique pourrait avoir des résultats désastreux, voir même occasionner la mort du patient. Le Personnage peut aussi prodiguer des Soins Médicaux pour écourter le temps de récupération.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Perception | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Les personnages disposant de cette compétence remarquent avec beaucoup de facilité des détails là où les autres ne voient rien. Que ce soit de naissance ou dut à un rude entraînement, ils seront à même de percevoir et de s’arrêter sur les détails les plus infimes lors d'une recherche.  Ils gagnent un bonus de +20% lors d'un test de recherche pour déterminer si le personnage trouve un interrupteur caché, un passage secret, un ouvrage particulier dans une bibliothèque... | | | |
| Perception des alarmes magiques | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Les Personnages peuvent avec cette compétence sentir lorsqu'un objet ou une zone est protégé par le sort Alarme Magique (Magie Mineure). Un Test d'Intelligence est nécessaire pour pressentir l'alarme, et le Personnage devra être à moins de 2 mètres de la zone protégée afin de détecter le sort. Notez que la Compétence ne permet pas aux Personnages de désactiver l'Alarme magique. | | | |
| Pêche | | | | Compétence de type : "Pratique"   Pécher n'est pas un sport mais une nécessité pour beaucoup de gens ; le poisson prend une part importante de leur alimentation. Un Personnage, avec cette Compétence, sait très bien se servir de lignes et de filets. S'il est bien équipé, il peut attraper du poisson dans n'importe quelle eau, mais le MJ devra décider du temps passé pour pécher la quantité désirée ; cela dépend de l'endroit et du moment choisis. On peut raisonnablement considérer qu'il faut 1D4 heures pour prendre assez de poisson pour subvenir aux stricts besoins journaliers d'une personne. Les pécheurs savent où trouver une espèce bien précise de poissons et l'habitat préféré pour chaque espèce. Le MJ décidera, à son gré, de la quantité de prises et des chances de réussite de la pêche ; ainsi, par exemple, pêcher en hiver peut être très difficile, voire impossible. | | | |
| Philosophie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet au personnage de participer à des débats philosophique ou de sortir des pensées philosophique à tout moment.  Ceci peut lui valoir un bonus en Sociabilité s'il se trouve parmi la noblesse ou dans une guilde. En revanche, cela peut lui procurer un malus s'il se trouve au milieu d'une taverne devant un groupe de nains assez peu enclins à être dérangés alors qu'ils savourent une bière.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Physique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Attention, cette Compétence, qui est réservée aux Maîtres-Alchimistes uniquement et doit être utilisée avec encore plus de précautions que la Compétence Chimie. Le nucléaire ça n’existe pas, pas plus que les protons, les neutrons, etc. et l’ADN n’est que 3 lettres. La physique en est à ses balbutiements et les Maîtres-Alchimistes sont capables d’utiliser et d’expliquer des phénomènes simples comme la forme que doit avoir la coque d’un bateau pour flotter. Ils n’ont pas encore compris ce qu’est la foudre ni d’où elle vient, bien que certains Maîtres soient capables de produire de l’électricité en s’aidant des forces de la nature, par exemple.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Pictographie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Pictogrammes sont des signes secrets liés à des Carrières spécifiques, Voleur ou Bûcheron par exemple. Ces signes ne peuvent être compris que par des personnages de la même Carrière (active ou passée). Ce sont des signes abstraits, représentant un concept ou une chose. Les Pictogrammes ne peuvent pas être assimilés à un langage. Le plus souvent, chaque signe tracé correspond plus ou moins à deux ou trois mots ; de genre "Danger Gobelins" ou "Pas Gardien Ici". Il est possible de tracer plusieurs Pictogrammes mais il est impossible de les lier entre eux grammaticalement.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Piégeage | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les personnages compétents ont la capacité d'installer des pièges à animaux, de toutes formes et de toutes tailles, pour capturer ou tuer leurs victimes. Les pièges doivent être appâtés et amorcés correctement si l'on veut qu'ils fonctionnent. Les poseurs de pièges compétents connaissent le meilleur endroit pour installer les collets et les filets, quels appâts utiliser et comment les positionner. Toute pose de piège par un personnage compétent modifie le Test d'Initiative de la victime par un malus de -20%. Les collets et autres pièges à animaux, posés par des personnages compétents ont (50 Int) % de chance par jour de prendre un petit animal. | | | |
| Pistage | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages peuvent, avec cette compétence, suivre toutes les traces laissées par des animaux ou des voyageurs. Une piste effacée ou difficile demande un Test d'Intelligence, au gré du Maître de Jeu. La piste peut être suivie sans que le poursuivant soit forcé de ralentir son allure. D'après des traces de sabots, les cendres d'un feu et d'autres indices, les Personnages arrivent à estimer la distance entre eux et leurs proies (en temps et en distance) avec un bonus de 10 %. Ils bénéficient également de ce modificateur pour les Test d'Estimation du nombre de proies, et, parfois, de leur race. Les pisteurs compétents peuvent identifier un animal à partir des traces qu'il laisse. | | | |
| Pitreries | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Les Personnages ayant cette compétence ont habituellement travaillé dans un cirque ambulant ou une troupe d'acteurs. Les pitres sont spécialisés dans l'humour visuel, les farces et les plaisanteries grossières. Même des compagnies spécialisées dans le drame et les tragédies embauchent des pitres durant leurs représentations pour des intermèdes comiques pendant la représentation, ne serait-ce que pour plaire à la fraction de leur public composée d'ivrognes et d'idiots. Ils ont un bonus de 1 aux dommages dus à une Chute ou un Saut (Voir Sauter, Chuter, Bondir et Grimper). Ils ont aussi un modificateur de 10% aux Test de Bluff. Leur répertoire comique peut être servi sur commande, ce qui leur accord 10% aux Tests de Quémandage.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Plonger | | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence ne peut être acquise que si le personnage possède Natation. Elle lui permet de sauter d'une grande hauteur, dans un élément liquide, en limitant les risques de blessure. Ainsi, lors d'un saut, il soustrait 2D6 de plus au nombre de mètres de la distance du saut. | | | |
| Point Faible | | | | Compétence de type : "Pratique"   (Attaque des Points Faibles d'une Armure)  Les guerriers qui ont une grande expérience du combat ont appris avec le temps à frapper leurs ennemis aux points faibles de leurs armures (essentiellement les articulations) pour blesser directement l'ennemi. Ainsi même les adversaires les plus caparaçonnés ne leur font pas peur car leurs armures ne les protègent plus contre cette attaque.  Il faut réussir un test de CC pour toucher l'adversaire, puis réussir un second test de CC/2 pour parvenir à blesser l'adversaire en "contournant" son armure. Si cette attaque est réussie l'adversaire n'enlève que son endurance aux points de dégâts et pas ses points d'armure (y compris les boucliers). Si l'attaque échoue l'adversaire reçoit un coup classique, il enlève son endurance et ses points d'armure aux points de dégâts.  Cette technique ne marche qu'avec les armes type épée et lance, elle ne marche pas pour les haches, les armes contondantes et les armes à projectiles.  Conditions préalables : cette compétence est réservée aux vocations guerrier et filou. Le perso doit avoir fait au moins une carrière de guerrier. Le perso ne peut porter que des armures souples et légères (cuir ou côte de maille). | | | |
| Potamologie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette Connaissance des rivières permet aux personnages compétents d'être familiarisés avec les aléas des voyages sur les cours d'eau. Ils peuvent reconnaître les signes de turbulences, l'approche de chutes, de rapides et autres phénomènes plus ou moins dangereux. Ils peuvent aussi savoir si l'eau de la rivière est potable, s'il y a des animaux hostiles ou autre chose d'anormal.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Poursuite | | | | Compétence de type : "Pratique"   Comme son nom l'indique elle permet de poursuivre les personnes qui fuient grace a un test d'agilité réussi. Elle permet également d'empécher les ennemis de fuir a nouveau. Cette compétence demande au moins 50 en agilité. | | | |
| Prestance | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Cette compétence reflète la forte personnalité qui se dégage du Personnage. Toute personne subit un malus de -20% lorsqu'elle effectue un test de Bluff, Corruption, Marchandage, ou Quémandage avec le personnage. | | | |
| Préparation de poisons | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage est, avec cette compétence, un expert dans la préparation des poisons et il est capable d'en reconnaître les différents types. Un Test d'Intelligence est requis dans les deux cas. Avec le matériel adéquat, il peut en fabriquer une dose de n'importe quel type, le premier jour et 1D6 doses à chaque jour suivant tant qu'il n'entreprend rien d'autre. Il gagne aussi un bonus de +10 % à toutes les détections de poisons dans la nourriture ou la boisson.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Prise cathéenne: endormir | | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence est enseignée uniquement par des maîtres en arts martiaux à d'autres maîtres en arts martiaux. Le personnage doit préalablement être derrière son adversaire pour utiliser cette compétence. Il peut alors, sur un test de Dex réussi, endormir son adversaire pour 2d6 tours en exerçant une pression de la main de chaque côté de la nuque de la victime.  Cette compétence n'est utilisable que sur des créatures humanoïdes. Elle ne focntionne pas si l'adversaire porte une armure de métal au niveau de la nuque, et a 50% de chances de fonctionner si il porte une armure de cuir au même endroit. Si une créature a une nuque trop grande pour la main du personnage, celui-ci peut utiliser les deux mains, mais le test de Dex se fera à -20%. | | | |
| Prise cathéenne: mettre à genoux | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les personnages disposant de cette compétence sont capables de contrer un adversaire qui leur donne un coup de poing, leur agrippe un bras, le torse, etc. Il leur faut pour cela réussir un test de CC, suivi d'un test d'I, puis de Dex. En cas de réussite, le personnage arrive à saisir le poignet de son adversaire, à déséquilibrer celui-ci et à le faire plier sous la douleur. Pour accomplir n'importe quelle action, la victime doit obligatoirement réussir un test de FM (afin de résister à la douleur), mais il lui suffit de donner un coup de poing droit devant elle (la plupart des pratiquants de cet art étant de sexe masculin...)  Cette technique n'est utilisable que sur des créatures humanoïdes de moins de 2m50. Le personnage doit utiliser ses deux mains. | | | |
| Prise cathéenne: mettre à terre | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les personnages disposant de cette compétence sont capables de contrer un adversaire qui leur donne un coup de poing, de poignard, ou de toute autre arme de poing. Il leur faut pour cela réussir un test de CC, suivi d'un test d'I, puis de Dex. En cas de réussite, le personnage arrive à saisir le bras de son adversaire, à passer derrière lui, et à l'obliger à se coucher sur le ventre, un bras dans le dos. Pour se dégager, la victime doit obligatoirement réussir un test de FM (afin de résister à la douleur) puis un de F.  Cette technique n'est utilisable que sur des créatures humanoïdes de moins de 2m50. Le personnage doit utiliser ses deux mains. | | | |
| Prise cathéenne: passer dans le dos | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les personnages disposant de cette compétence sont capables de contrer un adversaire qui leur donne un coup de poing, de poignard, ou de toute autre arme de poing. Il leur faut pour cela réussir un test de CC, suivi d'un test d'I, puis de Dex. En cas de réussite, le personnage arrive à saisir le bras de son adversaire, à passer derrière lui, et à l'immobiliser tout en lui infligeant une certaine douleur.Pour se dégager, la victime doit obligatoirement réussir un test de FM (afin de résister à la douleur). Cette technique peut préceder la prise cathéenne: endormir.  Cette technique n'est utilisable que sur des créatures humanoïdes de moins de 2m50. Le personnage doit utiliser ses deux mains. | | | |
| Psy : Attaque psychique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Mentat peut foudroyer une personne à moins de 12 m avec une vague psychique occasionnant 1d6 + 2 points de folie à la victime si elle échoue à un test de FM. La victime a également 20 % de chances de tomber inconsciente. Pour utiliser cette compétence, le Mentat doit faire un test d'Int avec les conséquences suivantes : Réussite de 30 ou + : la victime reçoit + 2 points de folie et + 10 % de chances de plus de tomber inconsciente supplémentaires. Réussite de 0 à 29 : aucun effet supplémentaire. Echec de 0 à 19 : aucun effet supplémentaire. Echec de 20 à 29 : le Mentat gagne 1 point de folie. Echec de 30 ou + : le Mentat gagne 1d6 points de folie et a 10 % de chance de tomber inconscient. | | | |
| Psy : Barrière physique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Psyoniste crée, avec cette capacité, une barrière transparente avec un léger reflet bleuté; cette dernière ne gène pas la vision, ni l’ouïe, par contre aucune odeur ne peut passer au travers. Elle est infranchissable par n'importe quel force physique possible avant qu’elle ne soit détruite: elle possède une endurance de 3 et 8 pts de structure, et n’est pas considérée comme inerte sauf si elle est attaquée par une arme magique. Cette barrière est de 5 m² et prend la forme que le Psyoniste souhaite à condition qu’elle reste plane. L‘utilisation de cette compétence coûte 2 point de blessures au Psyoniste.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Concentration | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet au Psyoniste de récupérer les points de blessures qu’il a perdu à cause de ses capacités psychiques au rythme de 1 point par heure. Lorsqu’il est «concentré», le Psyoniste est considéré comme inerte et ne voit ni n’entend rien de ce qui se passe autour de lui.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Forteresse physique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le psyoniste crée, avec cette capacité, une barrière transparente avec un léger reflet bleuté, cette dernière ne gène pas la vision, ni l’ouïe, par contre aucune odeur ne peut passer au travers. Elle est infranchissable par n‘importe quelle force physique possible avant qu’elle ne soit détruite: elle possède une endurance de 6 et 16 pts de blessures, et n’est pas considérée comme inerte. De plus le psyoniste peut moduler la forme de la barrière selon ses souhaits. L‘utilisation de cette compétence coûte 1 point de blessures au Psyoniste par mètre carré de barrière. Chaque modulation coûte 1 point de blessures au Psyoniste, si elle reste plane elle coûte 3 points de blessures.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Manipulation mentale | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Si le Mentat et sa victime sont en transe, ce premier peut pénétrer dans l'esprit de la victime, la mettant dans une sorte de monde " virtuel " contrôlé par le Mentat. Les applications sont nombreuses, le Mentat peut faire apparaître des amis, des décors que la victime connaît bien afin qu'elle se sente dans la réalité pour ensuite la faire parler, avouer, etc.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Pénétration mentale | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Mentat peut pénétrer l'esprit d'une victime en transe afin de visualiser ses pensées superficielles et ses rêves (sans les contrôler, le Mentat n'est qu'un spectateur).  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Psychokinésie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence permet au Psyoniste de déplacer un objet a la vitesse de 2m/s (7.5 km/h). Sa masse ne doit pas dépasser 10% de celle du Psyoniste. Pour augmenter cette valeur, ajoutez 1 aux points de blessures encaissés par le Psyoniste pour chaque tranche de 10 % de la masse du Psyoniste. Si ce sort est lancé sur un objet tenu par une créature, celle-ci, si elle le tient fermement, se voit infligé un malus de 20 % à toute action impliquant cet objet. Un projectile envoyé de cette manière sur quelque chose (ou quelqu’un) touche en cas de réussite d’un test de volonté; il inflige un coup de F 3+1 par tranche de 10kgs de l’objet. Cette action coûte 1 point de blessures au Psyoniste.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Psychokinésie incontrôlée | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le psyoniste doit maintenir sa concentration aussi longtemps qu’il utilise cette compétence. Elle a pour effet de mettre en lévitation tout objet non-vivant et de l’éjecter dans une direction aléatoire à une vitesse aléatoire. Si un de ces objets entre en collision avec une personne ou un autre objet, il inflige des dommages, proportionnels à sa vitesse (1d10 + 1 points de dommages par tranche de 10kgs de l’objet, amortis par l’E), à ces derniers et à lui-même (pouvant ainsi se détruire). Le psyoniste qui utilise cette compétence peut très bien être touché par un des objets. L‘utilisation de cette compétence coûte 2 point de blessures au Psyoniste.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Psychokinésie supérieur | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   cette compétence permet au Psyoniste de déplacer un objet a la vitesse de 4m/s (15 km/h). Sa masse ne doit pas dépasser 100% de celle du Psyoniste. Pour augmenter cette valeur , ajouter 1 aux points de blessure encaissés par le Psyoniste pour chaque tranche de 100 % de la masse du Psyoniste. Si ce sort est lancé sur un objet tenu par une créature, celle-ci, si elle le tient fermement, se voit infliger un malus de 10 % / niv. à toute action impliquant cet objet. Un projectile envoyé de cette manière sur quelque chose (quelqu’un) touche en cas de réussite d’un test de volonté, il inflige un coup d’une F de 5+1 par tranche de 10kgs de l’objet. Cette action coûte 3 point de blessures au Psyoniste.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Psychoscopie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   La psychoscopie est l'art de voir par flash, en touchant un objet, ce qui s'est passé autour de lui durant les 1d3 derniers jours, a condition de réussir un test de FM.  cette faculter ne peut etre apprise qu'apres un long entrainement parmis les pratiquants des arts occultes (entendez par là toutes personne qui utilise la magie, pas forcement mauvaise!), ou dans certaines sectes religieuses.  attention a ne pas utiliser la psychoscopie sur des objets magiques: ces derniers y resiste et ne divulgue aucune information, voir donnent de fausses informations!  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Télépathie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Mentat peut communiquer avec quelqu'un dans son champ de vision en utilisant la pensée. La victime n'a aucun droit de réponse.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Transe | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Lors d'une extrême concentration, un Mentat est capable de ralentir son métabolisme de 75 %. Ainsi, les effets d'un poison, d'un coup critique, etc. peuvent être ralentis. De plus, le Mentat est insensible aux sons et visions extérieures. Tout contact physique le sortira de sa transe. Enfin, la transe est obligatoire pour avoir un contact psychique prolongé avec un autre personnage.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Transe d'autrui | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un personnage autre que le Mentat peut entrer en transe, pour cela, la victime doit être conditionnée (hypnotisée, droguée ou endormie) et elle a droit à un jet de FM pour résister. Voir les effets de transe.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Psy : Viol psychique | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   La victime et le Mentat doivent être en transe. Ce dernier peut remodeler entièrement la psyché de la victime, ajouter/supprimer/modifier ses souvenirs, les événements de sa vie, sa psychologie... afin d'en faire une autre personne. La victime peut, semblerait-il, avoir quelquefois des réminiscences de sa vie antérieure lors de profonds sommeils ou de chocs physiques ou émotionnels violents.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Pyrophilie | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages dotés de cette Compétence ont souvent travaillé comme Cracheurs de Feu dans un cirque, ou comme Bateleurs itinérants. Ils peuvent éteindre des bâtonnets enflammés en les mettant dans leur bouche, jongler avec des objets enflammés et même cracher du feu. Ils sont aussi réputés pour côtoyer le feu qui leur cause un point de Blessures de moins qu'à toute autre personne. Ces individus peuvent allumer des feux dans les conditions les plus défavorables. Les pyrophiles peuvent cracher des flammes en utilisant un alcool spécial qu'ils peuvent fabriquer eux-mêmes à partir d'alcools standard. Il le transportent généralement dans de petites flasques. Cet alcool spécial peut être bu sans causer de dommages sérieux à longs termes ; toutefois, la plupart des autres personnages en seraient malades pendant longtemps. Ils avaient une gorgée de ce breuvage chaque fois qu'ils veulent cracher du feu. Cela leur prend un Tour. Les flammes doivent être crachées sur une cible unique, et l'on résoudra cette situation soit comme un projectile (improvisé), soit comme une Attaque normale; La portée est de 2 mètres au maximum. L'attaque peut causer 1D4 points de dégâts avec une Force de 3 et 1D4 Dommages Supplémentaires avec une force de 3 sur des cibles inflammables. Les Cracheurs de feu ont un bonus de 10% aux Test de Quémandage. | | | |
| Radiesthésie | | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages possédant ce talent sont capables de localiser une source souterraine en utilisant leur instinct naturel, représenté par un Test d'Intelligence. Le Maître de Jeu déterminera la probabilité qu'il y ait de l'eau dans une zone. Dans les régions désertiques, les Personnages seront aptes à survivre sauf dans les pires conditions.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | |
| Raffistolage | | | | Compétence de type : "Pratique"   Avec cette compétence le Pj pourra trouver, sous un test d'Int/2 +10, le moyen de réparer sa lame cassée ou sa corde d'arc. Cependant ces réparations ne sont pas définitives et l'arme doit être portée au plus vite chez une personne compétente pour la réparation. De plus cette compétence donne un bonus de 10% quand il s'agit de réparer quelque chose telle qu'une barque ou un moteur. | | | |
| Reconnaissance des pièges | | | | Compétence de type : "Pratique"   Le Personnage doté de cette compétence peut éviter de se faire prendre par un piège, une fosse à animaux, un piège à ours et autres système mécaniques. Ils ont un bonus de 10% pour les éviter. Si un individu examine un Attrape- nigaud il peut, normalement, découvrir comment il est déclenché. Le Maître de Jeu peut alors faire un Test de Recherche pour savoir s'il l'identifie. Sur un Test de Dextérité réussi, le Personnage compétent est capable de désamorcer n'importe quel piège en toute sécurité. Dans la plupart des cas, un échec déclenchera le piège et pourra même nuire au personnage, ou le blesser. | | | |
| Renversement | | | | Compétence de type : "Pratique"   Grâce à cette compétence, les personnages possédants un bouclier ou un arme à deux mains, ou encore à mains nues, peuvent tenter de faire tomber leurs adversaires sous un test de CC-Ag de l'adversaire. Selon la force de la personne qui a renversé, la cible restera de 1 à 5 round(s) au sol. | | | |
| Respiration Aquatique | | | | Compétence de type : "Innée"   Un personnage ayant cette compétence lance 1d4 s'il est sous l'eau. Le chiffre obtenue correspond au nombre de Tours pendant lesquels il peut rester sous l'eau.  Si un 1 est obtenue alors il doit remonter tout de suite car il vient de boire la tasse.  Si un 4 est obtenu le personnage a le droit de relancer 1d3 pour rajouté de 1 à 3 rounds | | | |
| Réflexes éclairs | | | | Compétence de type : "Innée"   Ces Personnages ont des réflexes naturellement rapides, ou ils se sont entraînés pendant des années pour en arriver là. Ils ont un avantage de 10% au score d'Initiative de leur Profil. | | | |
| Résistance accrue | | | | Compétence de type : "Innée"   Ces Personnages très robustes augmentent leur Endurance de 1. | | | |
| Résistance au Chaos | | | | Compétence de type : "Innée"   Le personnage possède une résistance naturelle contre le pouvoir corrupteur du Chaos.  Il bénéficie d’un bonus de +10% aux tests de Force Mentale visant à résister à la magie et aux autres effets du Chaos. De plus, il est immunisé contre les mutations qu’il provoque.  Toutefois, il ne pourra jamais devenir un lanceur de sorts, quelle que soit la forme de magie utilisée. | | | |
| Résistance au froid | | | | Compétence de type : "Innée"   Il s’agit d’une Compétence de type Innée. Elle accorde un bonus de +20% aux tests d’Endurance contre le froid. Le bonus est ramené à +10 en cas de froid magique. | | | |
| Résistance au sommeil | | | | Compétence de type : "Innée"   Cette compétence permet de bénéficier d'un bonus de +20% sur la Force Mental lorsqu'il s'agit de faire un test en rapport avec le sommeil (même magique). | | | |
| Résistance aux drogues | | | | Compétence de type : "Innée"   Les personnages ayant acquis cette compétence disposent lors de la consommation de drogues d'un effet prolongé, mais amoindri de la drogue et avec également moins de retombées néfastes (à la discrétion du MJ) | | | |
| Résistance à l'alcool | | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages avec cette faculté ont développé une haute et inhabituelle résistance à l'alcool, étant capable d'en ingérer de grandes quantités sans souffrir d'effets visibles. Il peuvent continuer à boire alors que d'autres individus auraient déjà roulé sous la table. Ils subissent uniquement la moitié des réductions des Caractéristiques dues à l'absorption d'alcool. Leur Test de Volonté, requis pour résister à l'attrait d'un nouveau verre, est effectué à -10%. | | | |
| Résistance à la chaleur | | | | Compétence de type : "Innée"   Résistance à la chaleur  Il s’agit d’une Compétence de type Innée. Elle accorde un bonus de +20% aux tests d’Endurance contre la chaleur. Le bonus est ramené à +10 en cas de chaleur magique. | | | |
| Résistance à la magie | | | | Compétence de type : "Innée"   Vous disposez d'une résistance naturelle contre le pouvoir de la magie. vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de force mentale visant à résister à la magie. | | | |
| Résistance à la torture | | | | Compétence de type : "Personnelle"   Cette compétence donne un bonus de FM +10 pour résister aux interrogatoires et aux tortures. | | | |
| Robustesse | | | | Compétence de type : "Pratique"   Le héros possédant cette capacité peut par exemple sauter à travers une vitre sans en ressentir les effets douloureux, casser des briques de sa main (il doit dans tous les cas réussir un test de force) | | | |
| Sauts accrus | | | Compétence de type : "Pratique"   Le personnage, par un entraînement physique intensif, a appris toutes les subtilités du saut ainsi que ses risques. Il peut ajuster son score en Mouvement de +1 ou -1 lorsqu’il fait un bond, pour déterminer les distances de sauts du personnage. | | | | |
| Savoir tellurique | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence est réservée aux druides et aux archimages.  Compétence qui permet de repérer la présence et la puissance d’un nœud tellurique ainsi que d’entrer en osmose avec la puissance du lieu. Les nœuds telluriques, sont des lieux, de concentration magique, au sein de la terre, et dont la puissance se répercute dans la même zone en surface. Lieux choisis précisément pour la construction de temple ou de villes. Certains sorciers, se servent des nœuds telluriques pour retrouver leur pouvoir plus vite, ou trouver un lieu de pouvoir ou leur force est accrue. Sur un jet de FM les sorciers peuvent récupérer 5 pt de magie par heure, grâce à cette compétence si ils se trouvent sur un Nœud tellurique. Les dragons choisissent souvent des Nœuds tellurique comme antre, pour la puissance qu’ils procurent, on y trouve aussi des métaux précieux et rares, or mithril etc...  Cette compétence donne + 10% en plus pour repérer les métaux précieux.   Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | | |
| Science | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les personnages qui possèdent cette compétence sont doués d'une grande intelligence et d'une bonne réflexion scientifique.  De ce fait, ils auront un bonus de +10% d'Intelligence sur les tests mettant en cause cette caractéristique lors de recherches sur des domaines scientifiques tel que la chimie, le calcul mental, la technologie, etc.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | | |
| Science dynastique | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   On considère qu'un personnage doté de cette compétence connaîtra en détail, sur un jet d'Intelligence réussi, la saga familiale d'un autre Gentilhomme.  Cela comprend normalement la ou les factions appuyées par la famille, les ancêtres célèbres, le statut actuel, etc. Un modificateur de +10% s'applique aux PNJ de rang 4 et plus. Un jet très largement réussi (marge de 30% et plus) permet aussi d'accéder à quelque secret de famille. En cas d'échec, les antécédents du PNJ restent mystérieux. Si la marge d'échec égale ou dépasse les 20%, il y a erreur sur la personne qui est prise pour une autre.  Prenons l'exemple du Baron Wilhelm von Michelin, un PJ Gentilhomme (rang 3) qui vit à la Cour Electorale de Nuln et cherche à se rendre utile dans le but d'obtenir un important commandement militaire. Le Duc Feuerberg, autre postulant, n'est pas décidé à lui laisser le champ libre. Wilhelm, qui préfère qu'on ne le voit pas poser un tas de questions, fouille ses souvenirs à la recherche de renseignements sur la famille Feuerberg. Le joueur obtient un 21 avec une Intelligence de 49%. Comme Feuerberg est un Gentilhomme de rang 4, le bonus de 10% s'applique et permet à Michelin de connaître un élément méconnu de l'histoire du clan Feuerberg : le MJ décide qu'il a entendu parler d'une vendetta entre les Feuerberg et les Halfelings du Moot. Le Duc compte peut-être utiliser les troupes correspondant à ce commandement pour assouvir cette vieille rancune ou peut-être Michelin parvient-il à le faire croire à la cour...  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | | |
| Secrets de la bière | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Pour fabriquer de la bière il est inutile de posséder une compétence spécifique sinon la compétence Fermentation. Mais pour fabriquer la bière naine, bière de tradition apprécié par tous (sauf peut-être les elfes qui eux préfèrent le vins), il faut connaître les secrets des brasseurs nains. Un personnage possédant cette compétence est capable de faire de la bière naine aux couleurs et aux goûts variés. Les maîtres artisans brasseurs connaissent pour la plupart ce secret. La bière naine est vendue un peu plus chère qu’une autre, pour 1 pistole la pinte environ 20 Co le baril. Son secret a toujours été une source de convoitise. Un ancien roi Estalien, le roi Esteban, avait tenté de découvrir ce secret. Il fit enlever un brasseur nain vivant dans les montagnes Abasko. Après qu’il eu bu les premières gorgées de la bière que lui fabriqua le brasseur, un phénomène étrange se produisit les jours suivants : son corps se recouvrera progressivement d’une mousse verte dégageant un parfum doux et sucré… Pour acquérir cette compétence le personnage doit posséder la compétence Fermentation et de plus, doit être un Nain (aucun brasseur n’enseignera cette compétence à non–Nain).  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | | |
| Secrets de la Vapeur | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette compétence très rare a permis la réalisation de quelques engins extraordinaires tels que le Tank à Vapeur de l'armée Impériale. Un personnage possédant cette compétence est capable de créer de la vapeur à partir d'eau et de charbon de bois mais également d'en maîtriser les effets mécaniques. Pour mettre au point réellement de telles machines, le personnage doit posséder la compétence Technologie. Elle peut être acquise auprès d'un inventeur Gnome ou Nain.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | | |
| Sens de la magie | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Cette Compétence est réservée aux Enchanteurs. Un Personnage doté de cette Compétence est capable, au toucher, de sentir si un objet émet de la magie ou s'il a été affecté par elle. La fonction ou les types de magie ne sont pas révélés ; c'est uniquement la certitude que la Magie est présente. Un sorcier est capable de sentir qu'un autre Personnage à des facultés magiques simplement en lui serrant la main.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | | |
| Sens de la répartie | | | Compétence de type : "Personnelle"   Cette Compétence fait que le Personnage est un être spirituel qui a de la répartie, toujours prêt à amuser les gens ou à argumenter par des commentaires grinçants ou des observations pertinentes. Cette faculté lui permet aussi de se montrer charmant lorsqu'il le désire. Avec cette Compétence, les Tests de Bluff et de Commérages sont modifiés par 10%. | | | | |
| Serrurerie | | | Compétence de type : "Pratique"   Le Personnage, grâce à cette compétence, est capable de fabriquer des serrures. Plus son niveau de maitrise est élevé, plus les serrures seront complexes et difficiles à crocheter.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | | |
| Séduction | | | Compétence de type : "Personnelle"   Cette Compétence basée sur une combinaison de charme naturel et d'attrait physique. Elle autorise un bonus de 10% aux Tests de Bluff, Marchandage et Commérages face à des personnes du sexe opposé et, à partir de là, elle conduit à certaines autres activités, si le personnage à séduire échoue à un Test de Volonté. | | | | |
| Sixième sens | | | Compétence de type : "Innée"   Les Personnages ont la faculté naturelle de savoir s'ils sont suivis ou observés. Le Maître de Jeu devra, en secret, effectuer un Test sous leur Intelligence lorsque la situation l'imposera. Si le résultat est un succès, il pourra alors informer le joueur que son Personnage à l'étrange sensation d'être filé, ou observé. | | | | |
| Ski | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence assure au personnage une bonne maîtrise du mode de déplacement mis au point par les Elfes des Neiges, qui consiste à glisser sur deux longues planches de bois légèrement courbées en leur bout et enduites de graisse animale. Le ski dans des conditions difficiles exige la réussite de Tests d'Initiative pour éviter les chutes. Les personnages sans cette compétence et qui essaient les skis, se déplacent au quart de leur Mouvement et voient leur Agilité divisée par deux. | | | | |
| Soins des animaux | | | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les Personnages qui possèdent cette Compétence sont habitués à s'occuper des animaux domestiques, y compris les animaux de monte et les bêtes de somme. Ils ont connaissance des besoins de ceux-ci, de leur alimentation, de leur entretien et des exercices à leur faire faire. Ils savent aussi déceler tout symptôme de maladie ou de gêne. Cette compétence s'applique typiquement aux chevaux, autres équidés et bestiaux.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. | | | | |
| Sommeil léger | | | Compétence de type : "Innée"   Les personnages ayant la compétence Sommeil léger peuvent somnoler à la place de dormir. Quand ils somnolent, ils récupèrent 2 fois moins vite leurs points de blessures mais gardent leurs sens en éveils. Ils sont ainsi prêts a se réveiller au moindre bruit ou au cas ou ils seraient menacés par un quelconque danger.  Ils seront aussi près à se battre et ne seront qu'exceptionnellement pris par surprise (au MJ de voir)  Les personnages ne peuvent pas somnoler s'ils sont trop fatigués ou s'ils ont été atteint par un coup critique. | | | | |
| Soumission d'animaux | | | Compétence de type : "Personnelle"   Les animaux et créatures du monde craignent ce personnage qui possède une sort d'aura de cruauté, qui tétanise les vivants de peu d'intelligence. Cette compétence permet d'intimider et de soumettre n'importe quelle créature dont l'intelligence est inférieure de 40% de celle du personnage. L'autorité émanant du personnage lui permet de capturer des bêtes sauvages et féroces.  Si un personnage est face à une créature déjà soumise par des moyens physiques, ce personnage pourra soumettre une créature dont l'intelligence est inférieure de 20% de celle du personnage.  Une créature soumise le sera pour une durée minimale de deux heures, suite à quoi, elle va soit reprendre son comportement sauvage, soit rester soumise pour une nouvelle pédiode. Une nouvelle tentative de soumission peut être effectuée sur une créature déjà soumise, ce qui augemente la durée à un jour. | | | | |
| Spécialisation : Arbalète à répétition | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Arbalètes à répétition | | | | |
| Spécialisation : Arbalète de poing | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Arbalètes de Poing et autres armes à ressorts | | | | |
| Spécialisation : Arbalète géante | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Arbalètes géantes | | | | |
| Spécialisation : Arc long | | | Compétence de type : "Pratique"   Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Arc longs | | | | |
| Spécialisation : Armes articulées | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Fléaux - Fouets - Morgenstern | | | | |
| Spécialisation : Armes à deux mains | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Epées bâtardes - Haches, Gourdins, Masses, Marteaux, Pics, Epées à deux mains - Bâtons lestés - Fléau à deux mains (si le personnage à déjà la compétence Armes Articulés) | | | | |
| Spécialisation : Armes d'hasts | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Hallebardes et autres Armes d'hasts | | | | |
| Spécialisation : Armes de jet | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Couteaux et Haches de Jet | | | | |
| Spécialisation : Armes de parade | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Mains-gauches - Brise-Lames - Boucliers | | | | |
| Spécialisation : Armes de poing | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Gantelets - Coup-de-poing - Crochets - Fils d'étranglement - Garrots - Griffes | | | | |
| Spécialisation : Arquebuse | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - l'Arquebuse | | | | |
| Spécialisation : Bombarde | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Bombardes | | | | |
| Spécialisation : Bombes incendiaires | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Bombes Incendiaires | | | | |
| Spécialisation : Boomerang | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Le personnage peut manier un boomerang (pour s'amuser il arrive à le faire revenir, mais le boomerang d'attaque ne revient pas)  Le boomerang à une force de 3 et sert à assommer c'est pour ça que le lanceur doit viser tout le temps la tête. Le porteur devra tirer avec un malus de -10% à sa CT mais il a 90% de chance d'assommer sa cible. | | | | |
| Spécialisation : Canon | | | Compétence de type : "Pratique"  Un personnage doté de cette compétence sait manoeuvrer et faire fonctionner un Grand Canon impérial (cf canon de campagne nain), et les différent canons nains:   **Canon de marine :**   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **FE** | **E** | **B** | **PC** | **PL** | **PE** | | 8 | 7 | 17 | 4 | 128 | 600 |   Règle spéciale : 3 rounds pour charger, un pour tirer.      **Canon de campagne :**   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **FE** | **E** | **B** | **PC** | **PL** | **PE** | | 10 | 7 | 20 | 4 | 128 | 600 |   Règle spéciale : 3 rounds pour charger, un pour tirer.      **Canon orgue :**   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **FE** | **E** | **B** | **PC** | **PL** | **PE** | | 10 | 7 | 20 | 2 | 64 | 300 |   Règle spéciale : 3 rounds pour charger, 1 pour tirer. Tous les membres d'un même groupe cible encaissent des dommages identiques sur une réussite de tir.      **Le terrible Canon tonnerre :**   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **FE** | **E** | **B** | **PC** | **PL** | **PE** | | 10 | 8 | 30 | 28 | 256 | 1200 |   Règle spéciale : 5 rounds pour charger, 1 pour tirer. Ces canons protègent les forteresses naines à partir d'emplacements fixes et les mouvements de visée sont assistés par une machine hydraulique dont l'utilisation nécessite la réussite d'un test d'intelligence, avec un malus de -10 sans cette compétence. La marge d'échec apporte un malus supplémentaire à la CT au momment du tir.  Carrières liées :   * Compétence non accessible pour le moment. | | | | |
| Spécialisation : Catapulte | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Catapultes | | | | |
| Spécialisation : Chaîne | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette spécialisation permet au personnage d'utiliser une chaine pour se battre. Il peut s'agir d'une arme improvisée ou plus évoluée (ex. un Kusiragama : Faucille très acérée prolongée par une chaîne terminée par un lourde boule à pointes).  Idéal contre les coups de sabres, un arme parfaite en combat rapproché et éloigné. Bien maniée, elle peut éliminer plusieurs adversaires en même temps. | | | | |
| Spécialisation : Combat à deux armes | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence permet au personnage de combattre en s'aidant de deux armes simples et en simultané. Un personnage possédant cette compétence pour attaquer deux fois (deux demis action d'attaque simple). Par Contre s'il attaque deux fois il n'aura plus de parade gratuite ! (seul l'esquive sera utilisable) L'achat de cette compétence non Listé vos 1 500 xp(kamael Prince démon compris Si elle fait parti de votre liste de compétence cette compétence coute 500 xp elle ne peut être apprise plus d'une fois.) | | | | |
| Spécialisation : Double lames | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  Les armes disposant d'une lame a chaque bout : une vougue double, double hache, double masse, double fléau (dur à manier ça), etc.  Cette capacité utilisée avec une telle arme permet de bénéficier d'une attaque supplémentaire. | | | | |
| Spécialisation : Escrime | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Fleurets - Rapières | | | | |
| Spécialisation : Explosifs | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Lancer et poser des bombes explosives, y compris la fabrication et préparation | | | | |
| Spécialisation : Filets | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Filets - Rets | | | | |
| Spécialisation : Frondes | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Frondes - Fustibales | | | | |
| Spécialisation : Lance de cavalerie | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Lance de Cavalerie | | | | |
| Spécialisation : Lance dragon | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les Lances dragons.  Cette compétence est réservée aux elfes chevaucheurs de dragon. | | | | |
| Spécialisation : Sabre | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  La personne possédant cette compétence peut manier des armes exotiques de type sabre : - Sabre - Katana - Cimettere - ... | | | | |
| Spécialisation : Sarbacane | | | Compétence de type : "Pratique"   Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.  Les personnages disposants de cette Compétence sont capables de manier les armes suivantes :  - Sarbacanes | | | | |
| Survie | | | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence permet au personnage de connaître les principaux danger qu’il devra affronter dans la région concernée. Il n’ignore pas les effets du climat et sait ce qu’il convient de faire pour les minimiser. Il est également capable de trouver la nourriture (de base, pas forcement appétissante) alors que rien ne semble disponible, ce qui lui permet d’échapper à la faim. Pour cela il doit réussir un jet d’Initiative. De toute façon, cette compétence n’empêchera pas un personnage de mourir dans une situation vraiment désespérée. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sabotage**    Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence se divise en deux catégories, celle des sabotages ayant pour but de retarder l'adversaire (sabotages longs à réparer) ou, tâche qui requiert plus de temps et d'habilité, de détruire purement et simplement l'arme sabotée. Le sabotage n'est qu'une question de temps, le saboteur sachant sur quoi agir pour faire mal, tandis que la destruction nécessite plus de temps et la réussite d'un jet de Dex, avec un certain malus, en fonction de l'arme et de la situation. Pour les adaptations techniques, se reporter au tableau suivant :   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Type d'arme** | **Bombarde** | **Catapulte** | **Arbalète géante** | **Péniche moyenne** | | Sabotage | 10 min | 5 min | 5 min | 20 min (avarie) | | Destruction | 25 min | 35 min | 30 min | 60 min (naufrage) | | Malus/bonus au jet de Dex | + 10 | - 10 | 0 | + 20 | | Risque d'être remarqué avant utilisation (jet de Dex réussi) | 29 % | 39 % | 29 % | 49 % (découvert trop tôt) | | Risque d'être remarqué avant utilisation (jet de Dex raté) | 59 % | 79 % | 79 % | 89 % (découvert trop tôt) | |

|  |  |
| --- | --- |
| Stupidité | Stupidité : Certaines créatures sont sujettes à la Stupidité, en permanence ou lors de conditions particulières  qui seront toujours précisées dans les règles de la créature. Quand un Guerrier est sujet à la Stupidité, lorsque  son tour arrive pendant la Phase des Guerriers, jetez 1d6 sur la table Stupidité ci dessous |

**Stupidité**



Utilisez ce tableau jusqu’à ce que les conditions qui ont produit la Stupidité soient levées

|  |  |
| --- | --- |
| Taxidermie | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence permet à un personnage de conserver des corps d'animaux en les empaillant. |
| Technologie | Compétence de type : "Intellectuelle"   Ces personnages ont une bonne compréhension des principes de la mécanique et des méthodes de construction. Bien qu'ils soient habitués à travailler avec d'autres personnes, ils sont tout à fait capable d'exécuter eux même la plupart des travaux ; avec un modificateur de 20 sur les Tests de Construction. Ils sont familiarisés avec les outils et la terminologie du travail du bois et du métal. Ils sont aussi capable de tracer des plans et peuvent interpréter les dessins techniques quelque soit leur niveau de complexité ou leur manque de clarté.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Théologie | Compétence de type : "Intellectuelle"   Les théologiens ont une connaissance de toutes les pratiques des Religions majeures, des cultes et symboles, alliée à une connaissance approfondie des doctrines de leur propre foi. Ils peuvent automatiquement reconnaître les noms et les symboles de la plupart des Dieux et, sur un Tests d'Intelligence réussi, ils peuvent reconnaître et comprendre de brèves citations des écrits sacrés des religions étrangères à la leur. Le Maître de Jeu pourra assigner des modificateurs en fonction de la notoriété des religions rencontrées.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Tir en mouvement | Compétence de type : "Pratique"   Cette compétence permet d'annuler le malus en CT lors de tirs effectués depuis un support en mouvement. L'exemple principal est celui d'un cavalier voulant tirer sur quelqu'un, tout en gardant son cheval sous contrôle, en temps normal, il subit un malus de -10. |
| Tir en puissance | Compétence de type : "Pratique"   Vous avez appris à exploiter au mieux vos armes de tir, vous êtes capable d'infliger un maximum de dégâts à l'aide de celles-ci. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts causés par une arme de tir. |
| Tir en puissance | Compétence de type : "Pratique"   Vous avez appris à exploiter au mieux vos armes de tir, vous êtes capable d'infliger un maximum de dégâts à l'aide de celles-ci. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts causés par une arme de tir. |
| Tir rapide | Compétence de type : "Pratique"   Cette Compétence Avancée permet au personnage de tirer deux projectiles par round au lieu d'un seul. Si un personnage utilise cette compétence, chaque tir ce fera avec une pénalité de -10 [CT], image du minimum de temps passé à viser. Cette Compétence ne peut être utilisée pour les arbalètes ou les armes a poudre. |
| Torture | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages qui disposent de cette Compétence sont expérimentés dans l'art de l'interrogation et spécialement dans l'application soigneuse de souffrances destinées à encourager la victime à parler, sans lui infliger de dommages fatals. La Volonté de la victime est réduite de 10% pour tous les Tests d'Interrogation et les dommages causés lors de la torture sont diminués de moitié.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Transfert de Pouvoir Sonnant | Compétence de type : "Personnelle"   Les Points de Magie (PM) d'un Barde ne sont utilisables une fois seulement canalisés par leur instrument musical magique, appelé "Sonnante". Un barde peut imprégner sa Sonnante avec presque tout leurs PM à stocker jusqu'à ce qu’ils soient utilisés, ce qui permet d’économiser du temps et des efforts jusqu’au réel lancement d’un sort. Dans un rituel méditatif - dans lequel le Barde accorde à la perfection son instrument ou le nettoie de façon à ce que le son rendu soit parfais par exemple - le Barde se concentre une heure pour 6 PM transférés (soit 1Pm/10Tours de Jeu). Mais seuls 10 PM peuvent être transférés en toute sécurité dans leur instrument, sinon ce dernier peut devenir une véritable bombe: Si une Sonnante surchargée (PM transférés supérieur à 10) subit des dégats, ceux-cî ont une chance de 25% de causer l’autodestruction de l’instrument, avec +5% pour chaque PM au-dessus de la limite critique (de 10 ici). Toutes les créatures dans un rayon 6 mètres sont touchées par l'explosion, de F6. |
| Traumatologie | Compétence de type : "Intellectuelle"   Le Personnage doté de cette Compétence peut administrer des soins à tout individu blessé et ceci de deux manières : Sur le terrain, il peut prodiguer des premiers soins - bander des blessures, arrêter une hémorragie, etc. Les effets peuvent varier en fonction de la gravité de la blessure. Le traumatologiste devra alors réussir un Test d'Intelligence. Si le patient est légèrement Blessé, le traitement prendra 1 Tour de Jeu et restituera 1D3 Points de Blessures. S'il est Sérieusement Blessé, cela prendra aussi 1 Tour de Jeu mais 1 seul point sera récupéré. Toutefois, le Personnage sera considéré comme Légèrement Blessé. Il n'est possible pas, avec cette Compétence, de traiter un Personnage Sérieusement Blessé et, une fois remis en état de Blessé Léger, de le soigner une seconde fois afin de lui restituer d'autres Points de Blessures. Des soins pourront encore être prodigués mais seulement si le Personnage est à nouveau blessé. Si le patient est Gravement Blessé, s'il souffre d'une perte de Points de Blessures, cette compétence ne permettra que de stopper l'Hémorragie et de prévenir d'autres Pertes de Points de Blessures. Ceci prendra 1 Round et plusieurs tentatives pourront être faites, tant que le blessé restera en vie. Toutefois, le patient ne récupérera aucun Point de Blessures et s'il n'est pas soigné avec la Compétence Chirurgie il mourra dans les 24 heures. Cette Compétence peut être aussi utilisée pour accélérer le processus de guérison d'un Blessé Léger. Le traumatologiste aura alors un bonus de 20% à son Test d'Intelligence. Puis, pourvu qu'il passe au moins une demi-heure par jour à lui prodiguer des soins, il permettra à son patient de récupérer un nombre de Points de Blessures égal à son Endurance, une fois par jour seulement. Si le Test échoue le patient regagne quand même un nombre de Points de Blessures quotidien égal à la moitié de son Endurance.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Travail de l'argile | Compétence de type : "Pratique"   Le Personnage a l'habitude de ce type de travail et peut créer toutes sortes de choses en argile, comme des statuettes, des médaillons porte-bonheur, etc. Ils sont familiarisés avec les outils, les techniques de travail de l'Argile et connaissent toutes les catégories de pierres de construction. Ils gagnent de plus un modificateur de 10% à tous les Tests de Construction lorsqu'il s'agit de terrain argileux. |
| Travail de la pierre | Compétence de type : "Pratique"   Le Personnage a l'habitude de ce type de travail et peut construire toutes sortes de choses en pierre comme des piliers ou autres éléments de construction. Il peut aussi graver de petites pièces de décoration telles que des frises ou des gargouilles. Ils sont familiarisés avec les outils, les techniques de travail de la pierre et connaissent toutes les catégories de pierres de construction. Ils gagnent un modificateur de 10% à tous les Tests de Construction lorsqu'il s'agit de pierre.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Travail du bois | Compétence de type : "Pratique"   Les personnages ont une expérience du travail du bois, fabrication d'objets comme meuble, des installations domestiques, des coffres, des wagons, etc. Ils sont familiarisés avec les outils et les techniques de travail de bois, et connaissent toutes les catégorie de bois de construction. Ils ont 10% de modificateur aux Tests de Construction lorsqu'ils s'agit de bois.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Travail du cuir | Compétence de type : "Pratique"   Les personnages ont une expérience du travail du cuir. Ils fabriquent ou réparent des articles d'usages courant : comme les vêtements, les sacs, etc. Ils peuvent aussi fabriquer ou réparer des armures de cuir. Ils sont familiarisés avec les outils et les techniques de travail de cuir, et connaissent les bases de la maroquinerie. Ils ont 10% de modificateur aux Tests de Confection lorsqu'ils s'agit de cuir.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Travail du métal | Compétence de type : "Pratique"   Les Personnages ont la capacité de travailler les métaux usuels, principalement le fer et l'acier et peuvent aussi préparer la fonte en utilisant des lingots raffinés ou de la récupération. Ils ne peuvent pas, généralement, raffiner eux-mêmes les minerais, mais cela pourrait être tenté si le Maître de Jeu l'accepte. Ils fabriquent ou réparent des articles d'usages courant : comme les fers à chevaux, barreaux, clous, chaudrons, etc. Ils peuvent aussi fabriquer ou réparer des armes et des boucliers. Ils ont un bonus de 10% aux Tests de Construction lorsqu'il s'agit de métaux.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Travail du verre | Compétence de type : "Pratique"   Avec cette compétence le PJ peut créer du verre à partir d'une préparation à base de sable en le faisant fondre. Il peut également le façonner ou le tailler pour en faire des verres ou des vitres... Il bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de construction associés au verre.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Ventriloquie | Compétence de type : "Pratique"   Les ventriloques apprennent à parler sans bouger leurs lèvres. Lorsque les ventriloques sont soigneusement observés, le Maître de jeu peut faire un Test sous leur Volonté pour savoir si l'on peut percevoir un mouvement de leurs lèvres.  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |
| Violence forcenée | Compétence de type : "Pratique"   Certains Personnages sont quelque peu instables mentalement et sont enclins à des accès de violence aveugle. Ce qui les rend sujets à la Frénésie. |
| Vision nocturne | Compétence de type : "Innée"   Les Personnages doués de cette faculté naturelle peuvent voir extrêmement bien dans le noir. L'obscurité ne devra pas être totale, comme dans les profondeurs de la terre ou les souterrains d'un château. Mais le talent opérerait même à la lueur des étoiles. Les individus dont la |
| Viticulture | Compétence de type : "Pratique"   Un personnage avec la competence viticulture peut fabriquer du vin. Cela comprend l'entretien de la vigne, la vendange, la pression des grappes, la fermentation,... Ils sont capables de juger de la qualité des ingrédients et du produit fini, d'estimer son environement de fermentation ainsi que de savoir de quel vigne particulière provient ce vin. Ils ont en plus un bonus de +10% pour détecter du poison dans un liquide quelconque et ils le détectent automatiquement dans le vin. |
| Vol à la tire | Compétence de type : "Pratique"   Cette Compétence permet à un Personnages de dérober des objets personnels aux gens. Une réussite est déterminée par un Test de Vol à la tire.  Cette compétence peut être acquise plus d'une fois, donnant ainsi une plus grande chance de succès. Pour chaque acquisition supplémentaire de la Compétence, il est accordé un modificateur de +10%. |
| Volonté de fer | Compétence de type : "Innée"   Cette compétence augmente le potentiel du personnage à résister aux effets psychologique que se soit de la peur ou des interrogatoires. Le personnage mit dans l'une de ces situations aura un bonus de +10% en Force Mental. |
| Zoologie | Compétence de type : "Intellectuelle"   Un personnage possédant cette compétence a acquis une connaissance immense du régne animal. Ainsi, tous les animaux non fantastiques n'ont aucun secret pour lui. Le MJ pourra demander un test d'Int pour des détaille plus pousser sur l'animal ( forme d'attaque et de défense, vie sociale....)  Nota : Cette compétence ne peut être acquise qu'auprès d'un instructeur. |

# Chapitre IV : L’équipement

Quand vous aurez fini de créer votre personnage, vous devriez disposer d’un certain nombre de dotations que vous recevez en fonction de votre carrière, ainsi que de l’équipement commun à tous les aventuriers. Avant de commencer à jouer, vous pouvez acheter de l’équipement supplémentaire, décrit dans ce chapitre, sans vous soucier de la disponibilité. Les dotations liées à votre carrière sont importantes, car quand vous l’achevez, vous devez les possédez pour pouvoir en entreprendre une nouvelle. Au cours de vos aventures, vous gagnerez sans doute de l’argent et d’autres trésors. La question est de savoir comment vous les dépenserez. Ce chapitre détaille un large assortiment de biens et de services que vous pouvez acheter dans le monde d'Aden

## **Encombrement**

L’encombrement reflète le poids et le volume d’un objet. Certains objets peuvent être très légers, tout en restant volumineux et difficiles à transporter, tandis que d’autres sont très petits et exceptionnellement lourds. Par conséquent, certains objets sont tout simplement  
trop grands ou trop lourds pour qu’on les transporte. En ce qui concerne la monnaie, 50 pièces de monnaie correspondent à 5 points d’encombrement. Les personnages peuvent supporter un certain nombre de points d’encombrement, calculé en fonction de leur caractéristique de Force, avant d’en ressentir les effets. Un personnage peut porter un nombre de points d’encombrement égal à sa Force x10. Ainsi, un personnage doté de 45% en Force peut supporter 450 points d’encombrement avant d’être ralenti. Pour chaque tranche de 50 points au-dessus de son maximum d’encombrement, un personnage subit un malus de -10 à sa valeur d'agilité. Les nains peuvent supporter de plus lourdes charges que les autres personnages, et ils utilisent leur caractéristique de Force x20. Les bêtes de somme, comme les chevaux, peuvent supporter des charges plus importantes encore, dont la valeur en encombrement égale leur caractéristique de Force x30.

## **Monnaie**

Quelle que soit la nation, on trouve trois types de monnaie : Festival Adena, Adena et les Anciens Adena. Chaque pièce pèse environ une once (30 g). S’il existe de petites différences,comme la décoration qui orne la face des pièces ou les inscriptions qu’on trouve sur le côté pile, toutes les villes s’efforcent de frapper des monnaies ayant approximativement la même valeur afin de faciliter le commerce dans le Monde entier. Ainsi, une pièce d’or frappée à Aden a à peu près la même valeur qu’en Gracia. Cependant, dans certaines circonstances, comme en temps de guerre, certaines pièces peuvent éveiller la suspicion, voire même l’hostilité. Mieux vaut donc bien connaître les pays qu’on traverse et leurs monnaies. Dans chaque pays, on désigne les pièces par leur appellation commune. Les pièces d’or sont des Festival Adena, que l’on désigne par « Fa » à l’écrit. Les pièces d’argent sont des Adenas «A», et les pièces de cuivre (ou de laiton ou de bronze) sont des Anciens Adena, notés « AA ». Ainsi, pour quatre Festival Adena, on écrit 4 Fa, neuf Adena sont notées 9 A et quinze Ancien Adena font 15 AA.  
  
••••••••••**Taux de change**  
••••••••••Le taux de change est le suivant :  
••••••••••1 Festival Adena (Fa) = 20 Adena (A) = 240 Ancien Adena (AA)  
••••••••••1 Adena = 12 Ancien Adena  
  
  
La plupart des habitants du monde D'Aden voient peu de pièces d’or dans toute leur vie.Au lieu d’utiliser de la monnaie, bien des roturiers pratiquent le troc, construisant une roue de chariot contre un sac de farine, par exemple. D’un autre côté, les aventuriers, eux, voient bien plus d’or que le commun des mortels, et disposent de beaucoup plus de biens que la plupart des gens. Pour plus d’informations concernant les salaires des gens du peuple, des laboureurs et des artisans, reportez-vous à la Table 5-1 : salaires, qui vous donnera quelques indications.

#### Table 5–1 : SALAIRES

Tous les salaires annuels sont indiqués **avant application des impôts régionaux**.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Travail | Salaire en ans (Fa) | Salaire Mois (A) | Salaire semaine (AA) |
| Paysan | 9-15 | 15-25 | 45-75 |
| Riche fermier | 15-25 | 25-45 | 75-135 |
| Aubergiste | 20-30 | 35-50 | 105-150 |
| Commerçant urbain | 20-40 | 35-65 | 105-195 |
| Mercenaire | 20-50 | 35-80 | 105- 240 |
| Artisan talentueux | 25-80 | 40-135 | 120- 400 |
| Receleur standard | 30-100 | 50-165 | 150- 495 |
| Médecin | 40-150 | 65-250 | 195- 750 |
| Maître-artisan | 150-500 | 250-835 | 750-2505 |
| Noble | 250-500 | 415-835 | 1245-2505 |
| Seigneur sorcier | 300-800 | 500-1350 | 1500-4050 |
| Aristocrate | 1000+ | 1700+ | 5100+ |

## **Disponibilité**

Avoir de l’argent ne vous garantit pas toujours d’avoir le bien ou le service requis à portée de la main. Les hameaux et les petits villages sont bien moins susceptibles de fournir des denrées coûteuses que des villes de 10 000 habitants, par exemple.Qui plus est, trouver une épée de bonne qualité dans un petit village tranquille est bien plus difficile que dans une métropole fourmillant de vie. C’est pourquoi chaque bien et chaque service se voit affecté d’une disponibilité, qui varie de Très rare à Banal. Ces notes indiquent la disponibilité moyenne des biens, et doivent servir de point de départ pour déterminer si une ville en dispose ou non. Par exemple, Gludin est une ville côtière, et le poisson y sera naturellement bien plus courant que dans un lieu comme Oren situé dans les Montagnes. Par conséquent,n’hésitez pas à ajuster la disponibilité des biens et des services selon le lieu où se déroule votre partie. Les personnages qui cherchent un bien ou un service particulier doivent réussir un test de Commérage, modifié en fonction de la disponibilité de ce qu’ils recherchent (la Table 5-2 : conséquences de la disponibilité donne des modificateurs de base au test de Commérage quand il s’agit de trouver un objet dans une communauté comptant jusqu’à 1000 habitants). Pour les communautés comptant plus de 1000 habitants, réduisez la difficulté d’un cran jusqu’à 10 000 habitants, et de deux crans au-delà. Si la communauté ne compte que 100 habitants ou moins, augmentez la difficulté d’un cran. La Table 5-3 : disponibilité en fonction de la population montre les changements de difficulté en fonction de la population.

#### **TABLE 5-2 : CONSÉQUENCES DE LA DISPONIBILITÉ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Disponibilité | Difficulté | Modificateur au test de Commérage |
| Très rare | Très difficile | –30% |
| Rare | Difficile | –20% |
| Inhabituel | Assez difficile | –10% |
| Assez courant | Moyenne | +0% |
| Courant | Assez facile | +10% |
| Très courant | Facile | +20% |
| Banal | Très facile | +30% |

#### **TABLE 5-3 : DISPONIBILITÉ EN FONCTION DE LA POPULATION**—— Difficulté par habitants

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Disponibilité | moins de 100 | moins de 1000 | moins de 10 000 | 10 000 ou plus |
| Très rare | À la discrétion du MJ | Très difficile | Difficile | Assez difficile |
| Rare | Très difficile | Difficile | Assez difficile | Moyenne |
| Inhabituel | Difficile | Assez difficile | Moyenne | Assez facile |
| Assez courant | Assez difficile | Moyenne | Assez facile | Facile |
| Courant | Moyenne | Assez facile | Facile | Très facile |
| Très courant | Assez facile | Facile | Très facile | Réussite automatique |
| Banal | Facile | Très facile | Réussite automatique | Réussite automatique |

## **Degrés de qualité**

Tous les objets n’ont pas la même qualité. Certains sont de fabrication grossière ou mal entretenus, et d’autres de vrais chefs d’oeuvre d’une beauté exquise. Un cuisseau pourri a bien moins de valeur qu’un rôti bien accommodé, tout comme une épée étincelante issue des forges naines a bien plus de valeur qu’une lame rouillée découverte au fond d’un lac.Tous les biens et services décrits dans les pages qui suivent sont de qualité moyenne. Lorsque les personnages  
désirent un bien ou un service de qualité supérieure ou moindre, utilisez les ajustements suivants au coût et à la disponibilité. En temps normal,la qualité des biens et services n’a pas d’effet dans le jeu. Une chandelle de suif de qualité médiocre peut crachoter ou s’éteindre  
de temps à autre, ou avoir une odeur désagréable, tandis que les bougies de cire de qualité exceptionnelle émettront une lueur vive, résisteront au vent, etc. Dans le cas des armes et des armures, leur degré de qualité a des effets sur leurs performances et leur encombrement, mais dans le cas des services et des biens communs, les différences de qualité ne sont qu’une affaire de description. Le MJ peut réduire la difficulté de certains tests en conséquence, mais ceci est laissé entièrement à sa discrétion

## **Qualité des biens et services**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Degré de qualité | Multiplicateur de coût | Disponibilité |
| Qualité exceptionnelle | x10 | 2 crans en moins |
| Bonne qualité | x3 | 1 cran en moins |
| Qualité moyenne | x1 | – |
| Qualité médiocre | x0,5 | 1 cran en plus |

## **Degré de qualité des armes**

Toutes les armes présentées dans ce chapitre sont de qualité moyenne. Pour les armes de qualité supérieure ou inférieure, utilisez les modificateurs suivants, à moins que la description de l’arme ne spécifie autre chose.

|  |
| --- |
| • **Qualité exceptionnelle**. Cette arme est l’une des meilleures de sa catégorie. Quand vous l’utilisez au combat, vous bénéficiez d’un bonus de +5% en CC ou en CT (selon l’arme). De plus, elle est moins encombrante qu’une arme normale, ce qui réduit son encombrement total de 10% (minimum 1). Les munitions de cette qualité ne confèrent pas de bonus à la CC, leur encombrement est néanmoins réduit. Ces armes sont toujours très belles, parfois incrustées de gemmes ou décorées avec soin. Cependant, certaines semblent toutes simples, malgré leurs performances exceptionnelles. |
| • **Bonne qualité**. Cette arme est mieux équilibrée et plus fiable que la moyenne. Elle est également moins encombrante, ce qui réduit son encombrement total de 10% (minimum 1). En revanche, les munitions de cette qualité ne confèrent aucun bonus à la CT |
| • **Qualité médiocre**. Cette arme est grossière et peu fiable. Quand vous l’utilisez au combat, vous subissez un malus de –5% en CC ou en CT (selon l’arme). Les armes de tir utilisant des munitions de cette qualité subissent également ce malus (cumulatif).Tant et si bien que si vous utilisez une arme de tir et des munitions de qualité médiocre, vous subissez un malus de –10% en CT. |

## **Degré de qualité des armures**

Toutes les armures présentées dans ce chapitre sont de qualité moyenne. Pour des armures plus ou moins bien conçues, utilisez les modificateurs suivants, à moins que la description de l’armure ne précise autrement.

|  |
| --- |
| **• Armure de qualité exceptionnelle** : cette armure est l’oeuvre d’un maître-artisan. Elle a été conçue sur mesure et s’adapte parfaitement. Sa valeur d’encombrement est réduite de moitié quand on la porte. |
| **• Armure de bonne qualité** : il s’agit d’une excellente armure. Bien qu’elle ne soit pas vraiment unique, elle a été construite avec soin et talent. Sa valeur d’encombrement est réduite de –10%. |
| **• Armure de qualité médiocre** : les armures de cet acabit subissent souvent des désagréments : certaines pièces se détachent, leurs fixations se rompent, ou encore elles sont très abîmées.En raison de leur état pitoyable et des efforts requis pour les porter et les entretenir, l’encombrement de ces armures augmente de +50%. |

## **Équipement et services**

Dans tous les marchés du Monde, on trouve toute une variété de biens à troquer ou à acheter. Dans d’innombrables boutiques, les personnages pourront trouver des objets courants comme des armes, de la corde, des sacs et de la nourriture, ou des marchandises plus rares et exotiques comme des poisons, des potions ou même, dans de très rares cas, quelques objets magiques. Les marchandises qui suivent sont réparties en deux catégories : les biens (comprenant les armes, armures, vêtements, la nourriture et la boisson, les objets divers, les moyens de transport et l’équipement spécial) et les services (soins médicaux, serviteurs, etc.).

## **Armement**

Les diverses armes de corps à corps et de tir sont séparées en deux catégories. Les armes ordinaires peuvent être utilisées par n’importe qui, tandis que l’utilisation des armes de maîtrise nécessite une formation, ce qui fait qu’on ne peut en faire usage qu’à l’aide du talent  
Maîtrise approprié (cf. **Chapitre III : Les Compétences**). Si vous tentez d’utiliser une arme de maîtrise sans le talent adéquat, votre CC (pour les armes de corps à corps) ou votre CT (pour les armes de tir) est réduite de moitié, arrondi au supérieur.

## **Armes de maîtrise**

Les armes de maîtrise sont elles-mêmes réparties en petits groupes, chacun correspondant à un talent.  
Les groupes d’armes de maîtrise et les armes correspondantes (notées entre parenthèses) sont les suivants :  
• Arbalètes (arbalète à répétition, arbalète de poing)  
• Arcs longs (arc elfique, arc long)  
• Armes lourdes (arme à deux mains, hallebarde)  
• Armes à poudre (arquebuse, pistolet, tromblon)  
• Armes de cavalerie (demi-lance, lance de cavalerie)  
• Armes de jet (dague/étoile de jet, hache/marteau de jet)  
• Armes de parade (brise-lame, main gauche, rondache)  
• Armes d’escrime (fleuret, rapière)  
• Armes mécaniques (arquebuse à répétition, long fusil d’Hochland,  
pistolet à répétition)  
• Armes paralysantes (bolas, filet, fouet, lasso)  
• Fléaux (fléau d’armes, morgenstern)  
• Lance-pierres (fronde, fustibale)

### **Attributs des armes**

Il existe beaucoup d’armes dans le Vieux Monde, chacune ayant ses avantages et ses inconvénients, qui apparaissent ici sous la forme d’attributs des armes.Certaines armes n’en ont pas,et d’autres en ont plusieurs. Les divers attributs des armes sont décrits ci-dessous.Vous pouvez voir à quelles armes ils correspondent dans les Tables 5-4 et 5-5.

### **A mitraille**

Les armes dotées de cet attribut projettent de la grenaille, des éclats de métal, des clous, du verre ou d’autres petits projectiles. Ce ne sont pas des armes de tireur d’élite : elles répandent seulement la mort sur une zone étendue.Tirer à l’aide d’une arme à mitraille ne requiert pas de test de CT pour toucher l’ennemi. On trace simplement une ligne aussi  
longue que la portée maximum de l’arme (32 mètres/16 cases dans le cas d’un tromblon) et de 2 mètres (1 case) de large. Quiconque se trouvant dans cette zone doit réussir un test d’Agilité pour éviter de subir les dégâts de l’arme.

### **Assomante**

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour littéralement marteler l’ennemi de coups.Vous bénéficiez d’un bonus de +10% en Force quand vous utilisez le talent Coups assommants.

### **Défensive**

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour la parade. Vous bénéficiez d’un bonus de +10% aux tentatives de parade quand vous utilisez une telle arme.

### **Epuisante**

Les armes dotées de cet attribut épuisent leur porteur. Si elles disposent de l’attribut percutant, il ne s’applique que pendant le premier round de combat au corps à corps.

### **Equilibrée**

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour être utilisées avec la main non directrice, généralement en duo avec une rapière ou un fleuret. Quand vous utilisez une telle arme, vous ne subissez pas le malus de –20% normalement associé à la CC pour l’utilisation d’une arme dans votre main non directrice.

### **Expérimentale**

Les armes dotées de cet attribut utilisent les dernières avancées technologiques, et sont donc les plus enclines aux dysfonctionnements. Sur un jet d’attaque de 96-98, l’arme s’enraye et ne peut plus tirer jusqu’à ce qu’un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un jet d’attaque de 99-00, l’arme explose, infligeant 8 points de Blessures à son porteur, et se détruisant du même coup.

### **Immobilisante**

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour capturer l’ennemi. En cas de réussite, la cible est faite prisonnière à moins qu’elle ne réussisse un test d’Agilité. Elle ne peut ensuite tenter aucune autre action que d’essayer de se libérer. La victime peut tenter de rompre ses liens (test de Force) ou de s’en dégager en se contorsionnant (test d’Agilité) : il s’agit dans les deux cas d’actions complètes. Les attaques prenant la victime immobilisée pour cible se voient gratifiées d’un bonus de +20% en CC ou en CT.

### **Lente**

Les armes dotées de cet attribut sont lourdes et donc lentes, ce qui les rend plus faciles à éviter. Les ennemis disposent d’un bonus de +10% quand ils tentent de parer ou d’esquiver une telle arme

### **Percutante**

### Les armes dotées de cet attribut frappent avec une force exceptionnelle. Quand vous touchez l’adversaire avec une telle arme,lancez deux d10 pour les dégâts et conservez le meilleur résultat.

### **Perforante**

Les armes dotées de cet attribut sont particulièrement efficaces pour transpercer les armures. Les attaques portées avec de telles armes ignorent 1 point d’Armure. Si une cible n’a pas d’armure, cet attribut est sans effet.Vous pouvez bénéficier à la fois de ce bonus et de celui  
conféré par le talent Tir de précision.

### **Peu fiable**

Les armes dotées de cet attribut ne fonctionnent pas toujours parfaitement. Sur un jet d’attaque de 96–99, l’arme s’enraye et ne peut plus tirer jusqu’à ce qu’un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un jet d’attaque de 00, l’arme explose, infligeant ses dégâts normaux à son porteur, et se détruisant du même coup.

### **Précise**

Les armes dotées de cet attribut sont d’une précision mortelle. Quand vous utilisez une telle arme, la valeur critique de tout coup critique augmente de 1. Vous pouvez bénéficier à la fois de ce bonus et de celui conféré par le talent Coups précis.es armes dotées de cet attribut ne fonctionnent pas toujours parfaitement. Sur un jet d’attaque de 96–99, l’arme s’enraye et ne peut plus tirer jusqu’à ce qu’un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un jet d’attaque de 00, l’arme explose, infligeant ses dégâts normaux à son porteur, et se détruisant du même coup.

### **Rapide**

Les armes dotées de cet attribut frappent rapidement car elles sont particulièrement maniables ou longues. Les ennemis subissent un malus de –10% quand ils tentent de parer ou d’esquiver une telle arme.

### **Spéciale**

Reportez-vous à la description de l’arme pour les règles particulières qui la concernent.

## **Caractéristiques des armes**

Vous trouverez toutes les caractéristiques des armes dans les **Tables 5-4 : armes de corps** **à corps** et **5-5 : armes de tir**. Les tables fournissent les informations suivantes

### **Nom**

Le nom le plus communément utilisé pour désigner l’arme : certaines armes portent des noms différents chez les autres races ou dans les autres cultures.

### **Prix**

C’est le coût moyen de l’arme. Cette valeur varie selon la disponibilité de l’objet (à la discrétion du MJ), son degré de qualité, et la réussite ou l’échec d’un test de Marchandage.

### **Encombrement**

Cette colonne donne une valeur relative concernant le poids et le volume de l’arme.

### **Groupe d’armes**

Cette colonne indique le groupe d’armes de maîtrise auquel appartient l’arme.

### **Dégâts**

Cette colonne indique les dégâts de base de l’arme. Quand elle touche, elle inflige cette valeur plus 1d10 points de Blessures (cf.**Chapitre 5 : Combat, dégâts et mouvements**). Les dégâts des armes de corps à corps sont basés sur le bonus de Force de leur porteur.

### **Portée**

Toutes les armes de tir ont une portée, symbolisée par deux nombres séparés par une barre oblique. Le premier nombre est sa portée courte, le second sa portée longue. Toutes les portées sont exprimées en mètres (si vous utilisez des cases, divisez le nombre indiqué par 2 pour obtenir la portée). Les tirs à portée longue subissent un malus de –20% en CT. Si vous tirez sur un ennemi situé à plus de 24 mètres avec un arc (24/48), vous subirez donc un malus de –20% en CT ; s’il se situe à moins de 24 mètres, vous ne subirez aucun malus. Certaines armes n’ont pas de portée longue.

### **Rechargement**

Il s’agit du type (et parfois du nombre) d’actions nécessaires pour recharger l’arme. Pour plus d’information sur les types d’action et l’action de rechargement, reportez-vous au **Chapitre 5 : Combat, dégâts et mouvements.**

### **Attributs**

Cette colonne indique les attributs de l’arme

### **Disponibilité**

Cette colonne indique la disponibilité générale de l’arme

## **Description des armes**

Les armes des [Tables 5-4 : armes de corps à corps](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe2.html) et [5-5 : armes de tir](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe2.html) sont décrites ici avec toutes leurs règles spéciales.

### **Arbalète à répétition**

l’arbalète à répétition ressemble à une arbalète normale, à ceci près qu’elle est dotée d’un chargeur contenant 10 carreaux, permettant au porteur de tirer à plusieurs reprises avant  
d’avoir à recharger. Le temps de rechargement indiqué en Table 5-5 : armes de tir s’applique tant qu’il reste des carreaux dans le chargeur. Une fois celui-ci vidé, il faut 4 actions complètes pour le remplir afin que l’arme soit à nouveau prête à tirer.

### **Arbalète de poing**

l’arbalète de poing se présente comme une petite arbalète fabriquée entièrement en acier. À peu près de la taille d’un pistolet, elle permet de tirer d’une seule main. Malgré l’avantage de sa petite taille, elle est aussi lente à recharger qu’une arbalète conventionnelle, et il faut tirer sur sa corde à l’aide d’un mécanisme à vis intégré dans son fût.

### **Arc**

Les arcs sont généralement faits de bois, de corde et de boyaux. Disponibles un peu partout, ce sont les armes de base des communautés de toutes tailles.

### **Arc court**

Plus petit qu’un arc, l’arc court est peu coûteux et facile à fabriquer. Son seul défaut est sa portée réduite. Certains cavaliers préfèrent les arcs courts, qui sont plus faciles à manier à cheval, quant aux nain, ils les emploient parce qu’ils s’adaptent parfaitement à leur petite taille.

### **Arc elfique**

L’arc elfique est similaire à un arc long, mais il est composé de plusieurs bois rares et souples plaqués de couches d’os. Il est plus léger et moins encombrant qu’un arc normal, mais sa facture inhabituelle le réserve exclusivement aux archers les plus doués. Seuls les artisans elfes sont capables de fabriquer de tels arcs, et on les trouve donc très rarement en dehors des territoires elfiques. Si vous ne disposez pas du talent Maîtrise (arcs longs), l’arc elfique utilise les mêmes caractéristiques qu’un arc court normal, et votre CT est réduite de moitié (arrondi au supérieur). Les arcs elfiques sont toujours réalisés avec les meilleurs matériaux, ils sont donc tous de qualité exceptionnelle.

### **Arc long**

L’arc long est une version améliorée de l’arc, et fait de plusieurs couches de bois flexibles comme l’if ou l’orme.Bien que ses performances dépassent celles d’un arc normal, sa véritable force réside dans sa capacité à envoyer les flèches avec assez de force pour percer les armures.

### **Arme à deux mains**

L’arme à deux mains regroupe un large éventail d’armes. Toutes les armes qui doivent être maniées à deux mains appartiennent à cette catégorie, ce qui inclut les épées,marteaux  
et haches à deux mains.

### **Arme à une main**

Comme l’arme à deux mains, l’arme à une main regroupe un large éventail d’armes de corps à corps que l’on doit manier à une main, ce qui inclut les masses d’armes, marteaux, épées, piolets,gourdins et haches.La plupart des combattants du Monde préfèrent ce genre d’armes à d’autres plus difficiles d’utilisation.

### **Arme improvisée**

Si les familles des armes à une et à deux mains sont déjà importantes, celle des armes improvisées est la plus vaste de toutes,car tout ce que vous pouvez ramasser pour vous battre est considéré comme une arme improvisée. Cette famille comprend donc les chopes, hachoirs à viande, crochets, chandeliers et même les chaises. En raison de la diversité des armes improvisées, la valeur d’encombrement indiquée en Tables 5-4 : armes de corps à corps et 5-5 : armes de tir est l’encombrement de base. Pour les objets plus volumineux, comme les tabourets de bar, chaises et portes, cette valeur augmente, même si l’arme inflige les mêmes dégâts. Les armes improvisées n’ont pas de degré de qualité.

### **Arquebuse**

L’arquebuse, parfois appelée simplement arme à feu, est l’arme à poudre la plus répandue dans le monde De Gracia. La qualité de ces armes varie, de l’arquebuse grossière où le tireur doit enflammer la poudre avec une mèche allumée pour faire feu, aux armes sophistiquées des nains,équipées d’un mécanisme à percussion muni d’une détente.

### **Arquebuse et pistolet à répétition**

Ces armes ressemblent à leur version normale, à ceci près qu’elles sont dotées de six canons.Le temps de rechargement indiqué en Table 5-5 : armes de tir s’applique tant qu’il reste des balles à tirer. Une fois que les six balles ont été tirées, il faut 6 actions complètes pour recharger l’arme afin qu’elle soit à nouveau prête à tirer. Normalement réservées à l’usage des ingénieurs impériaux, les armes à répétition sont par conséquent assez rares.

### **Balles**

Les balles sont vendues par 10 et livrées dans de petits sacs de tissu huilé. Elles sont plus faciles à trouver que les armes mécaniques et à poudre auxquelles elles servent de munitions. Les balles de qualité exceptionnelle sont faites d’acier, tandis que celles de qualité inférieure sont en plomb, en céramique, voire même en argile. Contrairement aux autres munitions, une fois la balle tirée, elle n’est pas réutilisable.

### **Bâton**

L’une des armes les plus répandues du Monde. Facile à fabriquer, disponible presque partout, le bâton fait partie de l’équipement de base de tous les voyageurs. Les meilleurs bâtons sont faits de noyer ou de chêne,avec des embouts de métal leur évitant de se fissurer aux extrémités, et un revêtement de cuir améliorant la prise au milieu.

### **Bolas**

Le bolas est composé de deux à quatre sphères lestées reliées par une corde. Un bolas de qualité exceptionnelle ne confère aucun bonus à la CT. En revanche, toutes les cibles qu’il touche doivent réussir un test de Force ou d’Agilité Assez difficile (–10%) pour s’en défaire.

### **Bouclier**

Le bouclier est utilisé pour bloquer les attaques et pour frapper les adversaires. Il en existe de différentes formes : ronds, carrés, en losange. En raison de l’importante taille du bouclier, les tirs qui vous visent subissent un malus de –10% en CT, à condition que vous soyez conscient de l'attaque.

### **Brise-lame**

Le brise-lame est conçu pour rendre les lames inutilisables. Quand vous réussissez une attaque avec cette arme, vous pouvez tenter de briser la dague, le fleuret, la main gauche, la rapière ou l’épée de votre adversaire. L’action est résolue par un test de Force opposé. Si vous l’emportez, la lame de votre ennemi est brisée, et est désormais considérée comme une arme improvisée.

### **Dague**

On appelle dague toutes les armes à lame courte, du stylet au couteau. La longueur de la lame s’échelonne de 15 à 45 centimètres. Les dagues sont répandues, car elles sont également le couvert de base dans tout le Monde.

### **Dague/étoile de jet**

Cette famille, qui comprend les fléchettes, couteaux, dagues, étoiles et autres armes tranchantes ou perforantes, inclut des objets plus petits et moins dangereux qu’une hache ou un marteau de jet. Toutefois, ils bénéficient d’une portée plus importante.

### **Demi-lance**

La demi-lance est une courte lance ou une demi-pique utilisée par la cavalerie. Bien qu’elle ne soit pas aussi longue que la lance de cavalerie, elle peut infliger des dégâts impressionnants, tout en étant moins encombrant.

### **Filet**

Le filet est une toile de corde lestée utilisée pour immobiliser l’adversaire. Comme le lasso, le filet n’inflige aucun dégât, et s’avère donc utile pour capturer un ennemi vivant.Toutefois, cette arme est difficile à utiliser et est réservée aux guerriers les mieux entraînés et aux chasseurs de primes.

### **Fléau d’arme et morgenstern**

Le fléau d’armes est composé de plusieurs chaînes fixées à une sorte de sceptre. La plupart des fléaux sont dotés de poids accrochés au bout de chaque chaîne, qui prennent généralement la forme de boules à pointes métalliques ou d’anneaux qui augmentent les dégâts potentiels de l’arme. Un fléau doté d’une seule chaîne lestée est appelé morgenstern. C’est une arme moins encombrante, mais qui inflige également moins de dégâts.

### **Flèches et carreaux**

Les flèches (pour les arcs) et les carreaux (pour les arbalètes) sont vendus par paquets de cinq. À la fin de chaque rencontre, vous pouvez récupérer les munitions utilisées, mais il y a 50% de chances qu’elles soient perdues ou détruites. Dans les cas désespérés, les flèches et les carreaux peuvent servir d’armes de corps à corps (auquel cas on les traite comme des armes improvisées,), mais il y a 50% de chances qu’ils se brisent à chaque attaque réussie.

### **Fleuret**

Le fleuret est une mince lame à section carrée dotée d’une garde en forme de coupe. Principalement utilisé pour l’escrime, il a l’avantage d’être rapide et précis. Cependant, il perd en potentiel destructeur ce qu’il gagne en rapidité.

### **Fouet**

Le fouet est composé d’une lanière de corde ou de cuir qui inflige des dégâts négligeables, mais qui permet de capturer les adversaires. Si l’on ajoute qu’il s’agit d’une arme rapide, on comprend que le fouet est une arme redoutable dans des mains expertes.

### **Fronde**

La fronde est un morceau de tissu ou de cuir dans lequel on place une pierre. Si elle n’est pas aussi impressionnante et ne tire pas aussi loin qu’un arc long, sa portée est cependant équivalente à celle d’un arc court, et elle inflige autant de dégâts. De plus, ses munitions  
sont gratuites puisque n’importe quel petit caillou fait l’affaire. Dans des mains expertes, une fronde devient une arme meurtrière. Les frondes n’ont pas de degré de qualité.

### **Fustibale**

La fustibale n’est rien de plus qu’un bâton court auquel a été fixé une fronde. L’allonge procurée par le bâton accroît la vitesse de projection des pierres.Cependant,comme la fustibale est plus grande et encombrante qu’une fronde, son temps de rechargement est plus long.

### **Gantelet et coup-de-poing**

Les gantelets et coups-de-poing permettent d’améliorer les dommages infligés à mains nues. Cette catégorie d’armes comprend également les gants de mailles.

### **Hache/marteau de jet**

Ces armes sont généralement des haches ou des marteaux conventionnels qui, quand on les lance, infligent plus de dégâts que les autres armes à une main. Quand on les utilise au corps à  
corps, ils infligent les mêmes dégâts que si on les lançait.

### **Hallebarde**

La hallebarde est une large lame fixée au bout d’une robuste hampe de bois ou de métal. La lame est dotée d’une longue pointe à son sommet, et d’un large tranchant,comme celui d’une hache, ce qui lui permet d’être utilisée de deux façons différentes. Quand vous attaquez avec une hallebarde, vous pouvez l’utiliser comme une lance ou comme une arme à deux mains. Cela signifie qu’elle disposera soit de l’attribut rapide, soit des attributs percutante et lente. Il existe bien des variantes de la hallebarde,portant sur la taille de la lame, la longueur de la pointe et la composition de la hampe. De plus, la famille des hallebardes regroupe presque toutes les armes d’hast, comme le vouge ou l’esponton, et toutes utilisent les mêmes caractéristiques.

### **Javelot**

Le javelot est une courte lance conçue pour être lancée. Sa conception le rend inutilisable au combat au corps à corps. S’il est employé de la sorte, considérez-le comme une arme improvisée.

### **Lance**

Sa versatilité a assuré la pérennité de cette arme, qui compte parmi les plus anciennes de toute l’histoire. La lance est une bonne arme de corps à corps,qui peut également servir d’armes de jet. Si vous l’utilisez au corps à corps, elle dispose de l’attribut rapide, mais elle n’a pas d’effet spécial en tant qu’arme de tir.

### **Lance de cavalerie**

La lance de cavalerie est une lance longue et lourde, généralement dotée d’une hampe de chêne et d’une pointe d’acier. Capable de transpercer les armures et de jeter les adversaires à  
terre, la lance de cavalerie serait très populaire si elle était plus répandue et moins coûteuse. Cependant, le prix de ces armes (qui ne sont tout de même pas aussi chères que les tromblons) et leur disponibilité font qu’elles ne sont utilisées que par les chevaliers et les riches  
guerriers de l’Empire.

### **Lasso**

Le lasso n’est rien d’autre qu’une corde munie d’un nœud coulant. Si l’attaque porte, vous capturez votre cible, saisissant son bras, sa jambe ou son torse. Bien que le lasso n’inflige pas de dégâts, il est utile pour immobiliser les adversaires, ne fût-ce qu’un instant.

### **Long fusil nain**

Dans le village nain réputée pour ses chasseurs,les ingénieurs ont conçu une arme à feu dont la portée dépasse celle du tromblon et de l’arquebuse. Si cette arme est supérieure à la plupart des armes à feu de l’Empire, elle est rare, et ceux qui en possèdent une ne la vendent presque jamais. Pour l’heure, on ne sait les construire que dans le village nain. Comme pour l’arc elfique, les longs fusils nain sont toujours de qualité exceptionnelle.

### **Main gauche**

La main gauche est une arme à courte lame un peu plus longue qu’une dague conventionnelle. Elle est conçue pour la défense, avec une garde plus large et une lame plus étroite que celle d’un couteau ordinaire. Sa conception en fait également une arme de lancer très médiocre. Dans ce cas, elle est considérée comme une arme improvisée.

### **Main nues**

Les attaques à mains nues regroupent les coups de poing, de pied, de tête, etc. Les points ’Armure comptent double contre les attaques à mains nues. Reportez-vous au paragraphe Combat à mains nues pour plus d’informations.

### **Pistolet**

Le pistolet est une arme à feu de très bonne facture dotée d’un  
mécanisme à ressort. Principalement constitué d’un tube de métal fixé à  
un poignée en bois, son mécanisme de mise à feu est situé un peu après  
le milieu du canon. Les pistolets utilisent des balles comme munitions.

### **Poudre**

La poudre nécessaire aux pistolets et autres armes à feu, se vend dans des tonnelets ou des cornes bouchées à la cire pour éviter que l’humidité ne vienne gâcher leur contenu. Les poudres n’ont pas de qualité, bien qu’elles puissent être détériorées si elles sont exposées  
à l’eau. Chaque dose de poudre correspond à un tir.

### **Rapière**

La rapière est semblable au fleuret, mais sa lame droite est plus large, et sa garde en forme de coupe est agrémentée de quillons. Bien qu’elle ne soit pas aussi précise que le fleuret, plus petit, sa lame plus large, permettant de frapper d’estoc et de taille, peut infliger plus de dégâts. Un sabre a les mêmes caractéristiques qu’une rapière.

### **Rondache**

La rondache est un petit bouclier utilisé pour bloquer les attaques, mais qui permet également de frapper. Certaines sont dotées de clous ou de piques.

### **Tromblon**

Le tromblon est une version allongée de l’arquebuse. Vous pouvez le charger avec des clous, du verre pilé, de petits cailloux ou tout ce qui vous tombe sous la main, bien qu’il vaille  
mieux utiliser des balles.

## **Armures**

Le Monde est dangereux et il arrive souvent que la seule chose qui vous sépare d’une mort cruelle soit une pièce d’armure bien ajustée. Les armures fonctionnent sur le même principe que le bonus d’Endurance, réduisant les dégâts que vous infligent les attaques de vos  
ennemis. Chaque pièce d’armure est dotée de points d’Armure, ce qui indique le degré de protection qu’elle confère. Vous devez additionner vos points d’Armure à votre bonus d’Endurance pour déterminer de combien sont réduits les dégâts que vous subissez lors d’une attaque.

### **Règles de base et règles avancées**

Il existe deux méthodes permettant de gérer les armures dans Lineage ][ : les règles de base et les règles avancées. Il est recommandé de commencer avec les règles de base au début du jeu. Une fois que vous maîtriserez les bases du système, vous pourrez passer aux règles  
avancées si vous désirez en accroître le réalisme.

#### Règles de base d’armure

(nous n’utilisons pas celle-ci)  
  
Les règles de base permettant de gérer les armures dans L][ sont assez abstraites. Inutile de tenir le compte de chaque pièce d’armure portée : il vous suffit de connaître le niveau général de protection que confère votre armure. Dans ce système, les personnages ont quatre  
possibilités :  
  
Aucune armure : soit vous ne pouvez pas vous permettre  
d’acheter d’armure, soit vous ne désirez pas en porter.Vous avez 0 point d’Armure.  
  
Armure légère : votre armure est essentiellement composée de cuir.Vous avez 1 point d’Armure.  
  
Armure moyenne : votre armure est essentiellement composée de mailles.Vous avez 3 points d’Armure.  
  
Armure lourde : votre armure est essentiellement composée de plaques.Vous avez 5 points d’Armure.  
  
  
**Option :**

#### Règles avancées d’armure

(c'est celle-ci que nous utilisons)  
  
Si les règles de base fonctionnent dans la plupart des cas, elles restent relativement abstraites. Les règles avancées sont un peu plus compliquées, mais vous permettent plus de contrôle sur la manière dont votre personnage est protégé par son armure. Les règles avancées fonctionnent en duo avec le système de localisation des dégâts (cf. **Chapitre 5 : Combat, dégâts et mouvements**). En bref, chaque personnage dispose de six zones : la tête, le bras droit, le bras gauche, le corps, la jambe droite et la jambe gauche. Les règles avancées vous permettent de tenir le compte de votre armure pour chacune de ces zones (ce qui vous permet par exemple de mieux en protéger certaines en accumulant les couches d’armure). Vous pouvez avoir 3 PA pour la tête, 1 pour le corps et aucun pour les jambes. La localisation des attaques est donc bien plus importante avec ce système. La **Table 5-6 : règles d’armure avancées** énumère les différents types d’armures disponibles. L’armure de cuir est la moins coûteuse et la plus répandue.Vous pouvez ajouter des éléments en mailles ou en plaques (y compris un casque) par-dessus du cuir, ou des éléments en plaques (y compris un casque) par-dessus de la maille.Aucune zone ne peut bénéficier de plus de 5 points d’Armure (1 pour le cuir, 2 pour de la maille, et 2 pour les plaques ou le casque). Les armures complètes intègrent toutes les options disponibles. Par exemple, une armure de plaques complète comprend des protections de cuir, de mailles et de plaques pour toutes les zones.  
  
Exemple :Reinhardt, un Pisteur, possède une armure de cuir complète. Toutefois, il aimerait mieux protéger certaines parties de son corps, et rend visite à un fabricant d’armures pour faire quelques achats : une cagoule de mailles, un gilet de mailles et un casque. Une fois équipé, il dispose désormais de 5 PA pour la tête (une zone à laquelle il tient particulièrement…), de 3 PA pour le corps et de 1 PA pour les bras et les jambes.

### **Les effets des armures**

La protection conférée par une armure a quelques inconvénients. Les armures qui protègent le mieux sont lourdes et peuvent réduire la rapidité et la dextérité de leur porteur. Les effets des armures, qui sont cumulatifs, sont les suivants :  
  
• Si vous portez une armure légère (règles de base) ou uniquement des éléments d’armure en cuir (règles avancées), vous n’avez aucun malus.  
  
• Si vous portez une armure moyenne (règles de base) ou n’importe quel élément en mailles (règles avancées), vous subissez un malus de –10% à votre Agilité.  
  
• Si vous portez une armure lourde (règles de base) ou n’importe quel élément en plaques (règles avancées), vous subissez un malus de -20% à votre Agilité. Si vous utilisez le système d’encombrement,ce malus ne s’applique pas, car il tient déjà compte des inconvénients liés au poids de l’armure.

### **Description des armures**

Voici la description des armures de la [**Table 5-6 : règles d’armure  
avancées**](http://chaosofrace.max2forum.com/t148-annexe-les-armures#666).

#### Armure de cuir et compète

Cette armure offre une mobilité et une souplesse optimales au prix d’une protection réduite. Elle est composée d’éléments en cuir souple et en cuir durci (bouilli dans l’huile). L’ensemble comprend également une calotte de cuir protégeant la tête.

#### Armure de mailles compète

cette armure recouvre entièrement le corps d’un maillage d’anneaux de métal. Elle est composée d’une cagoule de mailles, de jambières et d’une chemise de mailles, recouvrant  
une armure de cuir complète.

#### Armure de plaques compète

Cette armure enferme son porteur dans un ensemble de plaques de fer reliées entre elles, lui conférant une protection maximale. L’armure de plaques complète comprend un casque, un plastron, des brassards et des jambières d’acier que l’on porte par-dessus une armure de mailles complète et une armure de cuir complète. Les armures les plus coûteuses ont des plaques gravées et des reliefs destinés à instiller la peur dans le cœur des ennemis.

#### Brassards d’acier

Les brassards d’acier protègent les avant-bras, les bras et les épaules. La plupart sont également assortis de gantelets qui protègent les mains et servent d’armes si le porteur est désarmé. Les brassards d’acier sont toujours vendus par deux, et sont compris dans l’armure de plaques complète.

#### Cagoule de mailles

Il s’agit d’un couvre-chef distinct fait en mailles entrelacées, protégeant le crâne et le cou, mais laissant le visage exposé. La cagoule de mailles est comprise dans l’armure de  
mailles complète.

#### Calotte de cuir

Cette coiffe étroite protège le haut du crâne et les oreilles. La calotte de cuir est comprise dans l’armure de cuir complète.

#### Casque

On appelle casque toute protection solide appliquée à la tête, depuis les casques laissant le visage nu en passant par les casques ronds et jusqu’aux heaumes à visière des chevaliers. Le casque est compris dans l’armure de plaques complète. Si vous portez uniquement un casque, et aucun autre élément d’armure en plaques, vous ne subissez pas le malus de -20 en Agilité indiqué dans le paragraphe « **Les effets des armures** ».

#### Gilet de cuir

Quand la veste de cuir couvre le corps et les bras, le gilet de cuir ne couvre que le torse et la partie supérieure des bras (au-dessus des coudes). Pratique et bon marché, le gilet de cuir est  
l’armure préférée des coupe-jarrets du Vieux Monde.

#### Gilet de mailles et chemise de mailles

Un gilet de mailles ne protège que le torse. La chemise de mailles, qui est l’élément central de  
l’armure de mailles complète, dispose quant à elle de manches protégeant les bras.

#### Jambières d’acier

Les jambières d’acier protègent les genoux, les cuisses et les tibias, ainsi que l’arrière des jambes. Les jambières d’acier sont comprises dans l’armure de plaques complète.

#### Jambière de cuir

Ce type d’armure protège les jambes, renforçant les genoux et recouvrant même les chevilles et les talons. Les jambières de cuir sont comprises dans l’armure de cuir complète.

#### Jambière de mailles

Ce type d’armure protège les jambes, renforçant les genoux et recouvrant même les chevilles et les talons. Bien qu’on puisse associer ces jambières à un gilet ou à une chemise de mailles, on ne peut pas les porter avec un manteau de mailles à manches. Les jambières de mailles sont comprises dans l’armure de mailles complète.

#### Manteau de mailles et manteau de mailles à manches

Le manteau de mailles protège le torse et les épaules, et descend sous les genoux pour protéger également les jambes. On peut acheter des manteaux de mailles à manches qui protègent aussi les bras, mais ils sont légèrement plus coûteux et encombrants.

#### Plastron

Le plastron est composé de deux plaques d’armure, l’une protégeant le porteur de face, et l’autre protégeant son dos. Des courroies et des boucles rattachent les deux éléments aux épaules et sur les côtés, et peuvent être ajustées au cas où la morphologie du porteur change. Le plastron est compris dans l’armure de plaques complète.

#### Veste de cuir

Il s’agit d’une simple veste de cuir attachée sur le devant. Les articulations sont renforcées par des couches de cuir supplémentaires pour conférer un surcroît de protection. La veste de cuir est comprise dans l’armure de cuir complète.

## **Autre marchandises**

En plus d’une arme efficace et d’une bonne armure, vous pouvez acheter (ou acquérir d’une autre manière) toutes sortes de biens au cours de vos carrières. Cette section s’articule autour des vêtements,de la nourriture et la boisson, et l’équipement général, lui-même subdivisé en sous-catégories. Une description accompagne chaque objet.

### **Vêtements**

Les vêtements varient de région en région.Au sein de l’élite, la mode change chaque année de manière impossible à prévoir, avec de subtiles variations concernant la coupe, les cols et les couleurs. Seuls les plus riches peuvent se plier aux caprices de la mode de la classe supérieure, et la plupart des roturiers se contentent des vêtements associés à leur statut. Ceux-ci ont généralement un ou deux ensembles qu’ils portent plusieurs jours d’affilée. Plutôt que de détailler chaque vêtement, ceux-ci sont répartis en catégories selon leur valeur, depuis les haillons jusqu’aux atours royaux. Comme pour tous les éléments d’équipement, les vêtements ont un degré de qualité : les haillons de qualité médiocre coûtent quelques sous, tandis que les atours royaux de qualité exceptionnelle peuvent revenir jusqu’à 1000 couronnes d’or.

#### Description des vêtements

Voici la description des Vêtements de la [TABLE 5-7 : VÊTEMENTS](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe5.html)

#### Atours royaux

Un peu plus beaux encore que les atours de noble, les atours royaux sont portés presque exclusivement par les chefs d’État ou de cité.Comprenant tous les éléments des atours de noble, ils incluent également de longs manteaux d’hermine ou autres peaux hautement symboliques.

#### Atour de noble

Ces vêtements éclipsent de loin même les plus beaux vêtements. Ils sont faits de tissus teints en bleu, en violet ou d’autres couleurs rares, incorporent des fourrures coûteuses ou sont décorés de broderies, de perles et autres bijoux. Les atours de nobles sont toujours à la dernière mode et comprennent un pourpoint, des bas, des chaussures et un chapeau imposant et prétentieux. Les styles varient selon les régions, la mode actuelle et les caprices personnels.

#### Beaux atours

Les beaux atours sont des vêtements pratiques, neufs et généralement à la mode.Pour les hommes, la chemise est d’ordinaire dotée de boutons, faite de belles étoffes, et l’ensemble comprend une veste, une culotte, des bottes, et une fine cape de lainage pour l’hiver. Pour les femmes, c’est aussi l’aspect pratique qui prime, mais les vêtements sont également très seyants et faits des matériaux les plus agréables. Les beaux atours de qualité médiocre utilisent des boutons de bois plutôt que de métal, ou ne comprennent pas certains accessoires comme la ceinture ou une boucle sur les bottes, tandis que ceux de qualité exceptionnelle peuvent être décorés ou brodés, de couleurs vives ou à la mode, ou même inclure une cape bordée de fourrure.

#### Vêtements confortables

Ces vêtements sont un peu plus luxueux que les vêtements communs. Composés d’une chemise relativement propre, d’une culotte, de bottes de taille adéquate et d’une cape moins légère, les vêtements confortables sont les atours favoris des voyageurs. Pour les femmes, la robe est toujours utilisée, mais elle est plus esthétique, avec des fils de couleur, des bottes ou des chaussures confortables, et une cape ou un manteau selon la saison. Les vêtements confortables de qualité exceptionnelle comprennent des bijoux, des couvrechefs et des matériaux de meilleure facture, tandis que les vêtements de qualité médiocre sont généralement de deuxième main ou usés.

#### Vêtements communs

Les vêtements communs varient légèrement selon la profession, et peuvent différer du tout au tout selon qu’ils sont portés par des hommes ou par des femmes. Les habits masculins comprennent une culotte rapiécée et tachée, une chemise un peu dépenaillée, une cape légère et des chaussures ou de vieilles bottes. Si beaucoup de femmes portent des habits semblables à ceux des hommes, en particulier les aventurières, la plupart se contentent d’une robe attachée à la taille par une mince ceinture de tissu ou de cuir, ainsi que de chaussures et d’une pèlerine légère. Les variations de qualité concernent la couleur et les accessoires de certains vêtements de qualité exceptionnelle, tandis que les vêtements communs de qualité médiocre ne comportent parfois ni cape ni chaussures.

#### Piètres vêtements

Un cran au-dessus des haillons, on trouve ces vêtements de mauvaise qualité. Ils ne comprennent guère plus qu’une chemise raccommodée et tachée, et une culotte effilochée. Les piètres vêtements de qualité médiocre sont dégoûtants et couverts de taches, ayant probablement appartenu à des bouchers, des garçons d’étable ou des meurtriers. Ceux de qualité exceptionnelle comprennent des chaussures grossières, et parfois une cape, aussi effilochée et déchirée soit-elle. Ces piètres vêtements ne varient pas selon le sexe.

#### Haillons

Les haillons offrent une protection minimale, car il ne s’agit bien souvent que d’une chemise longue et de sous-vêtements. Ils ne comprennent ni chaussures, ni bottes, ni couvre-chef. Seuls les mendiants les plus indigents portent des haillons. Les différences de qualité indiquent l’origine des haillons, ou plutôt des couches de haillons. Les haillons de qualité exceptionnelle peuvent inclure une serviette ou les restes d’une cape dépenaillée afin de protéger du froid. Les haillons de qualité médiocre, généralement gratuits, ne couvrent  
que le strict nécessaire.

#### Uniforme

Cette catégorie de vêtements comprend les livrées de soldats, les habits de fonctionnaires de l’État, et tout autre type d’atours relevant d’une profession. Ils varient selon la carrière. Les uniformes de serviteur sont les moins coûteux (généralement la moitié du prix indiqué). Les uniformes couvrent tout le corps, et comprennent donc chaussures et couvre-chef.

#### Cape

Une cape est une longue pèlerine, destinée à protéger son porteur du froid et de l’humidité. Les capes de qualité exceptionnelle sont doublées de fourrure, tandis que celles de qualité médiocre n’ont pas de doublure. La plupart des ensembles de vêtements (vêtements communs ou mieux) comprennent une cape. Presque toutes ont un capuchon. On porte la version courte de la cape, la pèlerine, durant l’été et le printemps.

#### Capuchon ou masque

Les capuchons et les masques permettent de dissimuler l’identité de leur porteur. Un grand capuchon dissimule l’essentiel des traits. Un masque, quelle que soit sa qualité, cache une  
partie du visage. Plus le masque coûte cher, plus il est complexe, incluant des plumes, des couleurs vives ou des caractéristiques animales qui en font un accessoire idéal pour un bal masqué.

#### Chapeau

La majorité des couvre-chefs sont de simples coiffes destinées à protéger les yeux du soleil. Les chapeaux à large bord protègent bien mieux,et peuvent même parfois dissimuler les traits de leur porteur.

#### Costume de scène

On appelle costume de scène tout vêtement porté par des bateleurs, qu’il s’agisse de clowns, de bouffons ou d’acrobates. Les costumes de bonne qualité ou de qualité exceptionnelle comprennent un masque ou du maquillage, tandis que les plus médiocres  
sont réduits au strict minimum en matière d’apparat.

#### Pardessus

Ce long et lourd manteau ressemble à une cape dotée de manches. On le trouve souvent dans les régions nordiques.

#### Robe/chasuble

Ces lourdes robes sont les vêtements favoris des sorciers, des prêtres et des érudits. Elles recouvrent des vêtements confortables ou de beaux atours (compris dans l’ensemble), mais montrent l’érudition ou le talent de leur porteur. Les robes peuvent être de n’importe quelle couleur, mais les violettes et les bleues sont les plus chères en raison de la rareté des teintures qu’elles requièrent.

### **Nourriture et boisson**

Vous avez besoin de boire et de vous nourrir pour survivre.Le minimum vital coûte 3 AA par jour, mais si vous avez de l’argent, vous devez dépenser 5 AA en nourriture quotidiennement. Cette somme n’est pas excessive, et vous pouvez dépenser plus pour tenir votre rang.

#### Mourir de faim

Un personnage dans la misère peut passer trois jours avant d’être obligé de faire un test d’Endurance Assez facile (+10%). En cas de réussite, vous vous serrez la ceinture et vous survivez un jour de plus. Si vous échouez, vous perdez 1 point de Blessures. À chaque  
jour qui passe après le troisième, le test d’Endurance augmente d’un cran, d’Assez facile à Moyenne, de Moyenne à Assez difficile, etc., jusqu’à atteindre le maximum (Très difficile). Après le septième jour,vous perdez automatiquement 1 point de Blessures par jour jusqu’à ce que vous soyez mort de faim ou que vous vous alimentiez. Chaque échec au test fait perdre 1 point de Blessures supplémentaire. Les points de Blessures perdus à cause de la faim ne peuvent pas être récupérés jusqu’à ce que vous mangiez. La privation d’eau a les mêmes effets, sauf que les tests d’Endurance commencent dès le deuxième jour, et que c’est à partir du sixième jour que vous perdez automatiquement 1 point de Blessures par jour jusqu’à votre mort.Vous devez absorber au moins un litre d’eau par jour.

#### Description de la Nourriture

Voici la description de la nourriture de la [TABLE 5-8 : NOURRITURE ET BOISSON](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe6.html)

##### Fourrage

Cette nourriture pour chevaux est généralement composée de foin et d’avoine.

##### Met raffiner

On trouve bien des mets délicats, des saucisses de cheval de Oren aux oeufs de mille ans de la lointaine Gludin. Bien plus répandus dans les grandes villes, on les garde généralement pour les grandes occasions ou les événements de consommation ostentatoire.

##### Miche de pain

C’est l’élément de base de l’alimentation des habitants.

##### Nourriture pour une journée (bonne)

Il s’agit là d’une généreuse portion de plats cuisinés, qui vous donne un sentiment de plénitude, et risque même de vous faire prendre du poids. Composé de vins, de viandes, de fromages, de pâtisseries et de gâteaux, ce repas semble tout à fait adapté aux fêtes pour la plupart des gens, bien qu’il constitue l’ordinaire des nobles et des riches.

##### Nourriture pour une journée (normale)

Il s’agit du minimum de nourriture préparée que vous devez consommer chaque jour pour  
rester en bonne santé et vous sentir repu et satisfait. Généralement composé de pain et de fromage, de tourte et d’ale ou d’un épais ragoût de viande et de légumes, il s’agit là du repas quotidien de la classe moyenne.

##### Nourriture pour une journée (médiocre)

Il s’agit du minimum de nourriture préparée que vous devez consommer chaque jour pour rester en bonne santé.Ce genre de repas, composé de pain dur et d’une soupe aux pois ou aux choux n’est agréable ni à l’oeil, ni à l’odorat, ni au palais. Comme son prix reste assez élevé, la plupart des gens du peuple préparent leurs propres repas à partir des animaux qu’ils élèvent et de ce qu’ils cultivent.

##### Pièce de viandre

Composée de la moitié d’une vache, d’un porc, d’une chèvre,d’un mouton ou d’autre animal d’élevage, c’est là « l’unité de base » du commerce de la viande. Fumée, salée, séchée ou enduite de miel pour la conserver, cette pièce de viande peut être découpée en huit portions par un boucher expérimenté.

##### Rations

Il s’agit là de nourriture conditionnée pour pouvoir être consommée facilement lors d’un voyage. Les rations sont généralement composées de divers fruits secs et de noix, de viande séchée et de biscuits. Nourrissantes, elles se conservent bien et confèrent l’énergie requise pour les longs voyages.

##### Tourte

Qu’il s’agisse d’une quiche au mouton et au rhum ou d’un délice au boeuf et à la bière fait maison, la tourte est un met courant chez toutes les classes. Facile à transporter et savoureuse, la pâte permet de dissimuler la qualité et la fraîcheur de la viande, une aubaine pour tous les vendeurs qu’on trouve dans les cités, et dont la devise est « vite fait, bien fait, et pas cher ».

#### Alcool

#### Les effets de l’alcool

Dès que vous buvez de l’alcool non dilué, vous risquez l’ébriété. Si vous vous limitez à un nombre de verres égal à votre bonus d’Endurance, vous restez relativement sobre. Cependant, dès le verre suivant, vous devez commencer à faire des tests de Résistance à l’alcool (si vous ne disposez pas de cette compétence, vous faites un test d’Endurance avec un malus de –20%). La difficulté dépend de la boisson.  
  
Si vous réussissez, l’alcool n’a pas d’effet sur vous. En cas d’échec, cependant,vous commencez à dévaler la pente traîtresse de l’ébriété. Chaque test de Résistance à l’alcool raté augmente la difficulté de vos tests de CC, CT, d’Agilité et d’Intelligence, ainsi que celle des  
prochains tests de Résistance à l’alcool d’un cran par test raté. Pour l’ale, la difficulté, qui est au début Assez facile devient Moyenne, puis Assez difficile, Difficile et finalement Très difficile. La difficulté indiquée s’ajoute à la difficulté normale des tests : certaines tâches sont tout simplement impossibles à accomplir pour un individu ivre.

#### Test de résistance à l’alcool

|  |  |
| --- | --- |
| Boisson | Difficulté du test de Résistance à l’alcool |
| Alcool fort | Moyenne |
| Ale | Assez facile |
| Bière | Facile |
| Vin | Assez facile |

#### Echec des tests

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre de tests de Résistance à l’alcool ratés | Difficulté des tests de CC, CT, Ag et Int |
| 1 | Assez difficile |
| 2 | Difficile |
| 3 | Très difficile |
| 4 ou plus | Ivre mort, voir ci-dessous |

#### Ivre mort

Si vous ratez au moins quatre tests d’Endurance,vous êtes ivre mort. Par conséquent, vous devez dépenser une demi-action à chaque round pour garder vos esprits. Si vous choisissez de ne pas dépenser cette demi-action, lancez 1d100 sur la table suivante. Les effets de l’alcool s’estompent après un nombre d’heures égal à 1d10 – votre bonus d’Endurance (minimum 1 heure). Si vous êtes ivre mort, les effets disparaissent après 1d10 (minimum 4) heures.

##### Ivre mort table des effets

|  |  |
| --- | --- |
| 1d100 | Effet |
| 01-30 | « J’ai bu qu’une chope ou deux, m’sieur l’garde » : aucun effet, vous pouvez agir normalement, mais subissez un malus de –30% aux jets de CC,CT,Ag et Int. |
| 31-40 | « Je me sens… bizarre » : hésitant,vous ne pouvez vous déplacer qu’à la moitié de votre vitesse normale, et vous ne pouvez entreprendre aucune autre action. |
| 41-50 | « T’es mon meilleur cropain, toi » : désorienté, vous êtes vaguement conscient de ce qui se passe autour de vous, et vous pouvez vous défendre et vous déplacer normalement, mais vous ne pouvez pas lancer de sort. |
| 51-60 | « C’est mon Nain que tu r’gardes ? » : hébété, vous agissez normalement, mais votre valeur d’Attaques est réduite de –10(cc , ct et Fm). |
| 61-70 | « J’vous prends tous en même temps ! » : troublé mais déterminé, vous n’êtes pas bien sûr de comprendre ce qui se passe autour de vous, et vous foncez dans le tas (ami ou ennemi, ce qui est le plus proche de vous) au hasard, verbalement si vous n’êtes pas en train de vous battre, ou avec une arme. |
| 71-00 | « Dois… dormir… » : vous vous évanouissez dans votre vomi pour 1d10 heures ou jusqu’à ce que quelqu’un vous réveille. |

#### Alcool fort

Cette catégorie comprend tous les alcools forts, de l’alcool de grain pur au tord-boyaux.

##### Ale

Brassée à partir de blé, d’orge, de levure et d’autres ingrédients mystérieux, l’ale est l’une des boissons de base. Ceux qui mènent une vie périlleuse et sinistre, où la moindre gorgée d’eau peut tuer, considèrent que les brumes chaleureuses de l’alcool et une saveur de noisette prononcée sont les qualités essentielles qu’on doit rechercher dans une boisson.

##### Bière

Semblable à l’ale, mais brassée avec du houblon pour améliorer sa saveur et sa conservation, la bière est l’amie du voyageur. Certaines auberges du bout du monde n’ont que de la bière à proposer, car elle est moins susceptible de monter à la tête que l’ale. Les nains apprécient particulièrement la bonne bière, et ont même produit quelques crus exceptionnels en la matière.

##### Tonnelet d’ale ou de bière

Contenant 12 litres d’ale ou de bière, ce tonnelet n’est pas particulièrement conçu pour être transporté. Les aubergistes paient généralement une consigne de 1 Adena pour chaque tonnelet à 18 ancien adena qu’ils commandent à la brasserie, et qu’ils récupèrent quand ils rendent le tonnelet. Les personnages qui veulent « acheter pour emporter » doivent s’acquitter du second prix indiqué, qui couvre le coût du tonnelet.

##### Vin

la famille des vins comprend tous les breuvages obtenus par fermentation du raisin. Les vins des cités-goddard et Schuttgart sont plutôt des vins rouges, tandis que l’Empire d'Aden a une préférence pour les crus plus doux et sucrés. Les gens du peuple utilisent le  
vin pour purifier leur eau, car cette boisson est trop coûteuse pour être consommée seule. S’ils en boivent, ils le dilueront probablement.

### **Equipement général**

L’équipement général comprend tous les accessoires dont a besoin chaque aventurier pour survivre dans les régions dangereuses. Pour plus de clarté, cette catégorie est divisée entre l’équipement de transport, l’éclairage, l’équipement divers et les outils.Comme  
tous les objets, ceux-ci sont dotés d’un degré de qualité. Un sac à dos de qualité exceptionnelle sera fait de cuir huilé et donc imperméabilisé, tandis qu’un sac à dos de qualité médiocre ne sera rien d’autre qu’une taie d’oreiller sale où on aura pratiqué des ouvertures pour  
passer les bras.Vous trouverez ci-dessous la description des objets.

#### Equipement de transport

#### Description des équipements de transport

Voici la description des Équipement de transport de la [TABLE 5-9 : ÉQUIPEMENTDE TRANSPORT](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe8.html)

##### Besace

C’est un sac généralement fait de tissu ou de lin qui peut contenir jusqu’à 200 points d’encombrement.

##### Bourse

C’est un petit sac spécial conçu pour contenir des pièces. Plus petite et discrète, on la préfère au petit sac qui attire plus l’attention et s’avère donc moins sûr. Une bourse peut contenir jusqu’à 100 pièces.

##### Coffre

C’est une boîte en bois dotée d’un couvercle. Les coffres de qualité exceptionnelle sont renforcés par des ferrures et un cadenas, tandis que les plus grossiers n’ont parfois même pas de couvercle. Un coffre peut contenir jusqu’à 300 points d’encombrement.

##### Etui

A cartes ou à parchemins : c’est un cylindre de cuir destiné à accueillir des cartes ou des rouleaux de parchemin. Il est généralement doté d’embouts métalliques aux extrémités afin de protéger son contenu. Un étui contient sans peine jusqu’à trois cartes ou parchemins.

##### Flasque de cuir ou en métal

Les flasques sont de petits récipients utilisés pour l’eau, la bière, l’huile ou d’autres liquides. Elles sont généralement faites de cuir, ou pour les plus robustes, de métal, bien qu’on en trouve parfois en céramique (au même prix que celles en cuir) dans certaines régions. Une flasque contient environ un demi-litre de liquide.

##### Fonte de selle

Ce sont des sacoches attachées au côté de la selle, presque toujours faites de cuir résistant, avec un rabat qui se referme sur leur ouverture à l’aide d’une sangle. On trouve à l’intérieur différentes poches et compartiments pour séparer les contenus.

##### Gibecière

C’est un petit sac doté d’une bretelle. Plus petite que le sac à dos, elle est pratique et bien moins encombrante. Une gibecière peut contenir jusqu’à 200 points d’encombrement.

##### Outre

C’est une grande vessie d’animal dotée d’un embout qui contient environ 4,5 litres d’eau. Quand elle est pleine, l’outre passe de 1 à 100 points d’encombrement.

##### Petit sac

Ce petit sac est doté de sangles qui permettent de l’attacher à votre ceinture, votre sac à dos ou votre selle. Généralement fait de toile, on en trouve également en soie, en fourrure, ou en cuir tanné. Un petit sac peut contenir jusqu’à 400 pièces, c’est-à-dire 2 points d’encombrement.

##### Pichet

Ce simple récipient d’argile ou de céramique, qui contient environ 4,5 litres de liquide, est doté d’une anse et d’un bec verseur. Son encombrement une fois plein passe de 10 à 105.

##### Sac à dos

C’est un simple sac doté de bretelles qui permettent de le porter sur les épaules et de bien répartir son poids. Un sac à dos peut contenir jusqu’à 250 points d’encombrement. Les sacs de qualité exceptionnelle sont faits de cuir huilé et imperméables, tandis que les plus  
grossiers sont en toile et se déchirent facilement. Les sacs à dos sont dotés d’un rabat qui se referme sur leur ouverture à l’aide d’une sangle.

#### Eclairage

Au cours d’un combat, l’éclairage peut faire la différence. Chaque source de lumière éclaire une zone dont le rayon est mesuré en mètres (pour ceux qui utilisent des figurines et une carte à l’échelle, la distance en cases est indiquée entre parenthèses), et dans laquelle la vision normale est possible (portée normale dans la table). La zone reste un peu sombre, mais assez éclairée pour qu’on y voie clairement.Au-delà de ce rayon, la source lumineuse éclaire toujours, mais uniquement assez pour que l’on aperçoive les grands objets comme les barrières, les murs et les bâtiments. La colonne portée maximale indique la distance maximale à laquelle un personnage peut voir en utilisant cette source de lumière.Au-delà de la portée normale, un personnage ne peut voir que les bâtiments et les grands objets. La distance de détection  
indique à quelle distance la source de lumière est détectable dans le noir. La durée indique combien de temps la source de lumière éclaire avant de s’éteindre.  
  
**Exemple** : Igor, un Ratier, rôde dans les ténèbres à la recherche d’un voleur qui a dérobé sa bourse. Il brandit une torche crépitante devant lui. La torche émet une vive lumière dans un rayon de 10 mètres (5 cases). Au-delà de la zone bien éclairée, il voit les bâtiments environnants et aperçoit une ruelle inquiétante située à 30 mètres (15 cases) de là. Finalement, les coupe-jarrets qui l’y attendent, et qui se sont servis du voleur pour l’attirer dans le piège, remarquent la lumière de la torche d’Igor dès qu’il se trouve à une distance de 20 mètres (10 cases) de l’endroit où ils se cachent.

##### Table éclairage

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Source | Portée normale | Portée maximale | Distance de détection | Durée |
| Allumette | 2 (1) | 6 (3) | 6 (3) | 1 round |
| Bougie | 6 (3) | 16 (8) | 10 (5) | 2 heures |
| Feu de camp | 16 (8) | 40 (20) | 30 (15) | Variable |
| Lampe | 6 (3) | 16 (8) | 10 (5) | 4 heures |
| Lanterne | 16 (8) | 40 (20) | 30 (15) | 4 heures |
| Torche | 10 (5) | 30 (15) | 20 (10) | 1 heure |
| Vision nocturne | 30 (15) | 30 (15) | - | - |

#### Description des éclairages

Voici la description des éclairages de la [TABLE 5-10 : ÉCLAIRAGE](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe9.html)

##### Allumette

Il s’agit d’une tige de bois dont une extrémité est traitée chimiquement pour prendre feu quand on la frotte contre une surface rugueuse. Le degré de qualité des allumettes détermine les chances qu’elles ont de s’allumer : 25% (qualité médiocre), 50% (qualité moyenne), 75% (bonne qualité) et 100% (qualité exceptionnelle).

##### Bois de chauffe

Utilisé pour faire les feux de camp, le bois qu’on trouve à ce prix est traité de manière spéciale pour bien brûler. On peut en trouver dans la nature à condition de réussir un test de Survie, dont la difficulté dépend de la nature du terrain, à la discrétion du MJ.

##### Bougies (de suif ou de cire)

Les chandelles sont faites de suif (graisse animale) ou de cire d’abeille (ou de tout autre type de cire). Les bougies de suif brûlent par intermittence, avec une odeur âcre et désagréable. Les bougies de cire émettent une lueur plus vive et sont parfois parfumées (ce qui correspond au prix de la qualité exceptionnelle).

##### Huile pour lampe

Issue des baleines du nord, des animaux de l’intérieur du pays ou d’autres sources, l’huile sert à alimenter les lampes et lanternes. L’huile qu’on peut se procurer est vendue en petits flacons, et permet à une lampe de brûler 4 heures durant.

##### Lampe

La lampe à huile est un appareil des plus simples, qui se résume souvent à un réservoir dans lequel trempe une mèche.

##### Lanterne ou lampe-tempête

la lanterne est un dispositif plus robuste que la lampe, équipé d’une plus grande mèche, et produisant une lumière bien plus vive. Les lampes-tempêtes sont équipées de panneaux de verre qui protègent la flamme de la pluie et du vent. Les lanternes et lampes-tempêtes nécessitent de l’huile pour lampe.

##### Torche

C’est un bâton dont une extrémité a été trempée dans le naphte ou emmaillotée de linges imbibés d’huile. Une torche peut servir d’arme improvisée. Voir Chapitre 5 : Combat, dégâts et  
mouvements pour plus de détails concernant le feu.

### **Equipement divers**

#### Description des équipement divers

Voici la description des Équipement divers de la [TABLE 5-11 : ÉQUIPEMENT DIVERS](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe10.html)

##### Boîte d’amadou

Cette petite boîte contient des copeaux et autres objets inflammables. Elle est vendue avec des morceaux d’acier et de silex permettant de produire des étincelles. Une boîte contient assez  
d’amadou pour allumer six feux, mais on peut facilement la réapprovisionner tant qu’on a les ressources nécessaires à portée de main.

##### Bouilloire

C’est un récipient culinaire spécialement conçu pour faire bouillir de l’eau ou d’autres liquides. La vapeur générée par l’ébullition actionne un sifflet inséré dans le couvercle.

##### Cadenas et cadenas de bonne qualité

Les verrous, serrures et cadenas sont énormes et imposants. Chacun est vendu  
avec deux clefs. La difficulté des tests de Crochetage nécessaires pour les ouvrir augmente en fonction de leur qualité.

##### Chope en étain ou en bois

C’est un grand récipient de bois ou d’étain utilisé pour savourer toutes sortes de breuvages.

##### Corde, 20 mètres

Cette corde fine est composée de fibres de chanvre entrelacées.

##### Couverts en bois, en argent ou en métal

Cet ensemble de couverts comprend une cuillère, une fourchette et un petit couteau.  
La plupart des couverts sont en bois, bien qu’on en trouve en argent ou en métal pour ceux qui ont des couronnes à dépenser.

##### Couverture

Les couvertures sont idéales pour ceux qui ne se satisfont pas d’une cape souillée par des jours de voyage pour leur tenir chaud.

##### Dés (os)

Ces dés à six faces sont sculptés dans des os d’animaux ou dans du bois. Ils sont vendus par paires. Chaque face comporte un ensemble de points ou une rune. On peut se procurer des dés lestés ou pipés au double du prix indiqué.

##### Echelle

Cette robuste échelle de bois mesure 3 mètres de long, et comporte environ dix barreaux.

##### Gamelle

Ce petit pot de fer est robuste et peut résister aux rigueurs des voyages.

##### Instrument de musique

Ce terme recouvre tous les instruments de musique répandus dans Monde, des cors aux instruments à cordes en passant par les instruments à vent. Les clavecins et autres instruments volumineux sont bien plus coûteux, et leur prix s’échelonne entre 10 et 100 fois celui indiqué.

##### Longue-vue

Cet instrument d’observation grossit un objet 5 fois. Chaque degré de qualité au-dessus de qualité moyenne augmente ce grossissement de 5 fois supplémentaires.

##### Miroir

Ce petit miroir est fait d’acier poli recouvert d’une fine couche de verre. Les miroirs de qualité exceptionnelle sont en argent. Ces objets ne sont pas si utiles qu’on pourrait le penser, car ils reflètent rarement les objets avec fidélité, déformant fréquemment les proportions et les distances.

##### Papier et parchemin

Le papier est fait à partir de fibres de tissu ou de végétaux, tandis que le parchemin est composé de fines couches de cuir animal. Ces matériaux sont coûteux et difficiles à trouver, car seules les plus grandes cités abritent des fabricants de papier compétents.

##### Paquet de carte

Ce paquet est composé de 36 cartes de tarot sur vélin. Les plus beaux paquets sont dotés d’illustrations peintes et transportées dans un petit sac de toile ou une boîte en bois.

##### Parfum

Prendre un bain vaut littéralement de l’or, et la puanteur est terrible dans les lieux où une population dense vit en promiscuité. Bien des gens utilisent des parfums non seulement pour masquer leur propre odeur, mais aussi pour couvrir celle des autres.

##### Symbole religieux

Ce sont généralement de petits objets en bois représentant une Église ou un dieu particulier. Pour plus de détails concernant les dieux, reportez-vous au**Chapitre 7 : Religion  
et croyances.**

##### Tente

Cette petite tente est assez grande pour abriter un homme. Il en existe de plus grandes : le prix double pour chaque occupant supplémentaire. Les tentes les moins coûteuses, de qualité médiocre, laissent passer l’eau, tandis que celles de qualité exceptionnelle sont parfaitement imperméables.

### **Outils**

*Description des outils*  
Voici la description des Outils de la [TABLE 5-12 : OUTILS](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe11.html)

#### Accessoires de calligraphie

Cette boîte contient une fiole d’encre, plusieurs plumes d’oie, un petit couteau, du sable fin pour  
sécher l’encre, et de quoi en refaire. Les accessoires de calligraphie de qualité exceptionnelle servent aux enlumineurs, et ils contiennent, en plus du matériel cité ci-dessus, une série de pinceaux, de pigments et de produits à mélanger afin d’obtenir les couleurs nécessaires pour  
enluminer de beaux manuscrits.

#### Accessoires de déguisement

Cette petite boîte contient une palette de maquillage et de teintures, et parfois de faux nez ou autres accessoires permettant de dissimuler les traits. Quand vous utilisez des accessoires de déguisement de bonne qualité ou de qualité exceptionnelle, vous bénéficiez d’un bonus de +5% aux tests de Déguisement.

#### Boulier

Cet appareil qui permet de faire des calculs arithmétiques, est composé d’un cadre muni de tiges où coulissent des boules ou des perles. Son usage est répandu chez les marchands.

#### Cale en bois

Ce petit bloc de bois, placé sous une porte, augmente d’un cran la difficulté du test de Force nécessaire pour l’ouvrir.

#### Chaîne

Cette lourde chaîne mesure trois mètres de long.

#### Collet

Boyau de chat, fil de lin ciré, ou corde similaire d’environ 60 centimètres de long,un collet est utilisé pour capturer du petit gibier, comme les lapins. Il est essentiellement utilisé par les plus démunis. Dans certaines régions, la possession de collets sans permis peut entraîner des poursuites pour braconnage.

#### Grappin

Cet accessoire doté de trois ou quatre dents rappelle une ancre. Conçu pour l’escalade, il peut servir d’arme improvisée.

#### Hameçon et ligne

Cet hameçon pointu est attaché à 3 mètres de corde fine.

#### Lingot de métal

Il s’agit d’une barre de métal (le prix est indiqué pour un lingot de fer). Les autres types de métal (argent, cuivre, etc.) ont un prix supérieur. Un lingot de métal peut servir d’arme improvisée.

#### Livres

Ces gigantesques volumes sont presque tous recopiés à la main, bien que l’émergence de la presse à imprimer commence à sonner le glas des vieilles méthodes de transcription. Cependant, l’impression sur bois n’est pas encore bien plus rapide que les méthodes traditionnelles (pour le moment du moins). Les livres sont rares et chers, et sont réservés aux érudits, aux prêtres et autres individus bénéficiant d’une haute éducation. Leurs couvertures sont généralement en bois enveloppé de cuir et frappées d’une marque en métal. Les pages sont faites de vélin, ou parfois de papier. Tous les livres sont reliés et cousus à la main. On peut les utiliser en tant qu’armes improvisées.

#### Masse

Il s’agit d’un marteau à manche long et à large tête de métal.Une masse peut servir d’arme improvisée,mais il faut deux mains pour la manier.

#### Menottes

Ces deux fers pesants se referment sur les poignets du sujet. Comme ils ne sont pas ajustables, ils ne s’adapteront peut-être pas aux poignets de grandes créatures, ou seront à l’inverse trop lâches pour des individus de petite taille. Les menottes sont fournies avec une seule clef.

#### Outils d’artisan

Ce terme recouvre différents groupes d’outils, depuis les outils d’ingénieur (comprenant des pinces, une scie, un marteau, des clous, etc.) jusqu’aux instruments de navigateur (sextant,  
cartes et plans) et aux accessoires d’apothicaire (pilon et mortier, petit couteau et récipients). Tous les outils indispensables à un métier appartiennent à cette catégorie.

#### Outils de crochetage

Il s’agit d’un petit portefeuille rempli de limes, de tournevis et de fils de fer. Pour faire un test de Crochetage, vous devez impérativement disposer d’outils de crochetage.

#### Pelle

Il s’agit d’une simple pelle à tête de bois ou de fer qui peut servir d’arme improvisée.

#### Perche

Cette mince perche de bois mesure trois mètres de long.

#### Pied-de-biche

Il s’agit d’une grosse barre de métal à bout plat. Quand on l’utilise pour ouvrir les portes, les coffres ou autres, elle confère un bonus de +5% au test de Force. Un pied-de-biche peut servir  
d’arme improvisée.

#### Piège à loup

Ce petit appareil en métal permet d’attraper du gibier de taille moyenne, comme des putois, des renards, des faisans, etc.

#### Piolet

C’est un outil composé d’un manche et d’une pointe fixée à son bout perpendiculairement. Un des côtés de la pointe est en forme de marteau pour casser les pierres. Les piolets sont considérés comme des armes à une main.

#### Pointe

Utiles pour escalader,clouer des portes ou percer la poitrine des vampires, les pointes sont des outils utiles pour l’aventurier. Le prix est indiqué pour une pointe. Quand la pointe est en bois, on parle de pieu, qui ne coûte que 5 sous à l’unité, ou qu’on peut même tailler soimême.  
Ce genre de pieu ne permet pas de clouer la pierre ou le bois, mais il est très efficace sur les individus…

### **Moyen de transport**

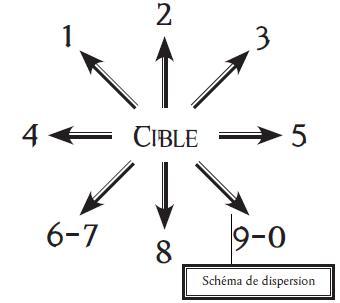
La méthode la plus répandue pour voyager dans le Monde est la marche à pied. Les habitants se rendent à pied à peu près partout. Comme on manque de moyens de transport peu coûteux ou sûrs (les routes sont pleines de bandits, d’animaux sauvages, voire pire), la plupart des gens ne quittent jamais leur village natal, à moins qu’ils ne soient victimes de recruteurs ou décident de partir à l’aventure. Toutefois, les marchands bravent les périls de la route durant l’essentiel de l’année, et les riches emploient des attelages pour se distinguer de la populace.  
Il y à bien sur les Gatekeeper se sont des magiciens ou magicienne de haut niveaux qui ont formé une guildes de transport un Gatekeeper ce doit en échange d'une somme d'argent non négligeable de téléporter son clients à une destination souhaitai. Mais attention non seulement la garantis d'arrivée à destination n'est pas toujours sur ! mais non seulement si par malheurs la Gatekeeper loupé complètements sont service vous pourriez vous trouvez dans des endroits inconnus et extrêmement dangereux. C'est à vos risque et périls.  
Vous trouverez ci-dessous les principaux moyens de transport disponibles dans la plupart des villes.

#### Gatekeeper

Les Gatekeeper sont une guilde bien connus du monde entier ont peut en trouver dans toutes les nations et dans les contrées les plus dangereuse. Le Prix d'un service d'un Gatekeeper est fixé par celui-ci ils peuvent varié en fonction des destinations. Evidemment plus vous voyagerez loin plus le prix sera augmentée. C'est le moyen de transport le plus rapide et le plus efficace certaine armée ce déplace avec ce type de déplacement magique. Mais il faut s'avoir que le prix n'est pas le seul inconvénient les gatekeeper n'ont pas une réussite de 100% elle peut malheureusement envoyez le voyageurs, le groupe ou l'armée entière à une destination bien différente de celle prévu à l'origine, les effets de la téléportation peuvent se faire ressentir Cela dépend de la FM de celle-ci. Voyez le tableaux Réussite et échec des Gatekeeper.

#### Réussite et échec des gatekeeper

|  |  |
| --- | --- |
| **Test FM** | **Effets de la téléportation** |
| Réussite à 3 degrés ou + | Vous êtes téléporter à l'endroit exacte de votre destination est ne subissez aucun effet secondaire à la téléportation un véritable chef d'oeuvre |
| Réussite à 2 degrés | Vous êtes à plus ou moins 2Km de votre destination (de la direction de départ à votre téléportation) et subissez un léger effet du à la téléportations comme si vous étiez un peu pâteux. Vous subissez -10% en Ag Durant 1D4Tours |
| Réussite à 1 degrés | Vous êtes à plus ou moins 5km de votre destination (de la direction de départ à votre téléportation) les effets de la téléportation vous ont légèrement secouée vous subisez un malus de -10%Ag, CC,CT et FM durant 1D6Tours |
| Réussite normal | Vous êtes à plus ou moins10 Km de votre destination (de la direction de départ à votre téléportation) La téléportation vous à secouez vous subissez un malus de -15%Ag, CC,CT et FM durant 1D8Tours |
| Échec à 1 degrés et - | Vous êtes à plus ou moins 20km de votre destination (de la direction de départ à votre téléportation) La téléportation à étais rude vous subissez un malus de -15%Ag, CC,CT et FM durant 1D12Tours et gagnez 1 point de fatigue |
| Échec à 2 degrés | Vous êtes à plus ou moins 60 km de votre destination (de la direction de départ à votre téléportation) la téléportation vous à secouez bien plus que d'habitude. vous subissez un malus de -20%Ag, CC,CT et FM durant 1D12Tours et gagnez 2 point de fatigue |
| Échec à 3 degrés ou + | Vous êtes téléporter de 100 km de l'endroit original ou vous étiez dans une direction Aléatoire Pour cela lancez 1D10 et utilisez le **schéma de Dispersion** la téléportation à étais très rude et vous à secouez dans tous les sens vous subissez un malus de -30%Ag, CC,CT et FM durant 1D12Tours et gagnez 3 point de fatigue |
| Échec critique  (Jet de 98 à 100) | La téléportation est tellement instance que vous vous évanouissez durant celle-ci vous serez inconscient durant 1D4 heures à votre réveil vous subissez un malus de -35%Ag, CC,CT et FM durant 1D12Tours et gagnez 4 point de fatigue La destination de votre téléportation se fera à l'aide de la table **Table : ECHEC CRITIQUE GEETEKEEPER** vous lancerez un D20 Pour s'avoir ou vous vous trouvez. |



##### **Table : ECHEC CRITIQUE GEETEKEEPER**

|  |  |
| --- | --- |
| Dé 20 | Destination |
| 1 | Vous êtes téléporter à Hellbound |
| 2 | Vous êtes téléporter à Valley Of Saints |
| 3 | Vous êtes téléporter à Primeval Isle |
| 4 | Vous êtes téléporter à Fortress of the dead |
| 5 | Vous êtes téléporter au plein coeur de Forge Of The God |
| 6 | vous êtes téléporter à Antharas'lair |
| 7 | Vous êtes téléporter à Tower Of Insolence |
| 8 | Vous êtes téléporter à Impérial Tomb Dans un cerceuil |
| 9 | Vous êtes téléporter à Fortress of the dead |
| 10 | Wall Of Argos |
| 11 | Vous êtes téléporter à The Ant Nest |
| 12 | Vous êtes téléporter à Eastern Mining Zone |
| 13 | Talking Island, Eastern Territory |
| 14 | Vous êtes téléporter à swamplan |
| 15 | vous êtes à iris lake |
| 16 | en plein milieu de Orc Village et Cave Of Trials |
| 17 | Vous êtes téléporter à Anghel Waterfall |
| 18 | Vous êtes téléporter à Floran Village |
| 19 | vous êtes téléporter à The Enchanted Valley |
| 20 | Par une chance qui tien du miracle malgré le voyage très inconfortable et votre évanouissement vous êtes arrivez à la destination prévu. |

#### Véhicules

#### Description des bateaux et navires

Voici la description des Bateaux et navires de la [**TABLE 5-13 : VÉHICULES**.](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe8.html)

#### Bateaux et navires

Presque tous les bateaux sont fabriqués à partir de lourdes planches, le pont et l’abri étant composés de bois plus léger et de toile. Les embarcations fluviales les plus répandues mesurent environ 12 mètres de long et sont assez larges. Une voile à gréement unique prend le vent et  
propulse le bateau,bien que certains utilisent des chevaux pour les remorquer. Il faut 1d10+10 jours pour construire une embarcation fluviale, tandis qu’une péniche, deux fois plus grande et coûteuse, nécessite environ 6 mois de travaux. Les embarcations fluviales réclament un  
équipage d’au moins 6 hommes,mais peuvent en accueillir jusqu’à 10.En plus de l’équipage, la plupart de ces bateaux peuvent transporter jusqu’à 30 passagers supplémentaires, les chevaux comptant chacun pour 3 passagers.Une péniche peut transporter 45 000 points d’encombrement. Les navires peuvent être de la taille d’une embarcation fluviale, ou bien  
plus grands.Le prix indiqué dans la **Table 5-13 : véhicules** est celui d’un galion capable de transporter environ 130 000 points d’encombrement, avec un équipage de 30 hommes,et pouvant abriter jusqu’à 60 passagers. Un bateau à rames est propulsé par un rameur. Bien plus petit que les autres embarcations, le bateau à rames sert à faire traverser les fleuves  
et rivières à des voyageurs. Dans cette catégorie, on trouve les petits bateaux à fond plat et les embarcations légères. Un bateau à rames peut transporter jusqu’à 6 personnes, rameur compris. Il peut transporter une valeur d’encombrement égale à celle que représente une personne pour chaque personne en dessous de 6 présente sur le bateau.

#### Caractéristiques des navires et bateaux

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Véhicule | Mouvement | BE | B |
| Navire | 3 | 10 | 150 |
| Embarcation fluviale | 3 | 5 | 70 |
| Bateau à rames | 3 | 4 | 10 |

Si l’embarcation est attaquée par magie ou par des projectiles, utilisez la table suivante.

#### Localisation des dégâts des navires et bateaux

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1d10 | Bateau à rames | Embarcation fluviale/navire |
| 1-3 | Membre d’équipage exposé | Membre d’équipage exposé |
| 4-5 | Membre d’équipage exposé | Cargaison,coque s’il n’y a pas de cargaison |
| 6-7 | Cargaison,coque s’il n’y a pas de cargaison | Coque |
| 8-10 | Coque | Coque |

#### Carrioles, diligences et chariots

Ces véhicules utilisent tous les mêmes règles. En général, ils sont faits d’une robuste carcasse de bois,avec des planches de bois plus léger,voire de la toile. Il faut en moyenne 3 mois pour en construire un. Une diligence est mue par quatre chevaux, un chariot par deux et une  
carriole par un seul. Les diligence sont conduites par un cocher qui fait aussi office de garde. Elles peuvent transporter confortablement 6 passagers, et 2 de plus sur le toit.Au maximum, les diligences peuvent transporter 12 passagers. Les carrioles peuvent contenir 1 conducteur et  
2 passagers, et les chariots 6 passagers en plus du conducteur. Avec un effectif de passagers normal, il y a de la place pour que chacun emporte un coffre ou un bagage de taille similaire sanglé sur le toit.  
  
Ces véhicules ont les caractéristiques suivantes :

#### Caractéristiques des carrioles, diligences et chariots

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Véhicule | M | BE | B |
| Diligence | 4 | 5 | 60 |
| Chariot | 4 | 5 | 30 |
| Carriole | 3 | 4 | 20 |

Quand ils sont la cible de projectiles ou de magie, les chevaux et l’attelage comptent pour une seule cible. Pour déterminer la localisation des dégâts, lancez 1d10 et consultez la table suivante.

#### Localisation des dégâts pour les diligences, chariots et carrioles

|  |  |
| --- | --- |
| 1d10 | Zone atteinte |
| 1-2 | Cheval (choisi au hasard) |
| 3-7 | Carrosserie du véhicule |
| 8 | Roue |
| 9-10 | Membre de l’équipage ou passager exposé (choisi au hasard) |

Les passagers ou les membres d’équipage exposés sont les individus postés sur le toit de la diligence, ceux qui sont accrochés aux côtés ou qui passent la tête par une fenêtre. Si un des chevaux de tête est tué, la diligence s’arrête brutalement, et se retourne à moins que le cocher ne réussisse un test de Conduite d’attelages. Si le véhicule s’écrase d’une façon ou d’une autre, tous ses occupants perdent 1d10 points de Blessures : le seul modificateur réduisant ces dégâts est le bonus d’Endurance. Les personnages situés à l’extérieur du véhicule sont projetés à quelques mètres mais ne subissent aucun dégât. Si un des chevaux de queue est tué, la vitesse du véhicule est désormais réduite de moitié jusqu’à ce que le cadavre soit détaché. Si les deux  
chevaux de queue sont tués, les résultats sont les mêmes que s’il s’agissait d’un des chevaux de tête. Une roue peut perdre 8 points de Blessures avant de se briser. Ces dégâts ne sont pas comptabilisés dans les dégâts totaux subis par le véhicule. Toutefois, une fois qu’une roue est perdue, le véhicule s’arrête exactement comme si l’un des chevaux de tête avait été tué.

#### Description des montures

Voici la description des Montures de la [**TABLE 5-14 : MONTURES**.](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe12.html)

##### Chevaux et poneys

Les chevaux normaux constituent la monture courante, quoique coûteuse. On en trouve bien entendu diverses races bien différentes. Les chevaux les plus grands et les plus capricieux serviront en tant que chevaux de guerre lourds (appelés destriers), tandis que les étalons aussi fougueux mais plus petits serviront de chevaux de guerre. Le reste est divisé entre les chevaux de selle, qui ne sont pas formés pour la guerre, et les chevaux de bâts et de trait (décrits dans la section bétail, ci-dessous). Les poneys sont des montures plus petites que les Nains préfèrent en raison de leur taille et de leur endurance. Pour les caractéristiques des chevaux, reportez-vous au Chapitre ?? : Le bestiaire.

##### Selle et harnais

Pour chevaucher correctement, vous avez besoin d’une selle et d’un harnais. Sans ces outils indispensables, la difficulté de tous les tests d’Équitation augmente d’un cran.

### **Bétail**

Les caractéristiques de la plupart de ces animaux ne serviraient pas à grand-chose. Ils servent de bêtes de trait, comme les boeufs et les chevaux, pour la nourriture comme les poulets, les vaches, les porcs, les chèvres et les moutons, ou pour certaines tâches particulières pour les  
faucons, les pigeons voyageurs et les chiens de guerre.

#### Description du bétail

Voici la description du Bétail de la [**TABLE 5-15 : BÉTAIL**.](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe13.html)

##### Animaux de compagnie (chat, chien)

Ces animaux servent de compagnon à leur maître. Les ratiers utilisent de petits chiens vicieux  
pour dénicher les rats,tandis qu’un cuisinier peut se servir d’un chat pour chasser les souris. Les caractéristiques de ces animaux sont négligeables.

##### Animaux d’élevage (poule, vache, chèvre, porc, mouton)

Bien que ces animaux puissent être utiles autrement qu’en tant que nourriture, comme les vaches et les chèvres laitières ou les moutons qui produisent la laine, la plupart sont élevés pour finir dans une assiette. Les caractéristiques de ces animaux sont négligeables.

##### Animaux de trait (âne, canasson, mule, bœuf, cheval de bâts)

Ce sont des animaux destinés au labeur. Les fermiers les utilisent pour labourer leurs terres, tirer leurs charrettes, et les aventuriers peuvent en avoir l’usage pour porter leur équipement supplémentaire. Les caractéristiques de ces animaux sont négligeables.

##### Animaux spéciaux (faucon, pigeon voyageur, chien de guerre)

Ces animaux ont une utilité particulière. Les faucons dressés permettent de chasser du petit gibier, réduisant d’un cran la difficulté des tests de Survie destinés à chercher de la nourriture. Les pigeons voyageurs portent des messages sur de longues distances, et ont les  
faveurs des espions et autres personnages mystérieux. Quant aux chiens de guerre, ce sont de dangereux compagnons, capables de déchiqueter un homme. Pour les caractéristiques des chiens de guerre, reportez-vous au Chapitre ?? : Le bestiaire.

## **Services**

Il arrive parfois qu’un aventurier ait besoin d’aide. Il peut manquer de liquidités pour acheter une carriole et des chevaux, à moins qu’il ne soit tout simplement pas capable de la conduire.Il peut très bien avoir besoin de faire réparer son épée, ou d’un endroit où dormir. Comme l’équipement général,les services recouvrent plusieurs catégories,comprenant le voyage,le logement,les soins et les serviteurs.Les services,comme toutes les autres formes d’équipement, peuvent être qualifiés par des degrés de qualité.Un forgeron encore gauche et inexpérimenté gagne moins qu’un imposant maître maréchal-ferrant. De la même façon, un voyage confortable revient plus cher qu’un transport dans les pires conditions.

#### Voyage

Quand un héros a besoin de se rendre rapidement en un lieu donné et manque de fonds pour acheter son propre cheval, il a à sa disposition plusieurs services dans la plupart des villes. Les prix sont indiqués par deux valeurs séparées par une barre oblique. Le premier nombre est le coût minimal pour un court déplacement,et le second le prix à payer tous les 15 kilomètres, qu’on utilise pour les longs voyages. Les personnages peuvent parfois se faire inviter gratuitement dans une carriole en réussissant un test de Commérage,modifié selon les dispositions du conducteur

##### Description des véhicules

Voici la description des Véhicules de la [**TABLE 5-13 : VÉHICULES**](http://chaosofrace.max2forum.com/t155-annexe-voyages#683).

##### *Carriole et chariot*

Voyager en carriole ou en chariot signifie généralement que le personnage se tiendra à l’arrière du véhicule en compagnie de denrées ou d’animaux. Les chariots ont une place passager à côté du conducteur, mais tous les conducteurs ne sont pas prêts à la mettre à disposition de n’importe qui. Plus le degré de qualité du chariot est élevé, plus le voyage est confortable.

##### *Diligence*

Voyager en diligence est l’option la plus coûteuse, mais c’est le moyen de transport le plus confortable.Ces véhicules disposent de sièges rembourrés, et la plupart des compagnies de diligence offrent des rafraîchissements. Une fois encore, le confort va de pair avec le  
degré de qualité.

##### *Embarcation fluviales et navires*

Sur des embarcations fluviales, les personnages ont rarement leurs propres quartiers, et  
dormiront plutôt sur le pont avec le reste de l’équipage. Certains navires ont cependant des cabines réservées aux passagers, en particulier les plus luxueux. Une qualité médiocre implique par exemple de voyager dans les cales du navire, ou sur le pont.

##### Table 5–16 : Transport

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Moyen de transport | Prix | Disponibilité |
| Carriole à 2 chevaux | 1 A / 3 Fa | Très courant |
| Carriole ou chariot | 1 AA / 15 AA | Très courant |
| Chariot à 3 chevaux | 10 A / 4 Fa | Courant |
| Diligence | 1 Fa / 7 Fa | Assez courant |
| Embarcation fluviale | 1 A / 5 A | Très courant |
| Navire | 1 Fa / 5 Fa | Courant |

#### Logement

Les hôtels sont très répandus dans le Monde, car ils constituent des havres de confort et de sécurité pour ceux qui voyagent vers une grande ville. Dans les endroits sauvages et reculés, les auberges sont bien moins nombreuses, et celles qui existent ressemblent plus à des  
forteresses qu’à de simples relais. Les prix varient en fonction de la taille et de la qualité de l’auberge. Les petits bars crasseux disposent généralement d’un dortoir commun où les voyageurs peuvent séjourner pour une somme raisonnable. Les relais de diligence, les auberges les plus évoluées, peuvent offrir jusqu’à une douzaine de chambres privées ainsi qu’un dortoir commun. On peut aussi y trouver d’autres services. Les meilleurs établissements  
peuvent disposer d’un forgeron qui fera office de maréchal-ferrant : il réparera les chariots et même les armes. Elles emploient aussi plusieurs garçons d’écurie pour s’occuper des grandes caravanes. À l’inverse, les pires bouges ne disposent que d’un piquet où attacher les  
chevaux et de vieux matelas rembourrés de paille, infestés de vermine. En bref, le confort se paye. Pour d’autres services, comme une forge, une compagne ou un palefrenier, consultez la Table 5-18 : services.

##### Table 5–17 : Logement

|  |  |
| --- | --- |
| Logement/service | Prix |
| Auberge, dortoir commun, par nuit | 5 AA |
| Bain | 1 A |
| Chambre privée | 10 A |
| Écuries, par cheval et par nuit | 10 AA |

#### Services

Cette catégorie comprend le travail accompli par toutes sortes de professions, depuis le travailleur manuel jusqu’au mercenaire. **La Table 5-18 : services** est séparée en deux catégories. L’une correspond aux services courants, auxquels tout le monde peut avoir recours :  
un porteur, un guide, un médecin. L’autre est composée des services spécialisés, utiles quand les personnages ont besoin d’un professionnel. Ces PNJ sont toujours créés en utilisant les règles des Chapitres 1 et 2, et peuvent accompagner les héros dans leurs aventures.

##### *Bateleur*

Cette catégorie regroupe les danseurs, clowns, mimes, chanteurs et comédiens.

##### *Maître-artisan*

Cette catégorie regroupe les forgerons, les apothicaires, et toute profession qui fabrique de l’équipement.

##### *Médecin*

Engager un médecin est une opération coûteuse, hors de portée de la bourse des roturiers. Une simple visite chez l’un d’entre eux a les mêmes effets qu’un test de Soins réussi, restaurant 1d10 points de Blessures à un personnage Légèrement blessé, ou 1 point de Blessures à un personnage Gravement blessé.Vous ne pouvez bénéficier d’une visite chez le médecin qu’une fois par jour.

##### *Serviteur*

Cette catégorie regroupe tous les individus comme les serveuses et les valets de pied, qui ont boudé le travail des champs au profit d’une activité ne nécessitant aucune qualification particulière.

##### *Serviteurs qualifiés*

Cette catégorie regroupe tous les individus qui maîtrisent une compétence qui fait cruellement défaut aux personnages ou qui leur permettrait d’accroître leur force de frappe. Les serviteurs  
qualifiés ont mené à bien une ou plusieurs carrières, et sont en conséquence plus rares et mieux payés.Si un PNJ accompagne un personnage dans une aventure, il peut très bien réclamer sa part du butin.

##### *Travailleur manuel*

Cette catégorie correspond à la main-d’oeuvre paysanne que vous êtes susceptible d’engager pour porter des sacs, déblayer un éboulement, etc.

##### Table 5–18 : Services— Services courants —

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Service | Prix par jour | Prix à la semaine | Disponibilité |
| Bateleur | 28 AA | 14 A | Courant |
| Maître-artisan | 34 AA | 17 A | Courant |
| Médecin | 60 AA | 30 A | Courant |
| Serviteur | 12 AA | 6 A | Courant |
| Travailleur manuel | 10 AA | 5 A | Courant |

##### Table 5–18 : Services— Services qualifiés —

\*Un serviteur qualifié reçoit une certaine part du butin quand il participe à une aventure

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Total de xp | Prix par jour | Part du butin\* | Disponibilité |
| 100 | 6 A | - | Assez courant |
| 400 | 10 A | 1/2 | Assez courant |
| 800 | 15 A | 1/2 | Inhabituel |
| 1200 | 25 A | 1 | Inhabituel |
| 1600 | 35 A | 1 | Rare |
| 2000 | 50 A | 1 | Très rare |

## **Equipement spécial**

L’équipement spécial inclut des accessoires qui ne sont généralement pas disponibles dans la plupart des cités, ou dont la fabrication nécessite des matériaux spéciaux. Cette catégorie comprend les potions, les herbes aux effets spéciaux, les porte-bonheur et l’eau bénite.

#### Potions

Les potions sont des concoctions liquides qui produisent divers effets. Leur confection ne nécessite pas de magie, mais le mélange de composants chimiques et végétaux. Pour fabriquer une potion, vous devez disposer d’outils d’artisan (apothicaire), passer 1d10 heures par potion, et réussir un test de Métier (apothicaire) assorti de la difficulté indiquée entre parenthèses.

##### Description des potions

Voici la description des Potions de la [**TABLE 5-19 : ÉQUIPEMENT SPÉCIAL**.](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe7.html)

##### *Bière de Bugman (Difficile)*

Brassée pour la première fois par Josef Bugman, puis distribuée dans les principales villes du Monde, une chope de cette fameuse bière mousseuse renforce la détermination  
d’un personnage, l’immunisant contre les tests de Peur pendant 1d10 heures. Cependant, la bière de Bugman est extrêmement forte, comptant pour quatre verres, et nécessitant un test de  
Résistance à l’alcool Difficile (–20%) pour éviter d’être ivre mort.

##### *Don de Greta (Difficile)*

Quand on inhale les vapeurs de cette curieuse mixture d’aromates et de produits chimiques, on éprouve une soudaine acuité sensorielle, qui se traduit par un bonus de +5% aux tests d’Intelligence pendant 1d10 rounds.

##### *Potion de soins (Assez facile)*

Boire une potion de guérison fait regagner automatiquement 4 points de Blessures à un personnage Légèrement blessé. Une potion de soins n’a pas d’effet sur un personnage  
Gravement blessé. Cette potion ne permet pas d’augmenter votre nombre de points de Blessures au-delà de sa valeur maximale.

#### Poison

Les poisons sont l’outil des assassins, l’arme de choix de la noblesse, et  
un ennemi dangereux pour n’importe quel combattant. Ils proviennent  
de diverses sources naturelles,végétales comme le lotus noir,ou animales  
comme le venin des araignées et des scorpions géants. La plupart des  
poisons sont destinés à tuer, mais certains confèrent des avantages,  
augmentant les compétences d’un personnage au combat au prix d’une  
terrible dépendance. Pour préparer ou appliquer un poison, vous devez  
réussir un test de Préparation de poisons assorti de la difficulté indiquée  
entre parenthèses. En cas d’échec, le poison est gâché. Sur un résultat de  
95% ou plus, l’utilisateur s’empoisonne accidentellement.Voici quelques  
échantillons des poisons qu’on trouve dans le Vieux Monde.

##### Description des poisons

Voici la description des Poisons de la [**TABLE 5-19 : ÉQUIPEMENT SPÉCIAL**](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe7.html).

##### *Bonnet de fou (Facile)*

Ces champignons sont très populaires chez les tribus de gobelins des Montagnes du Bord du Monde. Consommés avant la bataille, ils font glisser celui qui les ingurgite dans une rage folle et destructrice. Sa valeur de Force augmente de +1 et il perd toute sensibilité aux blessures, ce qui réduit toute perte de points de Blessures de -1. Une fois entré dans cette rage, il ne peut ni esquiver ni parer. Les effets de la drogue persistent pendant 2d10 rounds. Une fois que les effets prennent fin, les champignons infligent au consommateur 2 points de Blessures.

##### *Brise-coeur (Difficile)*

Certains puissants venins deviennent encore plus mortels quand on les mélange. C’est le cas des venins de l’amphisbaena (le serpent à deux têtes) et du jabberwock. Une fois mêlés, ils se présentent sous la forme d’un liquide transparent et inodore, presque indétectable dans la nourriture ou la boisson. Quiconque l’absorbe doit réussir un test d’Endurance Assez difficile  
(–10%) pour éviter de mourir en 2d10 rounds, tandis que le poison se répand dans le corps, s’empare du coeur et le détruit.

##### *Fumet de manticore (Moyenne)*

Préparé à partir d’excréments de manticore, ce poison n’est pas mortel, mais il a des effets soporifiques. Le premier coup porté par une arme enduite de fumet de manticore  
et qui inflige des dégâts nécessite un test de Force Mentale Assez difficile (–10%). Si la victime échoue, elle s’endort. Mais les effets ne s’arrêtent pas à ce sommeil sans rêves : la victime doit également faire un test d’Endurance Difficile (–20%). Si elle échoue, elle meurt.

##### *Lotus noir (Moyenne)*

C’est une plante extrêmement dangereuse qui pousse dans les profondeurs des forêts des Terres du Sud. Une arme enduite de sa sève ayant infligé au moins 1 point de Blessures, fait  
perdre 4 points de Blessures supplémentaires à moins que sa victime ne réussisse un test d’Endurance Assez difficile (–10%).

##### *Ombre pourpre (Assez facile)*

Concoctée à partir des feuilles du chêne ensanglanté d’Estalie,l’ombre pourpre est une drogue qui provoque une forte dépendance. Quand un personnage en fume une dose, il gagne  
un bonus de +3 à son résultat d’initiative (Agilité plus 1d10) et augmente sa valeur de Force de +5%. Les effets de la drogue durent une heure. Malheureusement, après chaque utilisation, le personnage doit réussir un test de Force Mentale Très difficile (–30%) pour éviter de subir un malus de –10% aux tests de CC et de CT jusqu’à ce qu’il prenne une autre dose.

##### *Racine de mandragore (Facile)*

Cette sinistre drogue est populaire chez les déments pour l’hébétude qu’elle procure. Pour plus de détails concernant ce poison, lisez le paragraphe consacré au mandragorite dans le Chapitre ? : Le meneur de jeu.  
  
*Salive de chimère (Très difficile)*

Récoltée sur une chimère (ce qui n’est pas une mince affaire), cette salive est terriblement acide et brûle la chair, faisant perdre 1 point de Blessures à la moindre goutte. L’application  
de ce venin nécessite une main sûre et un test d’Agilité : en cas d’échec, l’utilisateur en renverse un peu sur lui et subit les dégâts indiqués ci-dessus. À la première attaque réussie à l’aide d’une arme empoisonnée par de la salive de chimère, la victime doit réussir un test d’Endurance Difficile (–20%) ou perdre 1 point de Blessures et mourir en 1d10 rounds.

##### *Venin noir (Assez difficile)*

Issu des horribles des dragons des mers du Grand Océan Occidental, le venin noir inflige une terrible douleur même à la plus petite blessure. Si vous faites perdre au moins 1 point de Blessures avec une arme enduite de ce poison, la victime subit 1 point de Blessures supplémentaire au round suivant à cause des soubresauts d’agonie pure qui agitent tout son corps.

#### Matériel exotique

Le matériel exotique est composé d’équipement rare ou inhabituel que  
l’on ne trouve généralement que chez les héros.

##### Description du matériel exotique

Voici la description du Matériel exotique de la [**TABLE 5-19 : ÉQUIPEMENT SPÉCIAL**](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe7.html).

##### *Cataplasme médicinal*

Une mixture gluante et puante faite d’herbes médicinales et de toutes sortes d’horreurs. Quand on s’en sert en conjonction avec un test de Soins sur un sujet Gravement blessé,  
celui-ci est considéré comme Légèrement blessé pour ce test, regagnant 1d10 points de Blessures au lieu d’un seul. Les personnages qui utilisent un cataplasme devront s’accommoder de la puanteur du fumier, de l’urine de vache ou des autres matières répugnantes utilisées comme base de la mixture.

##### *Eau bénite*

Un prêtre ou un saint homme a béni cette eau en la purifiant. Quand elle est projetée sur des morts-vivants, elle leur fait perdre 1 point de Blessures, sans tenir compte ni du bonus  
d’Endurance, ni de l’armure.

##### *Grimoire*

Il s’agit d’un gros volume consacré aux sciences occultes, et utilisé par les sorciers pour étudier les arts magiques.

##### *Nécessaire antipoison*

Ce kit comprend un petit couteau, plusieurs ensembles d’herbes et des sangsues vivantes. Si vous êtes empoisonné et que vous ratez votre test d’Endurance, vous pouvez utiliser 2 actions complètes pour essayer de sauver votre peau à l’aide du nécessaire antipoison. Si vous êtes encore vivant au terme de ces 2 actions complètes, vous pouvez retenter votre test d’Endurance.

##### *Porte-bonheur*

Il n'y en a pas deux identiques. Ils sont composés d'une combinaison variée de runes, de symboles religieux ou de glyphes censés apporter chance et bonheur à son porteur. Un porte-bonheur est à usage unique. Vous pouvez utiliser le porte-bonheur pour relancer les dés à la suite d’un test raté, ou pour ignorer une attaque réussie. Dans ce dernier cas, vous devez annoncer que vous utilisez le porte-bonheur juste après le jet pour toucher de l'adversaire, mais avant le jet de Dégâts.

##### *Reliques religieuse*

Il s’agit d’une partie des restes d’un saint ou d’une personne touchée par la grâce divine. Ces objets peuvent être des os, des morceaux d’étoffe ou des bijoux. Une relique religieuse  
ajoute +5% aux tests de Charisme et de Commérage quand vous vous entretenez avec une personne de la religion concernée.

#### Prothèse et colifichets

Les prothèses et colifichets recouvrent tout ce que vous pouvez attacher  
ou fixer à votre personne. Souvent nécessaires aux blessés de guerre ou  
à ceux qui ont frôlé la mort, les faux membres, prothèses et autres accessoires  
similaires ne sont pas inhabituels dans le Vieux Monde.

##### Description des prothèses et colifichets

Voici la description des Prothèses et colifichets de la [**TABLE 5-19 : ÉQUIPEMENT SPÉCIAL**](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5D%5B\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5D%5B_le_jeu_de_role\99_Annexe7.html).

##### Bandeau oculaire

Alternative pratique et peu coûteuse à l’œil de verre, le bandeau oculaire est un morceau de tissu ou de peau attaché à de longues cordelettes, que l’on porte sur l’œil manquant et que l’on noue solidement derrière la tête. Les matériaux utilisés sont de qualité extrêmement variable, les plus médiocres étant faits de vieux bouts de chiffon, tandis que les plus beaux sont habilement taillés dans les meilleurs cuirs, dans de la soie ou du velours. L’apparence et les décorations sont sujettes aux caprices de la mode. Cependant, parmi les vétérans de  
guerre, la tradition veut que le bandeau porte l’emblème de leur ancien régiment ou celui de leur commandant.

##### Boucle d’oreille

Assez répandue dans l’Empire, pour les femmes et les hommes,les boucles d’oreille (ou de nez) sont généralement posées de manière artisanale, parfois pour marquer une occasion spéciale, un rite de passage ou un événement, ou tout simplement pour suivre la mode.Les anneaux que l’on porte aux oreilles et dans le nez sont d’une qualité très variable, des simples assemblages de fil de fer et de perles aux bijoux les plus beaux et les plus dispendieux.

##### Crochet

Remplaçant les membres de manchots de tout pays, les crochets sont utilisés depuis des siècles.Attachés au poignet par des liens d’étoffe ou de cuir, les plus grossiers sont rouillés et se détachent facilement, tandis que les mieux conçus sont faits de métaux rares, portent de nombreuses décorations ou sont fournis avec divers accessoires (couteau, torche, cuillère à soupe et même, dans certains cas, brosse à cheveux).

##### Fausses dents

Les maladies, les accidents et la décrépitude ont grandement participé à la popularité considérable des dentitions factices dans tout l’Empire. Les acheteurs ont le choix entre une dentition complète, une demi-dentition et des ensembles « sur mesure » faits de « dentiers » où sont fixés des dents d’ivoire ou de bois, voire des dents réelles qui leur permettent de remplacer celles qu’ils ont perdues. Les fausses dents de qualité médiocre ont déjà connu un autre propriétaire, sont d’aspect grossier et irritent la bouche, tandis que celles de qualité exceptionnelle sont sculptées dans les bois les plus exquis, avec les dents les plus blanches, et sont parfaitement adaptées à la bouche de leur porteur.

##### Jambe de bois

A cause des malheurs de la guerre, les ingénieurs et chirurgiens de tout l’Empire ont dû user de toute leur ingéniosité pour créer de nombreux membres artificiels. Composées d’un ensemble de sangles de maintien, d’un panier où repose le moignon et d’un « piquet »  
généralement taillé dans du bois, ces prothèses permettent aux estropiés de recouvrer à nouveau mobilité et indépendance. Les jambes de bois de qualité médiocre ne sont guère plus que des morceaux de bois de récupération, attachés par quelques lambeaux de cuir, tandis que les plus belles sont souvent rembourrées, articulées et finement incrustées  
de motifs héraldiques, de malédictions ou d’oeuvres d’art. Si vous portez une jambe de bois,votre caractéristique d'Agilité subit seulement un malus de –10 au lieu d’être divisée par deux (voir Effets permanents dans le Chapitre 5 : Combat, dégâts et mouvements).  
  
Main de vétéran

Formée de deux ou plusieurs « pinces » de métal contrôlées par des sangles, des fils et des contrepoids, cette prothèse coûteuse permet à son utilisateur de saisir et de tenir des objets, lui conférant une certaine dextérité, même si des manipulations précises restent impossibles. Fabriquées sur mesure par des artisans, les mains de vétéran les plus rudimentaires sont des merveilles d’ingénierie, même si elles sont parfois « de seconde main », un peu capricieuses ou rouillées. Les plus belles sont des œuvres incrustées de gemmes et d’or, qui valent parfois plus cher que l’individu qui les porte.

##### Nez en or

On raconte que l’obscur forgeron nain Skalt Helfenhammer avait créé la première « prothèse nasale » après un accident impliquant de la poudre et une bougie récalcitrante. S’il avait  
choisi le plus noble des métaux, l’or, rares sont ceux qui peuvent se permettre ce luxe de nos jours. La plupart des faux nez sont donc faits de bois, de fer ou de céramique, même si le terme « nez en or » perdure. Les plus grossiers ressemblent fort à des becs de pichet, insérés dans la cavité nasale, tandis que les plus beaux sont presque impossibles à  
distinguer de nez véritables.

##### Œil de verre

Un homme peut perdre la vue de bien des manières, les combats, les maladies ne sont que les causent les plus connues. L’œil de verre est un artifice populaire parmi les riches, qui peuvent se permettre d’acheter des imitations de verre de bonne qualité, dont la couleur est  
assortie à leur œil restant. Toutefois, la mode imposée par la noblesse est imitée par bien des individus : d’où les yeux de qualité médiocre, en bois ou en pierre qui « comblent le fossé » entre riches et pauvres.

##### Plaque crânienne

Utilisées pour les plus graves blessures à la tête, les plaques crâniennes sont des morceaux de métal incurvé insérés ou carrément vissés à l’os du crâne, afin d’en recouvrir les portions  
manquantes. Généralement très fonctionnelles, la plupart ont un aspect brutal et grossier,portant parfois des traces de soudure ou de leur ancienne utilisation en tant que gamelle ou autre ustensile. Les plus belles sont gravées de runes ou de prières,et incrustées de métaux fins ou de gemmes.

##### Tatouage

Répandus parmi les marins, soldats, nains et voleurs, les tatouages sont des décorations de la peau créées en introduisant des pigments sous l’épiderme à l’aide de fines aiguilles. Les tatouages de qualité médiocre sont des gribouillages infantiles et grossiers, tandis que les plus beaux sont de véritables œuvres d’art.

# Chapitre IV : Combat

Quoi que les joueurs décident de faire, ils finiront tôt ou tard par se battre pour défendre leur vie : le monde de Warhammer est ainsi fait. Votre réussite et votre survie sont intimement liées ;  
l’échec mène à la destruction. Nul ne survit bien longtemps à cette lutte brutale et sanglante pour l’existence, à moins d’être déterminé à combattre, et qui plus est, à combattre à la dure. Ce chapitre explique comment mener les combats et résoudre les dégâts qui leurs sont liés, mais aussi ceux des pièges, chutes, incendies, etc.

## **La mesure du temps**

Pendant l’essentiel d’une partie, il n’est pas nécessaire de mesurer le passage du temps à la seconde près. Quand les joueurs parlent aux PNJ, interprètent leurs personnages ou utilisent la plupart des compétences, une telle précision est inutile. Le MJ tient le compte du temps qui passe comme bon lui semble, et s’assure simplement que la partie se déroule à un rythme approprié. Si les joueurs disent au MJ qu’ils veulent se rendre de l’autre côté d’Altdorf, par exemple, il pourra leur répondre quelque chose comme : « d’accord, ça vous prend une heure, car les rues fourmillent de passants aujourd’hui. » Aucune règle ne couvre ce genre de situation, mais le MJ doit s’efforcer de rester cohérent et convaincant quand il arbitre ce type de cas. Cette gestion du temps assez libre est généralement employée quand le MJ veut faire avancer l’histoire. On parle alors de temps narratif. Cependant, à certains moments, mesurer précisément le temps devient au contraire très important, et notamment au beau milieu du combat, quand une simple seconde peut faire la différence entre survivre et se  
faire massacrer. Lors de ces situations, le temps est mesuré en « rounds ». Un round correspond à peu près à ***dix secondes*** de temps réel, ce qui fait qu’*une minute dure six rounds*. Durant un round, chaque personnage ou créature impliqué dans une rencontre joue à son tour. Pendant son tour de jeu, un personnage peut entreprendre une ou plusieurs actions (cf. Actions plus bas). La décision de passer du temps narratif aux rounds revient au MJ.  
La plupart du temps, cela se produit quand un PJ ou un PNJ désire combattre.

### **Rounds de combat**

Chaque personnage, y compris les PNJ et les monstres, agit à son tour durant le round. Il est donc nécessaire de déterminer dans quel ordre se déroulent les actions. Quand le combat commence, suivez une par une les étapes ci-dessous :  
  
**Étape 1 — Effectuez un jet d’Initiative**. Au début du premier  
round, chaque combattant doit faire un jet d’Initiative. La valeur  
d’Initiative du personnage est égale à sa caractéristique d’Agilité  
plus 1d10. Cette valeur reste la même durant tous les rounds de  
ce combat.  
  
**Étape 2 — Déterminez l’ordre d’initiative**. Le MJ classe les  
valeurs d’Initiative, y compris celles des PNJ et des monstres, de la  
plus haute à la plus basse. C’est l’ordre dans lequel les personnages  
agiront durant chaque round de combat.  
  
**Étape 3 — Surprise**. Au début d’un combat, le MJ détermine  
si un ou plusieurs combattants sont surpris. Cela n’affecte que  
le premier round, et ce n’est parfois même pas nécessaire.  
Les combattants surpris passent leur tour durant le premier round  
de combat. Ils sont pris au dépourvu et leurs adversaires ont un  
round entier d’avantage sur eux.  
  
**Étape 4 — Les personnages agissent chacun leur tour**.  
En commençant par le participant ayant obtenu l’Initiative la plus  
élevée, chaque personnage joue son tour de jeu. Durant son tour,  
un personnage peut accomplir une ou plusieurs actions  
(cf. Actions page 126). Une fois qu’un personnage a fini ses  
actions, le joueur suivant agit à son tour, etc.  
  
**Étape 5 — Fin du round**. Une fois que chaque combattant a agi  
à son tour, le round est terminé.  
  
**Étape 6 — Répétez les étapes 4 et 5 autant de fois que  
nécessaire.** Continuez à jouer les rounds successifs jusqu’à ce que  
le combat soit achevé ou jusqu’à ce que la situation soit résolue.

### **Initiative**

L’Initiative définit l’ordre selon lequel les personnages agissent durant chaque round. Pour déterminer son Initiative, chaque joueur lance 1d10 et ajoute le résultat à la valeur d’Agilité de son personnage. Le MJ détermine de la même façon l’Initiative des PNJ et des monstres. Une fois que tout le monde a lancé les dés, le MJ établit une liste des personnages et des créatures dans l’ordre d’Initiative, de la plus élevée à la plus faible. C’est l’ordre dans lequel les combattants agiront à chaque round jusqu’à ce que le combat s’achève. Si plusieurs personnages ont la même Initiative, l’ordre dans lequel ils agissent dépend de leur Agilité (de la plus élevée à la plus faible).  
  
Exemple : *Wilhelm, un Soldat dont l’Agilité est de 35%, doit faire un jet d’Initiative quand son groupe est attaqué par des gobelins. Wilhelm obtient un 6 sur le d10, ce qui porte son Initiative pour ce combat à 41 (35+6=41). Sa compagne Gertrude obtient 39, et les trois gobelins font 30.Wilhelm (41) agit donc le premier, suivi par Gertrude (39) et finalement les gobelins (30)*  
  
Le MJ peut se limiter à un seul jet d’Initiative pour chaque groupe de personnages identiques. Ainsi, si trois gobelins sont impliqués dans le combat, et s’ils ont les mêmes caractéristiques, il n’est pas nécessaire d'effectuer des jets d’Initiative séparés pour les trois. Un seul jet de dé suffira pour eux tous, et ils agiront au même moment dans l’ordre d’Initiative. La plupart des combats durent plusieurs rounds. Vous ne devez déterminer l’Initiative qu’au début du combat : une fois l’ordre d’Initiative établi, il reste le même d’un round à l’autre. En reprenant le même exemple que ci-dessus, aux rounds suivants, Wilhelm agira toujours en premier, suivi de Gertrude puis des gobelins. Si de nouveaux combattants arrivent au beau milieu de la rencontre, effectuez pour eux un jet d’Initiative et incluez-les dans l’ordre de résolution. Le MJ détermine à quel round les nouveaux combattants arrivent.  
  
Exemple : *le combat précédent dure déjà depuis trois rounds, et l’un des gobelins a été tué. Un orque arrive pour aider les créatures, le MJ procède donc à un jet de dé qui lui donne une Initiative de 32. Au prochain round, le nouvel ordre d’Initiative sera :Wilhelm (41), Gertrude (39), l’orque (32), et finalement les gobelins survivants (30)*.

### **Surprise**

Les règles de surprise ne concernent que le premier round d’un combat. C’est au MJ de décider si un ou plusieurs combattants sont surpris. Cela revient à dire que le MJ doit statuer objectivement, selon les circonstances et les actions des divers combattants qui vont jouer la rencontre. Avant de faire ce choix, le MJ doit tenir compte des éléments suivants :  
  
• **Est-ce que quelqu’un est caché ?** En utilisant avec succès la compétence Dissimulation avant le combat, certains personnages peuvent s’être cachés. Des adversaires extrêmement vigilants pourront peut-être faire un test de Perception opposé.  
  
• **Est-ce que quelqu’un s’approche discrètement ?** En utilisant avec succès la compétence Déplacement silencieux avant le combat, certains personnages peuvent tendre une embuscade.  
Des adversaires extrêmement vigilants pourront effectuer un test de Perception opposé.  
  
• **Doit-on prendre en compte des circonstances particulières ?** Celles-ci peuvent être extrêmement variées, depuis les tempêtes de pluie jusqu’aux craquements de branches mortes en passant par les effets magiques.  
  
• **Existe-t-il un facteur qui distraie les participants ?** Il est possible que quelque chose attire particulièrement leur attention ailleurs. Les membres d’une secte peuvent par exemple être tellement captivés par la danse frénétique de leur grande prêtresse qu’ils ne font pas attention à leurs assaillants.  
  
C’est en gardant tout cela à l’esprit que le MJ doit déterminer quels combattants sont surpris. La plupart du temps, ce sont tous les membres d’un camp qui sont surpris, mais certains individus peuvent faire exception. Par exemple, des Hors-la-loi peuvent facilement surprendre une petite unité de Soldats ivres, mais pas leur Éclaireur vigilant (et généralement sobre de surcroît).  
Si nul n’est surpris, le combat se déroule normalement. Les personnages surpris ne peuvent pas agir durant le premier round. Ils ne peuvent rien faire d’autre que rester debout, abasourdis, tandis que leurs adversaires fondent sur eux. Après le premier round, les personnages surpris reprennent leurs esprits et agissent normalement.  
  
  
Exemple : *revenons à Wilhelm et à Gertrude. Au lieu d’attaquer au beau milieu d’un terrain plat, où on les verrait facilement approcher, imaginons que les gobelins aient tendu une embuscade. Le combat commence tandis qu'ils tentent de tirer des flèches depuis leur cachette. Le MJ décide que Wilhelm et Gertrude sont surpris. Les gobelins visent et tirent sur les malheureux aventuriers. Comme ils sont surpris, Wilhelm et Gertrude n’ont pas la chance d’agir. Une fois que les gobelins ont tiré, le round de surprise se termine. Au deuxième round, le MJ laisse agir en premier le personnage ayant obtenu la plus haute Initiative et le combat se déroule normalement.*

## **Actions**

Durant chaque round (à moins qu’il ne soit surpris), chaque personnage agit à son tour et peut alors entreprendre une ou plusieurs actions. Celles-ci sont de trois types dans L][JDR :  
  
1 **L’action complète** :une action complète nécessite toute l’attention du personnage. Un personnage qui entreprend une action complète ne peut pas entreprendre de demi-action durant ce round.   
  
2 **La demi-action** : une demi-action est une tâche relativement simple, comme se déplacer ou dégainer son arme. Un personnage peut entreprendre deux demi-actions à son tour au lieu d’une action complète.   
  
3 **L’action gratuite** :une action gratuite ne prend qu’une fraction  
de seconde, et peut donc être menée à bien en plus de toutes les autres actions entreprises. Le nombre d’actions gratuites qu’un personnage peut effectuer durant un round n’a normalement pas de limite, mais le MJ usera de son bon sens et indiquera ce qui peut raisonnablement être accompli.   
  
Un personnage peut par exemple effectuer une charge (action complète) ou viser et tirer (deux demi-actions). Il est important de garder à l'esprit qu'un round tout entier dure dix secondes, mais que le tour d'un personnage durant ce round ne représente que quelques instants. Les trois actions les plus répandues consistent à dégainer une arme, à attaquer et à se déplacer. Durant son tour, un personnage peut accomplir une action complète ou deux demi-actions, comme il le désire, à deux exceptions près :  
  
1 Un personnage ne peut pas accomplir plus d’une action d’attaque durant son tour. On appelle action d’attaque toute action dont l’intitulé contient le mot « attaque ».  
  
2 Un personnage ne peut pas accomplir plus d’une action d'incantation durant son tour. Les actions d'incantation permettent aux personnages d’utiliser des sorts.  
  
Pendant n’importe quelle action, le personnage peut parler, plaisanter, pousser un cri de guerre ou autre courte expression verbale :ce sont là des actions gratuites.C’est au MJ de décider exactement ce qu’un joueur a le droit de dire durant cette courte période de temps :il paraît évident qu’un avertissement succinct ou narquois adressé à un camarade reste acceptable, tandis que la récitation intégrale et inspirée de paragraphes entiers de l’oeuvre du célèbre auteur libertin Detlef Sierk ne l’est pas.  
  
Exemple : *Gertrude, une Hors-la-loi, a obtenu une Initiative de 44. Quand vient son tour d’agir, elle doit décider de ce qu’elle va faire. Un Patrouilleur est à ses trousses, et Gertrude décide donc de décocher une flèche vers le représentant de l’ordre qui s’approche à vive allure, avant de partir dans les bois.Attaquer et se déplacer sont toutes deux des demi-actions, ce qui fait que Gertrude ne pourra rien faire d’autre durant ce round. Une fois ses actions résolues, ce  
sera au tour de l’attaquant suivant dans l’ordre d’Initiative (dans ce cas, le Patrouilleur, qui a obtenu une Initiative de 35).*  
  
La plupart des actions doivent être accomplies et terminées durant votre tour : vous ne pouvez pas par exemple entamer une charge lors d'un round et la terminer au suivant. Cependant, certaines actions peuvent prendre plus d’un seul round. On parle d’actions étendues, et  
elles sont indiquées dans la description de chaque action. Un personnage qui tente d’accomplir une action étendue doit le faire d’un seul trait jusqu’à ce qu’elle soit terminée (il ne peut pas  
commencer à recharger un pistolet, se déplacer puis finir de recharger, par exemple). Cependant, un personnage peut décider d’abandonner l’action en cours de route, mais cela signifie qu’il aura perdu tout le temps qu’il y avait passé.  
  
Exemple : *Galland, un Ingénieur, a besoin de recharger son pistolet, ce qui demande deux actions complètes. Il commence lors d'un tour et y consacre déjà une action complète. À son tour suivant, il finit de recharger en dépensant une autre action complète. S’il avait choisi  
d’annuler sa tentative de rechargement après le premier round, l’action étendue aurait été abandonnée et il aurait dû reprendre le procédé du début s’il avait voulu recharger plus tard.*

### **Actions de base**

Il existe onze actions qui recouvrent la plupart des manœuvres de combat. Il est recommandé aux joueurs de s’en tenir à ces actions lors de leurs premières parties de L][JDR, car celles-ci recouvrent la plupart des situations de combat. En voici la liste.

##### Attaque rapide (action complète)

Le personnage peut effectuer un nombre d’attaques au corps à corps ou de tir égal à sa valeur d’Attaques. Il lui faut avoir au moins 2 en Attaques pour tirer avantage de cette action. le personnage peut effectuer un maximum de 2 attaques (une par arme).

##### Attaque standar (demi-action)

Un personnage peut porter une attaque au corps à corps ou effectue un tir.

##### Charge (action complète)

Le personnage se précipite sur un adversaire pour lui porter une seule attaque appuyée. L’adversaire doit être situé au moins à 4 mètres (2 cases) du personnage mais dans son rayon de charge (cf. Table 6-1 :mouvements de combat en mètres). Les 4 derniers mètres (2 cases) de la charge doivent être parcourus en ligne droite afin que l’assaillant puisse prendre de l’élan et viser sa cible. L’assaillant effectue son attaque avec un bonus de +10% en Capacité de Combat.

##### Dégainer (demi-action)

Le personnage peut dégainer une arme, ou tirer un objet d’un sac ou d’une poche accessible. Il peut au même moment ranger un objet qu’il avait en main ; un personnage peut ainsi rengainer son épée tout en dégainant sa dague, au prix d’une demi-action. Un personnage peut utiliser cette action pour prendre une flasque ou tout autre récipient et  
boire son contenu.

##### Désengagement (action complète) (demi-action)

Le personnage rompt le combat au corps à corps et peut s’éloigner (cf. Table 6-1 : mouvements de combat en mètres pour les distances). En terrain difficile (gravats ou sous-bois par exemple), la distance parcourue est réduite de moitié (arrondie au supérieur). Si un personnage tente de s’éloigner d’un ou plusieurs adversaires qui l’attaquent au corps à corps sans utiliser l’action désengagement, chacun de ces ennemis bénéficie d’une attaque contre le personnage avant qu’il ne se déplace. Il s’agit d’une attaque gratuite, portée en plus de toutes les autres attaques auxquelles les adversaires ont droit durant leur tour.

##### Incantation (variable)

Le personnage lance un sort. Si le personnage utilise une demi-action supplémentaire, le jet d’incantation peut être augmenté grâce à un test de Focalisation (pour plus d’informations, cf. le Chapitre VI : La magie). Lancer un sort peut constituer une action étendue.Vous ne pouvez pas lancer plus d’un sort par round.

##### Mouvement (demi-action)

Le personnage peut se déplacer sur une courte distance (cf.Table 6-1 : mouvements de combat en mètres pour les distances). En terrain difficile (gravats ou sous-bois par exemple), la distance parcourue est réduite de moitié (arrondie au supérieur).

##### Rechargement (variable)

Le personnage peut recharger une arme de tir. Voir le Chapitre 4 : L’équipement afin de connaître le temps requis pour recharger les différentes armes. Le rechargement peut constituer une action étendue.

##### Se lever/monter en selle (demi-action)

Un personnage peut se mettre debout s’il était au sol, ou monter sur la selle d’une monture (généralement un cheval ou un poney).

##### Utiliser une compétences (variable)

Le personnage utilise une compétence, ce qui requiert généralement un test. Voir le Chapitre 3 : Compétences. Cela peut constituer une action étendue.

##### Visée (demi-action)

Le personnage prend son temps pour préparer un tir ou une attaque au corps à corps, augmentant ainsi ses chances de toucher. Si l’action suivante du personnage est une attaque standard, il bénéficie d’un bonus de +10% en Capacité de Combat (pour les attaques au corps à corps) ou en Capacité de Tir (pour les tirs).

### **Actions avancées**

Une fois que les joueurs maîtrisent l’utilisation des actions de base, le MJ peut décider d’ajouter des éléments tactiques au combat. C’est là que les actions avancées entrent en jeu. Comme ces actions nécessitent souvent des ajustements de caractéristiques lors d’un round particulier, il est bon d’avoir quelque expérience des actions de base avant d’avoir recours aux actions avancées.

##### Attaque brutale (action complète)

Le personnage se jette furieusement dans la mêlée, s’exposant au danger afin de porter un coup dévastateur. Le personnage bénéficie d’un bonus de +20% en Capacité de Combat lors de cette attaque au corps à corps. Cependant, jusqu’à son prochain tour, le personnage ne peut ni parer, ni esquiver.

##### Attaque prudente (action complète)

Le personnage attaque prudemment, en se méfiant des contre-attaques éventuelles. Portez une attaque au corps à corps avec un malus de –10% en Capacité de Combat. Jusqu’à son prochain tour, le personnage gagne un bonus de +10% à toutes ses tentatives de parade ou d’esquive.

##### Course (action complète)

Le personnage court à toute vitesse (cf. Table 6-1 : mouvement de combat en mètres pour les distances). Cela le rend plus difficile à toucher au tir, mais il devient une proie facile pour les attaques au corps à corps, car il ne se défend pas activement. Jusqu’au prochain tour du personnage, les attaques à distance qui le prennent pour cible subissent un malus de –20% en Capacité de Tir, mais les attaques au corps à corps bénéficient d’un bonus de +20% en Capacité de Combat. Les personnages ne peuvent pas courir en terrain difficile.

##### Feinte (demi-action)

Le personnage fait mine d’attaquer dans une direction,trompe son adversaire et le prend à contre-pied.L’action est résolue par un test de Capacité de Combat opposé. Si le personnage l’emporte, sa prochaine attaque ne peut être ni esquivée, ni parée.Ce bonus est perdu si la prochaine action du personnage est autre chose qu’une attaque standard.

##### Manoeuvre (demi-action)

Le personnage emploie un jeu de jambes efficace et une attitude agressive pour forcer son adversaire à se déplacer de 2 mètres (1 case) dans une direction indiquée par le joueur. S’il le désire, le personnage peut également avancer de 2 mètres (1 case) en même temps. Une manoeuvre implique un test de Capacité de Combat opposé : en cas de réussite, l’adversaire du personnage se déplace comme indiqué. L’adversaire ne peut pas être forcé à se cogner contre un autre personnage ou un élément de terrain (mur, tonneau, etc.).

##### Parade (demi-action)

Le personnage s’apprête à parer un coup. À n’importe quel moment avant son prochain tour, le personnage peut tenter de parer une attaque de corps à corps portée avec succès contre lui tant qu’il est conscient de l’attaque. La parade se termine à la fin de son prochain tour, qu’il ait paré un coup ou non. Si le personnage tient une arme dans sa main gauche (bouclier et rondache compris), il peut parer une fois par round en tant qu’action gratuite (cf. Esquive et parade).  
  
Exemple : *Gertrude la Hors-la-loi a été rattrapée par le Patrouilleur qui la poursuivait, et tous deux sont engagés au corps à corps.Avec son Initiative de 44, Gertrude commence son tour de jeu. Elle dépense une demi-action pour porter une attaque standard contre le Patrouilleur et échoue. Elle dépense sa demi-action restante pour se tenir prête à parer.Avec son Initiative de 35, le Patrouilleur joue ensuite. Il sait que son Sergent doit arriver d’une seconde à l’autre, et décide de ne pas prendre de risque : il entreprend donc une attaque prudente, qui représente une action complète. Il échoue également, et comme il n’y a pas d’autres combattants, le round s’achève. Quand le nouveau round commence, le Sergent arrive. Le MJ fait un jet d’Initiative pour le nouveau combattant et obtient 50, ce qui le fait agir avant Gertrude. Le Sergent effectue une charge (action complète) contre Gertrude et la touche. Toutefois, Gertrude dispose toujours de sa parade, dont elle peut profiter à tout moment jusqu’à son prochain tour. Elle décide de l’utiliser et réussit son test de CC. L’attaque du Sergent est parée, et le nouveau tour de Gertrude commence.*

##### Posture défensive (demi-action)

Le personnage ne porte aucun coup durant ce tour, préférant se concentrer sur sa propre protection. Jusqu’au tour suivant, toutes les attaques au corps à corps qui le prennent pour cible subissent un malus de –20% en Capacité de Combat.

##### Retardement (demi-action)

Le personnage attend une opportunité d’agir. Quand il utilise cette action, son tour se termine immédiatement, mais il dispose pour plus tard d'une demi-action pouvant être utilisée à n’importe quel moment avant son prochain tour. Si deux personnages antagonistes essaient tous deux d’utiliser l’action retardement, faites un test d’Agilité opposé pour savoir qui agit en premier. Si l’action retardée n’est pas utilisée avant le prochain tour du personnage, elle est perdue.

##### Saut (action complète)

Le personnage saute d’une certaine hauteur, sur une certaine longueur, ou pour franchir un obstacle. Pour plus de détails concernant les sauts, voir plus bas dans ce chapitre.

### **Autre actions**

Si un joueur veut entreprendre une action n’étant pas couverte par celles qui sont présentées ici, c’est au MJ d'estimer combien de temps cela lui prend, et de juger par quel type d’action cette tâche se traduit. Souvenez-vous qu’un round dure dix secondes, ce qui peut paraître très  
long ou très court au cœur d'une mêlée. Le MJ doit statuer sur la durée de l’action et la façon dont elle est résolue (test de caractéristique, test de compétence, test opposé, etc.).

## **Effectuer une attaque**

Pour attaquer un adversaire, un personnage doit utiliser une action d’attaque (attaque brutale, charge, attaque prudente, attaque standard ou attaque rapide). Un personnage doit être adjacent à son adversaire pour porter une attaque au corps à corps, et il doit voir sa cible s’il tente un tir. On utilise la méthode suivante pour résoudre les attaques.   
  
1. **Faites un jet d’attaque à l’aide d’1d100**. Utilisez la Capacité de Combat pour les attaques au corps à corps, et la Capacité de Tir pour les tirs. Si le personnage obtient un résultat inférieur ou égal à sa Capacité de Combat ou à sa Capacité de Tir (selon le type d’attaque), l’attaque est réussie.  
  
2. **Déterminez la localisation des dégâts**. Si l’attaque est réussie, le joueur détermine où sa victime est touchée. Inversez les unités et les dizaines du résultat du jet de d100 (un résultat de 37 deviendra 73, par exemple), et consultez la table suivante :

#### Table : Localisation des dégâts

|  |  |
| --- | --- |
| **1d100** | **Zone touchée** |
| 01-10 | Tête |
| 11-20 | Bras droit |
| 21-30 | Bras gauche |
| 31-70 | Corps |
| 71-85 | Jambe droite |
| 91-00 | Jambe gauche |

3. **Déterminez les dégâts en lançant 1d10**. Lancez 1d10, puis ajoutez au chiffre obtenu les dégâts de l’arme du personnage (cf. Chapitre 4 :L’équipement).Le résultat indique le total des dégâts.  
  
4. **Tenez compte de la protection de la victime**. Soustrayez le bonus d’Endurance de la victime, ainsi que les points d’Armure dont disposait la zone touchée.  
  
5. **Déduisez les points de Blessures** (s’il y a lieu). S’il reste des points de dégâts, ils sont déduits du total de points de Blessures de la victime. Si le nombre de points de dégâts est réduit à 0 ou moins, l’adversaire est trop résistant et/ou trop bien protégé, et le coup ne fait perdre aucun point de Blessures.  
  
Exemple : *Thariel, une Gardienne tribale disposant de 42% en Capacité de Tir, tente de tirer sur un gobelin qui rôde près de son village. Elle obtient 25 aux dés :comme cette valeur est inférieure à sa Capacité de Tir, son attaque est réussie. Elle inverse alors les unités et les dizaines du résultat pour déterminer la zone touchée. Le résultat de 25 devient 52, ce qui indique que le gobelin est touché au bras gauche.Elle procède maintenant au jet des dégâts.Elle utilise un arc long, une arme infligeant 3 points de dégâts. Elle lance 1d10 et obtient un 8. Son total de dégâts est donc égal à 3+8=11.Le gobelin a un bonus d’Endurance de 2 et porte un gilet de cuir. Comme cette armure ne couvre pas les bras, seul le bonus d’Endurance du gobelin est soustrait des dégâts. Le gobelin subit 11-2=9 points de Blessures.*

#### Localisation avancée des dégats

Les règles de base concernant la localisation des dégâts (cf. Effectuer une attaque) sont assez simples. Cependant, elles se basent sur deux postulats. Premièrement, on suppose que les personnages combattent des bipèdes humanoïdes, qu’il s’agisse d’humains, d’hommes-bêtes, d’orques, ou d’elfes. En second lieu, on considère qu’il est possible de toucher n’importe quelle partie du corps avec une attaque. Naturellement, tel ne sera pas toujours le cas. Quand une situation inhabituelle se présente, utilisez les conseils suivants :  
S’il est impossible d’atteindre une certaine zone avec une attaque, alors il est impossible d’être touché à cet endroit. Un tir ciblant un soldat caché derrière des remparts, par exemple, ne peut pas toucher ses jambes. De même, un Nain ne peut pas frapper un géant à la tête avec une épée. Dans ce genre de situation, les coups sont restreints aux zones qui peuvent être touchées. Si une zone est impossible à atteindre, le MJ appliquera les dégâts à la zone la plus proche.  
  
S’il attaque un adversaire juché sur une monture (un gobelin sur un loup, par exemple), le joueur peut choisir d’attaquer la monture ou son cavalier.  
  
Pour les grands monstres dépourvus d’armure, la méthode la plus pratique consiste à ignorer les règles de localisation des dégâts jusqu’à ce qu’un coup critique se présente. Comme les grands monstres ne portent pas d’armure, la localisation des coups ordinaires n’a guère d’importance jusqu’à ce que la créature commence à subir des coups critiques.  
  
Si une créature dispose de zones de localisation surnuméraires (quatre jambes, deux têtes, etc.), les coups sont portés à la zone la plus proche. Quand deux zones identiques se trouvent à la même distance, celle touchée est déterminée au hasard par l’intermédiaire d’un jet de dés.  
  
Si une créature présente des membres ou appendices inhabituels, substituez-leur la zone normale qui semble la plus logique. Par exemple, un coup peut toucher le tentacule d’un mutant au lieu de son bras.

## **Esquive et parade**

Le jet d’attaque prend déjà en compte le fait que la victime se défend. Une attaque au corps à corps ne représente pas un seul coup d’épée, mais l'échange d'une série de coups pendant laquelle l’assaillant tente de percer la défense de son adversaire qui, lui, tente de l’en empêcher. Un jet d’attaque raté signifie que le défenseur était trop difficile à toucher efficacement, tandis qu’une réussite indique que l’assaillant a pu porter un coup décisif. Toutefois, un échange de coups ne se réduit pas à un jet d’attaque. Il est possible d’éviter même une attaque réussie en parant ou en esquivant. Ce sont là les dernières possibilités de défense d’un combattant. Un personnage peut tenter de parer une attaque réussie, soit en ayant préparé une parade, soit en utilisant l’arme qu’il porte dans sa deuxième main, mais il doit pour cela avoir une arme dégainée et être conscient de l’attaque. Un test de Capacité de Combat est nécessaire. Pour parer le coup. Si le personnage réussit, cette attaque a été repoussée et on considère qu’elle est ratée (pas de jet de dégâts). S’il échoue, l’attaque atteint son but et l’assaillant peut calculer les dégâts normalement. Aucune compétence, aucun talent particulier n’est nécessaire pour parer. Se mettre en parade coûte une demi-action, mais si vous avez une arme dans votre main non directrice, parer est une action gratuite. Reportez-vous à la section suivante pour plus d’informations sur les avantages et inconvénients du combat à deux armes.  
  
**Un personnage ne peut tenter qu’une parade à chaque round.**  
  
L’Esquive est une compétence avancée, et généralement, seuls les guerriers entraînés s’en servent. Une fois qu’une attaque est réussie, mais avant que le jet de dégâts n’ait été fait, un personnage peut tenter d’esquiver s’il dispose de la compétence et s’il est conscient de l’attaque. Un simple test d’Esquive (cf. Chapitre 3 : Compétences) suffit. Si le test d’Esquive est réussi, le personnage se met hors de portée à la dernière seconde et on considère que l’attaque est ratée (pas de jet de dégâts). Si le personnage rate son test d’Esquive, l’attaque a touché et son assaillant peut calculer les dégâts normalement. L'esquive est une action gratuite.  
  
**Un personnage ne peut tenter d’esquiver qu’une fois par round.**  
  
Un personnage ne peut pas tenter de parer et d’esquiver la même attaque. Un personnage peut seulement esquiver et parer les attaques au corps à corps, et pas les attaques à distance.  
  
Exemple : *avec son Initiative de 33, un Hors-la-loi déclenche un combat en chargeant Klaus, un Messager dont l’Initiative est seulement de 25 pour ce combat. Le Hors-la-loi fait un jet d’attaque et réussit. Klaus n’a pas la compétence Esquive, et ne peut donc pas tenter d’éviter le coup. Comme le Hors-la-loi a l’initiative sur Klaus et que le tour du Messager n’a pas encore eu lieu durant ce round, Klaus n’a pas pu préparer de parade. Cependant, il porte un bouclier, ce qui lui donne droit à une parade gratuite par round. Il opte donc pour la parade, réussit son test de Capacité de Combat, et bloque l’attaque. Avec son initiative de 25, c’est ensuite au tour de Klaus d’agir.Il utilise une demiaction pour viser (ce qui lui donnera un bonus de +10% en Capacité de Combat lors de sa prochaine attaque) et utilise ensuite sa seconde demi-action pour effectuer une attaque standard. Il touche le Hors-laloi, mais le bandit dispose de la compétence Esquive, réussit son test, et évite donc l’attaque. Un nouveau round commence alors (pendant lequel Klaus aura droit à une nouvelle parade gratuite) avec le tour du Hors-la-loi ayant l’Initiative de 33.*

## **Combat à deux armes**

Beaucoup de guerriers combattent avec une arme dans chaque main ou une arme et un bouclier. Ce style de combat a ses avantages et ses défauts. Les règles qui suivent s’appliquent quand vous combattez avec deux armes.  
  
Un personnage doit utiliser l’une des armes suivantes dans sa main directrice :dague, fléau, fleuret, arme à une main, morgenstern ou rapière.  
  
Un personnage doit utiliser l’une des armes suivantes dans son autre main :rondache, dague, arme à une main, main gauche, bouclier ou brise-lame.  
  
Un personnage peut utiliser n’importe laquelle de ses mains pour effectuer son attaque. Manier deux armes confère une attaque supplémentaire. Les attaques portées avec la main non directrice se voient affectées d’un malus de –20% en Capacité de Combat.  
  
Un personnage maniant deux armes peut déclarer une action gratuite pour parer une fois par round. Cette parade peut être utilisée à n’importe quel moment durant le round. Les personnages sont toujours limités à une parade par round et ne peuvent pas attaquer deux fois s’ils veulent utiliser leurs parades.

## **Combat à mains nues**

Tous les combats de L][JDR ne sont pas mortels. Certaines querelles se règlent avec les bons vieux poings (sans oublier les pieds, voire même les dents). Le combat à mains nues fonctionne comme le combat normal, à quelques exceptions près :   
- Les attaques à mains nues infligent BF-4 points de dégâts.   
- Les points d’Armure comptent double contre les attaques à mains nues.

### **Pugilat**

Au lieu d’infliger des dégâts, un combattant peut chercher à saisir et à immobiliser son adversaire. Il est possible de tenter une prise suite à une charge ou une attaque standard. La prise est résolue comme suit : le personnage doit d'abord réussir une attaque à mains nues, puis, en cas de succès, son adversaire doit réussir un test d’Agilité, ou se retrouver fermement empoigné en cas d'échec. Pendant la durée de la prise, les deux personnages sont incapables d’esquiver ou de parer, et toute attaque au corps à corps effectuée contre eux par un autre adversaire bénéficie d’un bonus de +20% en Capacité de Combat. La seule action que peut effectuer un personnage saisi est de tenter de se libérer (action complète). Cette action se résout par un test de Force opposé. Si le personnage saisi l’emporte, il se libère. Sinon, il reste prisonnier. Lorsqu'arrive le tour de son adversaire, celui-ci peut utiliser une action complète simplement pour maintenir sa prise (ce qui ne nécessite aucun jet de dé), ou essayer d’infliger des dégâts, ce qui nécessite un test de Force opposé. En cas de réussite, le personnage saisi subit des dégâts à mains nues normaux. En cas d’échec, le personnage saisi ne subit aucun dégât mais reste prisonnier. Un personnage en ayant saisi un autre peut lâcher prise de son propre chef à n’importe quel moment durant son tour. Il s’agit d’une action gratuite.

##### Table 6–2 : Modificateurs de difficulté liés au combat

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Difficulté | Modificateur de compétence | Exemple |
| Très facile | +30% | - L’adversaire n’est pas conscient de l’attaque |
| Facile | +20% | - Attaquer un adversaire à 3 contre 1. - Attaquer un adversaire assommé. |
| Assez facile | +10% | - Attaquer un adversaire à 2 contre 1. - Attaquer un adversaire à terre. |
| Moyenne | — | - Effectuer une attaque standard. |
| Assez difficile | –10% | - Attaquer en étant à terre. - Attaquer/esquiver dans la boue ou sous une pluie battante. |
| Difficile | –20% | - Attaquer en visant une zone particulière. - Esquiver en étant à terre. |
| Très difficile | –30% | - Attaquer/esquiver dans une épaisse couche de neige. - Parer le gourdin d’un géant. |

## **Tir**

Les attaques à distances, ou tir, sont résolues comme celles au corps à corps, à quelques exceptions près. En premier lieu, les adversaires ne peuvent ni parer ni esquiver un projectile. Deuxièmement, les personnages ne peuvent pas effectuer de tir s’ils sont engagés dans un combat au corps à corps, à moins qu’ils ne disposent d’un pistolet ou d’une arbalète de poing. Troisièmement, le personnage doit avoir une ligne de vue dégagée. Cela signifie que rien ne doit empêcher le personnage de voir sa cible. Si un personnage ne peut pas voir son adversaire pour une raison ou une autre (à cause d’un arbre, d’un mur, d’un allié ou d’un autre  
ennemi, du brouillard ou des ténèbres, etc.), il ne peut pas tirer. Le test de Capacité de Tir peut être modifié par les circonstances. Les adversaires qui se sont mis à couvert, par exemple, ou qui sont partiellement dissimulés par le brouillard, seront plus difficiles à toucher. Le MJ peut utiliser la Table 4-1 : difficulté des tests pour affecter les attaques à distance. Tirer à l’aide d’une arme similaire à un pistolet avec la main non directrice impose un malus de –20% à la CT. De plus, un malus de –20% s’applique à tous les tirs à longue portée. Voir le Chapitre 4: L’équipement pour plus de détails concernant les armes et leur portée.

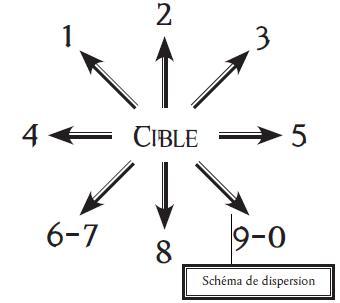
### **Tirer dans la mêlée**

Parfois, la cible du tir est déjà engagée au corps à corps,ce qui la rend plus difficile à toucher. Un personnage peut tirer sur un adversaire engagé au corps à corps, mais il subit alors un malus de –20% en Capacité de Tir. si vous obtenez un résultat qui aurait suffi à atteindre la cible sans le malus, c’est l’adversaire de celle-ci qui est touché.

### **Porté extrême**

Tirer un projectile au-delà de la longue portée est généralement une pure perte de temps :il est trop difficile d’atteindre en un seul tir une cible si éloignée. Des circonstances désespérées peuvent néanmoins amener à tenter ce genre de tir. Un personnage peut tirer sur une cible située à une distance équivalant au maximum au double de la longue portée, mais il doit d’abord consacrer une demi-action à la viser. De plus, même en visant, le personnage subit un malus de –30% en Capacité de Tir pour cette attaque.

### **Manquer la cible**

Parfois, quand vous lancez une arme de jet, il est important de savoir où elle atterrit si vous manquez votre test de Capacité de Tir. En cas d’échec au jet de dés, le MJ lance 1d10 et consulte le schéma de dispersion. Il lance 1d5 pour savoir de combien de mètres l’arme s’est éloignée de sa cible initiale dans la direction déterminée.  


### **Difficulté des tests**

Les règles concernant la difficulté des tests s’appliquent durant le combat. La difficulté d’un test peut refléter les effets du terrain, du climat, de la situation tactique, et divers autres facteurs. La Table 6-2 : modificateurs de difficulté liés au combat vous donne des exemples relatifs aux situations les plus courantes.

## **L’attaque critique !**

Quand une attaque est réussie, le total des dégâts infligés est normalement égal à 1d10 plus les dégâts de l’arme utilisée. Lorsqu'un joueur obtient un 10 sur ce dé, on considère que son personnage a porté un coup particulièrement brutal. Un nouveau jet d’attaque doit alors être effectué en reprenant les mêmes modificateurs que pour le jet de dés initial, et un second jet d’attaque réussi attire l'attention d'un dieux, antique et vénéré. Le joueur peut lancer 1d10 supplémentaire et ajouter son résultat au total de dégâts. S’il obtient à nouveau 10 sur ce jet de dés, le dieux le comble de ses faveurs. Le joueur peut immédiatement relancer le d10 et ajouter le résultat au total des dégâts. Le joueur continue ainsi tant qu’il obtient des 10 sur ses dés. Dès qu’il obtient un autre résultat, la fureur du dieux retombe alors.

### **Réussite et échec critique**

Les réussites et Échec critique représente tous les nombres doublés 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88 et 99

#### Une réussite critique

La réussite critique est tous simplement par exemple tous les résultats inférieurs ou égale et doublé à votre compétences. (CC,CT,....) Effet : doubler les dé de base (Exemple : *Test en CC réussie en critique au lieu de lancé 1d10 dommage vous lancez 2d10*) Soit de doubler le degret de réussite (Exemple :*J'ai 42 en Sociabilité je fait 22 en résultat ce qui fait normalement 42 - 22 = 20 Soit 2 dégrets de réussite mais vu que c'est un critique ont considère qu'il y à 4 degrets de réussite.*)

#### L’Echec critique

L'échec critique est tout simplement par exemple tous les résultats supérieur et doublé à votre compétence. (CC,CT,....) Effet : En combat vous donnerez un bonus en combat de +10% CC/CT/FM vous visant (Exemple : *Vous attaquez un Brigand vous avez 42 en CC est faite un résultat de 55 au D100 Vous avez fait un Echec critique le brigand à parez votre coup de façon à ce que vous soyez en mauvaise posture pour parait les coup à venir.)* (Pour toute action autre l'echec et cuisant (un Saut : Vous vous rétamez et perdais 1D4 B) (Soc : Vous venez de vous faire un ennemis cette personne sera désormais en test de difficulté très difficile pour tous test de sociabilité) Il y a plein d'exemple si vous avez un doute sur l'effet de l'échec critique demandez l'aide à un MJ.

#### Réussite de 01 et Echec de 100

**La réussite sur 1d100 de 01** Est toujours bien récompensez vous obtiendrez toujours ce que vous entreprenez avec sucée (Dans l'optique ou cela est réalisable pour un humain exemple : si vous tentez de volez alors que vous n'avez n'y sort n"y animal le permettant le fait de faire un critique de 01 ne vous accordera pas des ailes.) les jets de dommage passe de 1d10 à 3d10  
  
**L'échec sur 1d100 de 100 (dit aussi 00)**vous fera très mal, en combat vous perdrez toujours **au moins**1 équipements (casser, perdu, . . .) Cela dépend de l'action entreprise   
Exemple : *vous tapez un monstre et faite un Échec de 100 Votre arme explose littéralement en morceaux contre l'arme adversaire et vous perdez 1points de B du à un jet d'éclats de l'arme.  
Echec Sociabilité : Vous avez dit quelque chose qui n'a pas plus à la personne, Selon le type de personne elle rentrera dans une rage folle et vous attaquera ou vous feras une très mauvaise réputation auprès de tous ses amis et collègue, ..*.   
Pour les Échec critique le mieux est de directement de demandé à un MJ d'intervenir pour s'avoir ce qu'il vous arrives.

## **Mouvement de combat**

Le plus souvent, il vous suffit de dire où vous voulez que votre personnage se rende et il finit par y arriver. D’ordinaire, le temps que cela prend n’a pas vraiment d’importance, mais dans certains cas, la vitesse à laquelle il se déplace prend tout son sens. Lors d’une course-poursuite dans les rues, d’une charge contre un orc et autres situations de ce genre, la vitesse peut faire la différence entre la vie et la mort. Au cours d’un round, un personnage peut se déplacer à ’une de ces quatre vitesses : demi-déplacement, déplacement complet, charge ou course. Le nombre de mètres qu’il parcourt durant son tour de jeu est déterminé par son bonus d’Agilité. Certains traits peuvent modifier tout ou partie des vitesses de déplacement. Vous trouverez plus de détails concernant ces modes de déplacement dans la partie Combat. S’il est en selle, le personnage peut utiliser la valeur d'Agilité de sa monture à la place de la sienne

##### Table 1–8 : déplacement en mètre par round

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| bonus d'ag | Demi-déplacement | déplacement complet | charge | course |
| 0 | 1/2 | 1 | 2 | 3 |
| 1 | 1 | 2 | 3 | 6 |
| 2 | 2 | 4 | 6 | 12 |
| 3 | 3 | 6 | 9 | 18 |
| 4 | 4 | 8 | 12 | 24 |
| 5 | 5 | 10 | 15 | 30 |
| 6 | 6 | 12 | 18 | 36 |
| 7 | 7 | 14 | 21 | 42 |
| 8 | 8 | 16 | 24 | 48 |
| 9 | 9 | 18 | 27 | 54 |
| 10+ | 10 | 20 | 30 | 60 |

## **Déplacement narratif et terrain**

Dans certaines situations, il est important de noter la distance que couvrent les personnages en temps narratif. La Table 7–29 : déplacements narratifs indique la vitesse standard dans des circonstances idéales. L’environnement (cf. plus loin) peut affecter cette vitesse et ralentir les personnages.

##### Table 7–29 : déplacements narratifs †En marchant 10 heures par jour.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| BA | Par minute | Par heure | Par jour† |
| 0 | 12 m | 0,75 km | 7 km |
| 1 | 24 m | 1,5 km | 15 km |
| 2 | 48 m | 3 km | 30 km |
| 3 | 72 m | 4 km | 40 km |
| 4 | 96 m | 6 km | 60 km |
| 5 | 120 m | 7 km | 70 km |
| 6 | 144 m | 9 km | 90 km |
| 7 | 168 m | 10 km | 100 km |
| 8 | 192 m | 12 km | 120 km |
| 9 | 216 m | 13 km | 130 km |
| 10 | 240 m | 14 km | 140 km |

Le relief affecte la distance parcourue par les personnages en temps narratif. Naturellement, se frayer un chemin dans une jungle mortelle s’avère bien plus difficile que de suivre un grand axe. Les déplacements sont réduits de moitié au travers d’une végétation fournie, dans les zones urbaines denses et autres types de terrain difficile. Le cas échéant, le MJ détermine les modificateurs imposés au temps narratif par l’environnement.

### **Se presser**

Les personnages peuvent presser l’allure, doublant ainsi la distance parcourue en temps narratif pendant un nombre d’heures égal à leur bonus d’Endurance. À la fin de ce laps de temps, ils doivent réussir un test d’Endurance sous peine d’encaisser 1 niveau de Fatigue. De  
plus, les acolytes qui se pressent sont moins susceptibles de prêter attention à leur environnement et subissent donc un malus de –10 aux tests de Perception. Ils peuvent insister malgré tout, même en ayant subi ces malus, mais ils doivent refaire un test d’Endurance  
assorti d’un malus cumulatif de –10 au bout d’un nombre d’heures égal à leur bonus d’Endurance sous peine d’encaisser d’autres niveaux de Fatigue.  
  
Exemple : *Lucrèce se presse pour rejoindre un poste de chercheurs et couvre donc 12 kilomètres par heure. Son Endurance est de 41 et il peut forcer l’allure pendant 4 heures avant d’avoir à effectuer un test d’Endurance.*

### **La course et le temps narratif**

Les personnages peuvent courir durant le temps narratif, mais c’est épuisant. Quand il court, la vitesse de déplacement d’un PJ est triplée, mais au bout de chaque heure de course, il doit effectuer un test d’Endurance assorti d’un malus cumulatif de –10 par heure après la première pour garder le rythme. En cas d’échec, il encaisse 1 niveau de Fatigue. Les personnages qui progressent à ce rythme sont concentrés sur leur effort physique et sur le relief, si bien qu’ils  
subissent un malus de –20 aux tests de Perception. Comme dans le cas d’individus qui se pressent, les acolytes qui courent peuvent continuer après avoir raté un test, mais les malus subis en raison de tests ratés sont cumulatifs.  
  
Exemple : *Kyba a un BE de 2 et court pour atteindre le village, situé à quelques 30 kilomètres de là, avant les orks qui devraient y arriver en 4 heures. Elle se déplace normalement à 4 km/h. Cependant, comme elle court, elle progresse à 12 km/h, ce qui signifie qu’elle atteindra le village en un peu plus de 2 heures si elle parvient à garder le rythme. Après la première heure de course, elle effectue un test d’Endurance et échoue. Elle encaisse 1 niveau de Fatigue. Au bout de la deuxième heure, elle a parcouru 24 kilomètres, mais il lui faut à nouveau effectuer un test d’Endurance, cette fois avec un malus de –20 (–10 en raison de la Fatigue et –10 pour la 2e heure). Elle échoue à nouveau ! Une demi-heure plus tard, Kyba atteint le village, épuisée, après avoir encaissé 2 niveaux de Fatigue.*

### **Marche forcée**

Rien n’empêche les personnages de pousser au-delà de la limite des dix heures de marche quotidienne. Ils peuvent forcer sans danger pendant un nombre d’heures égal à leur bonus d’Endurance. Au-delà, chacun doit effectuer un test d’Endurance accompagné d’un malus  
cumulatif de –10 par heure, pour chaque heure parcourue au-delà de son bonus d’Endurance. En cas d’échec, il encaisse 1 niveau de Fatigue. Il est possible de se forcer à marcher jusqu’à perdre conscience. La Fatigue qu’inflige une marche forcée disparaît dès lors que le personnage s’est reposé pendant un nombre d’heures égal au double de celui qu’il a passé à marcher au-delà de la limite de son bonus d’Endurance.

### **Déplacements et environnement**

La vitesse de déplacement des personnages indiquée sur la **Table 1-8 : DEPLACEMENT EN METRE PAR ROUND** suppose que le champ de bataille est relativement dégagé. Il peut y avoir quelques obstacles, flaques d’eau ou bancs de brume, mais les PJ peuvent plus ou moins se déplacer à leur vitesse standard. Toutefois, certaines circonstances peuvent réduire la vitesse d’un personnage. Il peut s’agir de couloirs envahis de décombres, d’une épaisse couche de neige, d’un brouillard épais, de broussailles denses et de toutes sortes de conditions diverses qui contrarient les déplacements. Dans ce genre d’environnement, les déplacements des acolytes sont réduits de moitié. Si un personnage charge ou court, il doit réussir un test d’Agilité sous peine de tomber. La difficulté de ce test dépend du relief. Reportez-vous à la **Table 7–30 : environnements difficiles** pour plus de détails.

##### Table 7–30 : environnements difficiles

|  |  |
| --- | --- |
| Conditions | Difficulté |
| Brouillard ou fumée | Assez facile (+10) |
| Boue | Moyenne (+0) |
| Eau peu profonde | Moyenne (+0) |
| Neige | Assez difficile (–10) |
| Obscurité | Assez difficile (–10) |
| Sous-bois | Assez difficile (–10) |
| Décombres | Difficile (–20) |
| Foule dense | Difficile (–20) |
| Tremblement de terre | très Difficile (–30) |

##### Table 6–10 : Dégâts dus au chutes

|  |  |
| --- | --- |
| Hauteur de chute | Dégâts |
| 3 mètres | 3 |
| 6 mètres | 5 |
| 9 mètres | 7 |
| 12 mètres | 9 |
| 15 mètres | 11 |
| 18 mètres | 13 |
| 21 mètres | 15 |
| 24 mètres | 17 |
| 25 mètres ou + | 20 |

#### Escalade

Il y aura forcément un moment où vous voudrez escalader un mur ou une falaise, ou bien grimper à un arbre pour échapper aux griffes d’un monstre enragé. Tout personnage qui a les deux mains libres peut escalader une surface relativement facile en effectuant un test de Force (ou d’Escalade). En cas de succès, il monte ou descend à un rythme égal à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle (pour un minimum de 50 cm). Pour chaque degré de réussite, il se déplace de 1 mètre de plus. En cas d’échec, il tombe de son point de départ. La difficulté dépend de la nature de la surface à escalader, mais la plupart des tests sont Moyens (+0).

##### Surfaces à pic

Certaines surfaces ne sont pas à la portée des personnages ordinaires. Escalader un mur dénué de prises, une surface parfaitement verticale ou un surplomb nécessite des talents de grimpeur chevronné. Vous pouvez tenter un test d’Escalade pour grimper sur ce type de surface à la moitié de votre vitesse de déplacement. Sinon, vous devez disposer d’outils comme une corde à noeuds ou des draps liés les uns aux autres, une échelle de corde ou une échelle normale. Si vous avez du temps devant vous et n’êtes pas menacé par des adversaires, vous pouvez monter à la moitié de votre vitesse de déplacement sans avoir à effectuer de test de Force. Vous pouvez tenter d’escalader plus vite ou quand vous êtes attaqué, mais vous devez alors réussir un test de Force comme si vous escaladiez une surface facile.

##### Descente en rappel

Vous pouvez tenter une descente en rappel sur une corde ou une échelle pour gagner du temps. Vous descendez à une vitesse de 10 mètres par round si vous réussissez un test d’Agilité. En cas d’échec, cette vitesse est réduite à 5 mètres par round. Toutefois, si vous le ratez d’au moins 2 degrés d’échec, vous devez réussir un test de Force pour éviter de lâcher prise. Dans ce cas, vous tombez à moins d’avoir un harnais.

#### Sauts

Un saut désigne une chute verticale contrôlée, un personnage qui saute atterrissant généralement sur les pieds. Si vous êtes poussé ou tombez par accident, vous ne sautez pas, mais faites une chute (cf. Chutes).

##### Saut en Hauteur

Vous pouvez sauter vers le haut pour atteindre quelque chose qui se trouve au-dessus de vous ou vous retrouver sur une position plus élevée, ce qui nécessite un test d’Agilité. En cas de succès, vous sautez d’un nombre de centimètres égal à 20 fois votre bonus de Force. Pour chaque degré de réussite, vous ajoutez un nombre de centimètres égal à 10 fois votre bonus de Force.  
  
Exemple : *Keira veut sauter pour attraper une saillie rocheuse située à 1 mètre (100 cm) au-dessus de sa tête. Elle a une Force de 36 (et donc un BF de 3). Elle lance les dés et obtient 22 : un succès accompagné de 1 degré de réussite. Elle saute donc de 90 centimètres ([BF×20]+[BF×10]), pas assez pour atteindre le rebord.*

##### Se laisser tomber

Quand vous sautez vers le bas, vous devez réussir un test d’Agilité pour chaque mètre de chute contrôlée. En cas d’échec, vous cessez aussitôt les tests d’Agilité et chutez sur la distance restante. Cela signifie que si vous ratez le premier test, vous chutez sur toute la distance et subissez les dégâts dus à la chute (cf. Chutes).

##### Saut en longeur

Un saut en longueur permet de parcourir une distance horizontale. On l’utilise pour bondir de toit en toit, pour franchir un fossé, etc. Il existe deux types de saut en longueur : avec ou sans élan. Tous deux se font au moyen d’actions complètes.

##### Sauts avec élan

Dans le cas d’un saut en longueur avec élan, vous devez courir sur une distance d’au moins 4 mètres en ligne droite avant de sauter. À la fin de votre déplacement, vous sautez sur un nombre de mètres égal à votre bonus de Force. Vous effectuez un test de Force. Pour chaque degré de réussite, vous parcourez 50 centimètres de plus. Pour chaque degré d’échec, vous sautez 50 centimètres de moins (pour un minimum de 0 mètre, auquel cas vous bondissez de quelques dizaines de centimètres, sans parcourir 1 mètre entier). Pour chaque tranche de 4 mètres parcourus avant de sauter en plus de la première, vous disposez d’un bonus de +10 au test de Force (jusqu’à un maximum de +30).  
  
Exemple : *Notre amie Keira se retrouve sur un toit. Pour atteindre le bâtiment où se trouve sa cible, elle doit sauter de 4 mètres en longueur. Keira a 36 en Force (et donc un BF de 3) et il vaudrait mieux pour elle qu’elle obtienne un bon résultat aux dés si elle ne veut pas s’écraser dans la rue en contrebas. Elle prend 8 mètres d’élan et se met à courir. Une fois cette distance parcourue, elle effectue un test de Force. Comme elle a pris 4 mètres d’élan de plus, elle bénéficie d’un bonus de +10 au test de Force. Elle lance les dés et obtient 26, soit 2 degrés de réussite (36+10=46). Si elle avait remporté le test sans obtenir de degré de réussite, elle n’aurait sauté que sur 3 mètres. Mais comme elle a obtenu 2 degrés de réussite, elle parcourt 4 mètres (3 m + [2×50 cm]), juste assez pour bondir de l’autre côté.*

##### Saut sans élan

Un saut sans élan est identique à un saut avec élan, sauf que vous n’avez naturellement pas besoin de courir auparavant. On calcule la distance parcourue comme pour un saut avec élan, mais vous subissez un malus de –10 au test de Force.

##### Distance verticale

Si cela peut avoir de l’importance, la hauteur maximale qu’atteint le personnage en sautant en longueur est égale à un quart de la distance parcourue en mètres. Un résultat de 0 ou moins indique qu’il a gagné assez de hauteur pour sauter, mais pas assez pour passer par-dessus  
d’éventuels obstacles.

#### Nage

En temps normal, un personnage n’a pas besoin d’effectuer de test de Natation, mais dans les situations dangereuses (fort courant, mains attachées, combat, etc.), un test est nécessaire pour se déplacer. Pour nager dans des conditions dangereuses, vous devez donc effectuer un test de Natation au moyen d’une action de mouvement. En cas de succès, vous vous déplacez dans n’importe quelle direction d’un nombre de mètres égal à la moitié de votre bonus de Force ou vous vous laissez simplement entraîner par le courant, au choix. En cas d’échec, vous ne progressez pas et ne pouvez pas bouger. Si vous échouez d’au moins 2 degrés, vous coulez de 1 mètre par tranche de 20 kg de votre poids. Les personnages qui sont incapables de nager pour une raison ou une autre (inconscience, paralysie, etc.) coulent automatiquement de  
1 mètre par tranche de 20 kg de leur poids à leur tour de jeu. D’un point de vue purement théorique, un PJ peut couler jusqu’au fond et marcher ensuite jusqu’au bord pour ressortir s’il parvient à retenir son souffle assez longtemps.

##### Natation et temps narratif

Nager longtemps peut s’avérer épuisant. Vous pouvez nager pendant un nombre d’heures égal à votre bonus d’Endurance (remplacez simplement votre bonus d’Agilité par votre bonus de Force pour déterminer la distance que vous parcourez chaque heure). Ensuite, vous devez effectuer un test d’Endurance à chaque heure qui suit, avec un malus cumulatif de –10 par heure. En cas d’échec, vous encaissez 1 niveau de Fatigue. Si vous perdez conscience à cause de la Fatigue, vous coulez et risquez selon toute vraisemblance de vous noyer.

#### Soulever et se déplacer

En temps normal, il n’est pas utile de calculer le poids de chacun des objets que comporte votre équipement. Les personnages de Lineage ][table border="1"]re capables de porter leur sac à dos, leurs armes et leur armure sans trop de mal. Toutefois, dans certaines situations, il est utile de connaître la charge que vous pouvez raisonnablement soulever. Le poids qu’un PJ peut porter dépend de la somme de ses bonus de Force et d’Endurance. Comparez ce total à la Table 7–31 : porter, soulever et pousser pour déterminer les limites de votre force. Notez que certains traits peuvent accroître ces valeurs.

##### **Table 7–31 : porter, soulever et pousser** †

† Cette colonne indique ce que vous pouvez porter.

‡ Cette colonne indique ce que vous pouvez décoller du sol.

¥ Cette colonne indique ce que vous pouvez pousser sans le décoller du sol.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Total | Poids porté† | Poids soulevé‡ | Poids poussé¥ |
| 0 | 0,9 kg | 2,25 kg | 4,5 kg |
| 1 | 2,25 kg | 4,5 kg | 9 kg |
| 2 | 4,5 kg | 9 kg | 18 kg |
| 3 | 9 kg | 18 kg | 36 kg |
| 4 | 18 kg | 36 kg | 72 kg |
| 5 | 27 kg | 54 kg | 108 kg |
| 6 | 36 kg | 72 kg | 144 kg |
| 7 | 45 kg | 90 kg | 180 kg |
| 8 | 56 kg | 112 kg | 225 kg |
| 9 | 67 kg | 135 kg | 270 kg |
| 10 | 78 kg | 157 kg | 315 kg |
| 11 | 90 kg | 180 kg | 360 kg |
| 12 | 112 kg | 225 kg | 450 kg |
| 13 | 225 kg | 450 kg | 900 kg |
| 14 | 337 kg | 675 kg | 1350 kg |
| 15 | 450 kg | 900 kg | 1800 kg |
| 16 | 675 kg | 1350 kg | 2700 kg |
| 17 | 900 kg | 1800 kg | 3600 kg |
| 18 | 1350 kg | 2700 kg | 5400 kg |
| 19 | 1800 kg | 3600 kg | 7200 kg |
| 20 | 2250 kg | 4500 kg | 9000 kg |

##### Dépasser ses limites

Quand vous dépassez votre limite de poids porté sans aller au-delà de la limite de poids soulevé, on dit que vous êtes encombré. Vous subissez un malus de –10 aux tests liés aux déplacements et votre bonus d’Agilité est réduit de 1 pour ce qui est de calculer votre vitesse de déplacement. De plus, si vous passez un nombre d’heures égal à votre bonus d’Endurance à porter cette charge, vous devez réussir un test d’Endurance sous peine d’encaisser 1 niveau de Fatigue. Quand vous manipulez des charges dont le poids est situé entre votre limite de poids soulevé et votre limite de poids poussé, il vous faut une action complète pour avancer à votre vitesse de déplacement habituelle. Vous pouvez tenter de soulever ou de pousser une charge dont le poids est supérieur à votre limite en effectuant un test de Force. Chaque degré de réussite obtenu ajoute un bonus de +1 au total de vos bonus de Force et d’Endurance quand on détermine vos limites. Si vous échouez à ce test d’au moins 2 degrés, vous encaissez 1 niveau de Fatigue.

##### Lancer des objets

Comme indiqué au Chapitre IV : L’équipement. , certaines armes sont conçues pour être jetées. Plus la cible est éloignée de vous, plus il est difficile de l’atteindre. Si la portée de ces armes est déterminée par votre bonus de Force modifié, ce système ne couvre pas les objets qui ne sont pas conçus pour être lancés, comme les sacs de sable, les briques, etc. Vous pouvez lancer n’importe quel objet dont le poids est inférieur ou égal à la moitié de votre limite de poids soulevé. Pour connaître la distance parcourue par l’objet, effectuez un test de Force. En cas de succès, l’objet vole sur un nombre de mètres égal à votre bonus de Force. Pour chaque degré de réussite obtenu, cette distance augmente d’un facteur de 1, si bien que pour 1 degré, l’objet est lancé à un nombre de mètres égal au double de votre BF ; pour 2 degrés, au triple de votre BF ; au quadruple pour 3 degrés, etc. En cas d’échec, l’objet parcourt un nombre de mètres égal à la moitié de votre bonus de Force (arrondir à l’entier inférieur, un résultat de 0 indiquant qu’il tombe à vos pieds). Si l’objet heurte une surface dure, comme un mur, il subit 1d10+BF points de dégâts, plus 1 par degré de réussite obtenu au test. Si vous utilisez un tel objet comme une arme improvisée, vous devez effectuer un test de Capacité de Tir et non un test de Force. Lancer un objet dont le poids est compris entre la moitié et la totalité de votre limite de poids soulevé se fait au moyen d’un test Difficile (–20).

### **Eclairage**

Bien des aventures de Lineage ][ ont lieu de nuit, dans les profondeurs de grottes obscure. Par conséquent, les ténèbres oppressantes constituent un adversaire de tous les instants, dissimulant dans leurs profondeurs d’innombrables horreurs et de monstrueux périls. Les sources de lumière revêtent donc une importance primordiale dans l’exploration des lieux obscurs de l’Imperium. Pour simplifier, L][ exploite trois niveaux de luminosité : lumière vive, pénombre et obscurité. Une lumière vive correspond à un éclairage offrant une vision normale (lumière du jour, rayon d’une torche, d’une lanterne radiante, d’une bougie, etc.). On parle de pénombre quand une source de lumière normale est voilée, par exemple par le brouillard, la distance ou un effet similaire. Enfin, comme son nom l’indique, l’obscurité est synonyme d’absence de lumière. En dehors des effets évidents de la pénombre et de l’obscurité, ces  
conditions d’éclairage peuvent influer sur le déplacement et les capacités de combat des personnages. Ces derniers peuvent traverser les zones de pénombre sans malus, mais ils ne peuvent se déplacer dans les zones plongées dans l’obscurité qu’à concurrence de la moitié de  
leur vitesse de déplacement. S’il dépasse cette vitesse, un personnage risque d’avancer dans une direction aléatoire, à moins de réussir un test de Perception Difficile (–20). Pour ce qui est des effets de l’éclairage durant les affrontements, reportez-vous à la partie Combat.

### **Voler**

Voler n’est pas très courant dans les parties de L][JDR, car le vol ne concerne que certaines créatures et un nombre restreint de sorts. Inclure des monstres volants dans la partie nécessite de penser en trois dimensions, ce qui peut représenter un défi. Les règles suivantes vous fourniront un système assez abstrait permettant de gérer le vol dans les parties de L][JDR.

#### Types de vol et déplacement

Les créatures et personnages volants sont répartis en deux catégories, chacune représentée par un talent : Lévitation et Vol (voir Chapitre 3 : Compétences). Un personnage en lévitation peut se déplacer dans les airs, mais jamais à plus de 2 mètres d’altitude. Un personnage utilisant le vol peut s’élancer dans les airs comme un oiseau. Chaque créature ou personnage volant dispose d’une caractéristique supplémentaire nommée Agilité en vol. Celle-ci fonctionne comme l'agilité, mais ne s’applique qu’au vol. L'Agilité en vol d’une créature est indiquée entre parenthèses après la valeur d'Agilité. Ainsi, une créature disposant d’une valeur de d'agilité 30 (80) dispose d’une agilité au sol de 30 et d’une agilité en vol de 80. Les sorts de vol indiquent précisément l'agilité en vol qu’ils confèrent. Quand il est dans les airs, un personnage doit au moins effectuer une action de mouvement durant chaque round pour éviter de chuter. Les personnages en lévitation atterrissent simplement, ce qui ne cause aucun dégât. Ceux qui sont à basse altitude subissent les mêmes dégâts que pour une chute de 15 mètres, tandis queceux qui sont à haute altitude subissent les mêmes dégâts que pour une chute de 25 mètres ou plus. Reportez-vous aux règles de chutes, pour plus de détails. Les actions de charge et de course comptent aussi comme des mouvements (bien que les joueurs puissent préférer les termes « monter » ou « piquer en flèche » lorsqu'ils courent en vol !).

#### Altitude

Il y a trois niveaux d’altitude au-dessus du sol : en lévitation, à basse altitude et en haute altitude, qui affectent le jeu comme suit.

##### Lévitation

Juste au-dessus du sol, et pas plus haut que 2 mètres. Les personnages peuvent franchir les obstacles ou les fosses sans difficulté, mais les attaques fonctionnent comme d’ordinaire : les personnages peuvent à la fois attaquer et être attaqués comme un personnage au sol.

##### Basse altitude

Vol à une altitude de 15 mètres ou moins. Le personnage ne peut pas être attaqué ni attaquer au corps à corps, mais les tirs et les sorts sont possibles. Le personnage ne subit aucun malus quand il tire sur des cibles en contrebas, mais tous ceux qui lui tirent dessus le traitent comme étant éloignée de 16 mètres (8 cases) supplémentaires, et subissent un malus de –10% en Capacité de Tir.

##### Haute altitude

Vol bien au-dessus du sol, et hors de portée de toutes les attaques (même celles d’un personnage à basse altitude). Le personnage peut seulement attaquer ou être attaqué par d’autres créatures en haute altitude.  
  
Un personnage peut monter ou descendre d'un niveau d'altitude durant  
chaque action de mouvement qu’il effectue. S’il « charge » ou « court », le personnage peut monter ou descendre de deux niveaux d’altitude.  
  
Exemple : Garmon, Sorcier Céleste, lance le sort ailes célestes, qui lui confère un Agilité en vol de 60. À son prochain tour, il effectue deux actions de mouvement. Lors de la première, il passe du plancher des vaches à l’altitude « en lévitation » et se déplace de 12 mètres (6 cases). Lors de la seconde, il monte de l’altitude « en lévitation » à basse altitude et se déplace de 12 autres mètres (6 cases). Si un archer se trouvait à 24 mètres (12 cases) de distance et tirait sur Garmon, la portée du tir serait de 40 mètres (20 cases) car voler à basse altitude ajoute 16 mètres (8 cases) à la distance du tir.

#### Combat aérien

Les personnages ou les créatures volant à basse ou haute altitude peuvent entamer un combat au corps à corps, mais celui-ci fonctionne différemment d’un combat ordinaire. Les créatures volantes doivent conserver leur élan pour éviter de tomber au sol, elles ne peuvent donc pas tenir leurs positions et combattre nez à nez avec leur adversaire. Pour engager un combat aérien, les personnages doivent se trouver à la même altitude (basse ou haute). Ils doivent ensuite effectuer une charge, avec une importante différence : quand une charge est pratiquée  
en vol, les personnages peuvent porter leur attaque à n’importe quel point de leur déplacement. Cela simule le fait de voler à côté de l’adversaire et de lui asséner un coup en passant.  
  
Exemple : *Garmon et une harpie volent tous deux à basse altitude. À son tour de jeu, Garmon décide d’attaquer la harpie au corps à corps, et effectue une charge. Son Agilité en vol de 60 lui permet de se déplacer de 24 mètres (12 cases) et d'effectuer une attaque à n’importe quel moment durant son mouvement. Garmon se déplace de 16 mètres (8 cases), ce qui l’amène près de la harpie. Il porte alors son coup et se déplace des 8 mètres restants (4 cases) une fois  
l’attaque résolue.*  
  
Les créatures volantes se trouvant à la même altitude peuvent se tirer dessus et se lancer des sorts normalement.

##### Forcer l’ennemi à perdre de l’altitude

Plutôt que de frapper un adversaire volant dans le cadre d'une charge, un personnage peut tenter de le ramener vers le sol. Si le personnage réussit son attaque, aucun dégât n’est infligé, mais les deux combattants effectuent un test de Force opposé. Si l’assaillant l’emporte, il entraîne son adversaire au niveau d’altitude inférieur, et peut continuer son déplacement si celui-ci n’est pas terminé. Si le défenseur l’emporte, la tentative est ratée et l’assaillant peut poursuivre son déplacement si celui-ci n’est pas terminé. En cas d’égalité, les deux combattants restent accrochés l’un à l’autre et chutent tous deux au sol, où ils subissent des dégâts de chute fonction de l’altitude.

## **Dégâts et guérison**

Un personnage peut encaisser un nombre de points de dégâts égal à sa valeur de Blessures sans pénalité. La valeur de Blessures représente une sorte de « tampon » abstrait, et ce n’est que quand elle est dépassée que les dégâts commencent à être importants. Voilà pour la bonne nouvelle. La mauvaise, c’est que quand vous en arrivez là, les dégâts sont assez déplaisants, et qu’ils peuvent, dans certains cas, amener à un handicap permanent ou à une amputation. Les points de Blessures vont et viennent au cours de la partie, quand les personnages sont blessés puis guérissent. Quand ils sont blessés, les personnages ont besoin de soins médicaux, ce qui comprend l’utilisation de la compétence Soins, de potions ou de magie médicale. Selon le nombre de points de Blessures qui restent au personnage, celui-ci est Légèrement blessé ou Gravement blessé. Cette différence d’état n’a pas d’influence durant le combat, mais elle affecte le temps nécessaire pour la guérison (cf. Soins au Chapitre 3 : Compétences). Les personnages peuvent aussi se retrouver assommés ou sans défense.

### **Définition des trois états**

**Légèrement blessé** : il reste plus de 3 points de Blessures au personnage, mais moins que la valeur initiale de sa caractéristique de Blessures. Sans soins médicaux, le personnage regagne 1 point de Blessures par jour grâce à la guérison naturelle.  
  
**Gravement blessé** : il reste 3 points de Blessures ou moins au personnage. Sans soins médicaux, la guérison naturelle rend au personnage 1 point de Blessures par semaine.  
  
**Assommé** : le personnage ne peut effectuer aucune action (même s’il s’agit d’actions gratuites comme esquiver). Ses adversaires bénéficient d’un bonus de +20% en Capacité de Combat quand ils l’attaquent.  
  
**Sans défense** : le personnage ne peut pas se défendre à cause de ses blessures, parce qu’il est immobilisé, ou à cause d’autres circonstances. Les attaques qui le prennent pour cible sont automatiquement réussies, et infligent 1d10 points de dégâts supplémentaires.

### **Fatigue**

Dans Lineage ][, tous les dégâts ne sont pas mortels. L’épuisement, les traumatismes dus au combat ou les échanges de coups de poing peuvent venir à bout d’un personnage, en le laissant plus ou moins intact. La Fatigue mesure la quantité de dégâts non mortels qu’un PJ peut subir au fil du jeu. L’accumulation de Fatigue découle  
de certains types d’attaque, d’une saisie, de la marche forcée et autres actions poussant l’acolyte au-delà de ses limites. Un personnage peut encaisser un nombre de niveaux de Fatigue égal à son bonus d’Endurance. Un PJ doté d’un bonus d’Endurance de 4 peut donc encaisser 4 niveaux de Fatigue. Quand un acolyte subit un  
nombre de niveaux de Fatigue supérieur à son bonus d’Endurance, il s’effondre et sombre dans l’inconscience pendant un nombre de minutes égal à 10–BE.  
Les personnages fatigués subissent un malus de –10 à tous les tests.

#### Elimination de la fatigue

En restant tranquille, la Fatigue finit par disparaître d’elle-même. Chaque heure de repos n’incluant pas de combat, pouvoir psychique ou activité épuisante élimine 1 niveau de Fatigue. Enfin, huit heures de repos consécutives éliminent tous les niveaux de Fatigue.

### **Coups critiques**

Quand un personnage subit plus de dégâts qu’il ne lui reste de points de Blessures, il est victime d’un coup critique. Une fois la valeur de Blessures réduite à 0, elle ne peut plus baisser : tous les dégâts supplémentaires deviennent des coups critiques. Ainsi, on ne parle jamais de « points de Blessures négatifs ». Si un personnage survit à un coup critique, sa valeur de Blessures est toujours de 0. Pour résoudre le coup critique, vous avez besoin de deux informations : premièrement, la localisation de la blessure (cf LOCALISATION DES DÉGÂTS.), deuxièmement, la valeur critique, qui varie entre +1 et +10 (+10 représentant les blessures les plus graves). La valeur critique est la différence entre les points de Blessures restants et les points de dégâts subis : s’il reste à un personnage 3 points de Blessures et s’il subit 8 points de dégâts, il est victime d’un coup critique dont la valeur critique est de +5. Consultez la table appropriée (Effets critiques – bras, corps, tête ou bras) et lisez l’entrée correspondant à l'effet critique. La description des effets critiques ne tient aucun compte du type  
d’arme ou de sort qui a causé les dégâts. Si les tables fournissent une base, il est toujours amusant d’embellir leurs descriptions avec des détails spécifiques au mode d’attaque. Personne ne s’est jamais fait couper la tête par un fléau, par exemple, mais ce genre d’arme peut très bien « fendre littéralement le crâne en deux, éclaboussant tous les personnages proches de sang et de morceaux de cervelle ».

#### Mort subite par coup critique

Parfois, les joueurs veulent juste savoir si un adversaire est mort ou pas, et n’ont que faire des détails. Quand il pense que cette méthode est plus pratique, le MJ peut accélérer le combat en passant sur les détails des coups critiques. Dans d’autres cas, de graves blessures ont déjà été infligées, et il s’agit juste d’achever l’ennemi. Dans ce genre de situation, utilisez l’option de la Mort subite. Les ennemis sont directement mort quand les points de blessure tombe à zéro Cette règles est appliquez au PNJ d'office sof si la description du PNJ vous dit le contraire.

#### Effets permanents

Certains effets critiques sont permanents. Si un personnage subit plus d’un de ces effets, l’heure de la retraite a probablement sonné pour ce malheureux : autant créer un autre personnage.

##### Table 6–4 : **EFFETS CRITIQUES – BRAS**

|  |  |
| --- | --- |
| 1d10 | Effet |
| 1 | Le personnage perd ce qu’il tient en main. Les boucliers, maintenus par une lanière, ne sont pas affectés. |
| 2 | Le bras est engourdi et inutilisable pendant 1 round. |
| 3 | La main est hors d’usage jusqu’à ce que des soins médicaux soient prodigués.Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (comme plus haut, à l’exception du bouclier). |
| 4 | Armure endommagée. Le nombre de points d’Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu’à ce que l’armure soit réparée à l’aide d’un test de Métier (fabricant d’armures) réussi. Si le personnage n’a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2. |
| 5 | Le bras est hors d’usage jusqu’à ce que des soins médicaux soient prodigués.Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (bouclier excepté). |
| 6 | Le bras est littéralement détruit par le choc. Le personnage lâche tout ce qu’il tenait en main (bouclier excepté). L’hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu’à ce que des soins lui soient prodigués. Faites un test au début du tour de la victime à chaque round. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. |
| 7 | La main est réduite à un amas de chair sanguinolent. Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (bouclier excepté). L’hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu’à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S’il survit au combat, le personnage doit réussir un test d’Endurance pour éviter de perdre à jamais l’usage de sa main. |
| 8 | Le bras pend mollement, ensanglanté et inutile. Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (bouclier excepté). L’hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu’à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S’il survit au combat, le personnage doit réussir un test d’Endurance pour éviter de perdre son bras depuis le niveau du coude. |
| 9 | Une artère importante a été sectionnée ; en une fraction de seconde, le personnage s’évanouit, le sang giclant du moignon de son épaule. Le choc et l’hémorragie lui assurent une mort presque instantanée. |
| 10 | Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire. |

##### Table 6–5 : **EFFETS CRITIQUES – JAMBE**

|  |  |
| --- | --- |
| 1d10 | Effet |
| 1 | Faux pas. Le personnage ne peut effectuer qu’une demi-action à son prochain tour. |
| 2 | La jambe est engourdie par le coup. La valeur d'Agilité du personnage est réduite de 20% pendant un round, durant lequel il ne peut pas esquiver. |
| 3 | La jambe est hors d’usage jusqu’à ce que des soins soient prodigués. La valeur d'Agilité du personnage est réduite à 10% et il ne peut plus esquiver. |
| 4 | Armure endommagée. Le nombre de points d’Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu’à ce que l’armure soit réparée à l’aide d’un test de Métier (fabricant d’armures) réussi. Si le personnage n’a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2. |
| 5 | Jeté à terre et hébété.Tous les tests et les jets d’attaque du personnage sont affectés d’un malus de –30% pendant un round, et il doit consacrer une demi-action à se remettre sur ses pieds. |
| 6 | La jambe est littéralement détruite et le personnage est considéré comme étant sans défense. L’hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu’à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. |
| 7 | La jambe est réduite à une masse de chair sanguinolente et le personnage est désormais considéré comme étant sans défense. L’hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu’à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S’il survit au combat, le personnage doit réussir un test d’Endurance pour éviter de perdre à jamais l’usage de son pied. |
| 8 | La jambe n’est plus qu’une masse de viande inutile et le personnage est désormais considéré comme étant sans défense. L’hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu’à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S’il survit au combat, le personnage doit réussir un test d’Endurance pour éviter de perdre sa jambe sous le niveau du genou. |
| 9 | Une artère importante a été sectionnée. En une fraction de seconde, le personnage s’évanouit, du sang giclant du moignon de sa jambe. Le choc et l’hémorragie lui assurent une mort presque instantanée. |
| 10 | Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire. |

##### Table 6–6 : **EFFETS CRITIQUES – TÊTE**

|  |  |
| --- | --- |
| 1d10 | Effet |
| 1 | Désorienté par le coup. Le personnage ne peut effectuer qu’une demi-action à son prochain tour. |
| 2 | Les oreilles sont touchées, bourdonnant et faisant perdre le sens de l’équilibre au personnage. Il ne peut pas effectuer d’action pendant un round. |
| 3 | Le coup inflige une horrible blessure au cuir chevelu. Le sang coule dans les yeux du personnage, lui infligeant un malus de –10% en CC jusqu’à ce qu’il reçoive des soins. |
| 4 | Armure endommagée. Le nombre de points d’Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu’à ce que l’armure soit réparée à l’aide d’un test de Métier (fabricant d’armures) réussi. Si le personnage n’a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2. |
| 5 | Jeté à terre et hébété.Tous les tests et les jets d’attaque du personnage sont affectés d’un malus de –30% pendant un round, et il doit consacrer une demi-action à se remettre sur ses pieds. |
| 6 | Assommé pour 1d10 rounds |
| 7 | Inconscient pendant 1d10 minutes. Utilisez les règles de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. |
| 8 | Le visage du personnage est réduit en bouillie et il est jeté à terre. Le personnage est désormais considéré comme sans défense. L’hémorragie est telle qu’il a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu’à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S’il survit au combat, le personnage doit réussir un test d’Endurance pour éviter de perdre à jamais l’usage de l’un de ses yeux. |
| 9 | Le crâne est transpercé par la puissance du coup. La mort est instantanée. |
| 10 | Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire. |

##### Table 6–7 : **EFFETS CRITIQUES – CORPS**

|  |  |
| --- | --- |
| 1d10 | Effet |
| 1 | Le personnage a le souffle coupé par le coup.Tous ses tests et jets d’attaque subissent un malus de –20% pendant un round. |
| 2 | Touché à l’entrejambe. La douleur est telle que le personnage ne peut plus effectuer d’action pendant un round. |
| 3 | La férocité de l’attaque a fracturé plusieurs côtes. Le personnage subit un malus de –10% à sa CC jusqu’à ce qu’il reçoive des soins. |
| 4 | Armure endommagée. Le nombre de points d’Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu’à ce que l’armure soit réparée à l’aide d’un test de Métier (fabricant d’armures) réussi. Si le personnage n’a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2. |
| 5 | Jeté à terre et à bout de souffle.Tous les tests et jets d’attaque du personnage subissent un malus de –30% pendant un round, et il doit consacrer une demi-action à se remettre sur ses pieds |
| 6 | Assommé pour 1d10 rounds. |
| 7 | Le coup provoque une grave hémorragie interne, et le personnage est désormais sans défense.L’hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu’à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu du personnage. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. |
| 8 | La colonne vertébrale est pulvérisée et le personnage est jeté à terre. Il ne peut plus rien faire tant qu’il ne reçoit pas de soins, et il est désormais sans défense. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S’il survit au combat, il doit réussir un test d’Endurance pour éviter d’être paralysé à vie sous le niveau de la taille. |
| 9 | Plusieurs organes internes éclatent sous la violence du coup, causant la mort en quelques secondes. |
| 10 | Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire. |

##### Amputé d’une main

Le personnage subit un malus de –20% aux tests de compétence et de caractéristique nécessitant l’usage de deux mains, et ne peut plus utiliser d’arme à deux mains. Cependant, un bouclier peut encore être fixé au bras blessé.

##### Amputé d’un bras

Mêmes malus que pour une main en moins, mais le personnage ne peut naturellement plus fixer un bouclier à ce bras.

##### Borgne

Le personnage voit sa CT réduite de –20% de manière permanente et il subit un malus de –20% aux tests de compétence et de caractéristique liés à la vue.

##### Amputé d’un pied

Le personnage voit sa valeur d'agilité réduite de moitié de manière permanente et il subit un malus de –20% aux tests de compétence et de caractéristique liés à la mobilité (dont Esquive).

##### Amputé d’une jambe

Mêmes malus que pour un pied en moins, mais le personnage ne peut plus utiliser la compétence Esquive

## **Les points de destin**

Comme nous l’avons dit plus tôt dans ce livre, les personnages joueurs évoluent un cran au-dessus du citoyen de base. Le simple courage nécessaire à l’adoption d’une vie d’aventure suffit à les distinguer. Les points de Destin les rendent encore plus spéciaux. Les personnages dotés de points de Destin sont voués à une destinée extraordinaire. Les dieux leur réservent de grandes choses. Leur destin ultime reste cependant un mystère et rien ne garantit qu’il sera glorieux, prospère ou même agréable. Il n’en reste pas moins que les PJ ont ce petit quelque chose qui leur permet de survivre à des périls suffisants pour sonner le glas de moindres gens. Cette destinée est illustrée par les points de Destin, qui permettent aux PJ de s’extraire miraculeusement de certaines situations, comme dans toutes les bonnes histoires. Les aventuriers de L][JDR peuvent esquiver d’un cheveu un bloc rocheux, survivre à une chute de falaise en s’accrochant in extremis à un arbrisseau providentiel, traverser une volée de flèches en courant sans subir la moindre éraflure, etc. C’est grâce à ces coups de pouce du destin que les joueurs vont faire prendre des risques à leurs personnages et ainsi accélérer le jeu, tout en le rendant encore plus palpitant. Comme le montre le Chapitre : Combat, dégâts et mouvements, les combats se déroulant dans le Vieux Monde ne sont pas une sinécure. Ceci est à la fois dû au fait que les combats de la vie réelle sont effectivement dangereux, mais aussi parce que combattre pourrait facilement devenir la solution de facilité et pousser les joueurs à éviter les issues plus subtiles, comme celles qui consistent à réfléchir ! Mais de toute évidence, il arrivera que l’affrontement s’avère inévitable et, même sans sortir des sentiers battus, les personnages risquent fort de mourir si leurs joueurs n’apprennent pas la prudence. Les points de Destin peuvent ainsi offrir une seconde chance aux joueurs impétueux, ainsi qu’aux  
malchanceux. Il va de soi que le joueur qui persistera à se précipiter dans toutes les situations en faisant de grands moulinets avec son épée se trouvera rapidement à cours de points de Destin et une mort aussi froide que permanente attendra inévitablement son personnage. La plupart des joueurs intégreront rapidement le concept et réaliseront que l’enthousiasme  
excessif n’est pas forcément la meilleure approche.

### **Utilisation des points de destin**

Un personnage peut dépenser un point de Destin au moment de mourir, que ce soit au combat, sous le coup d’un piège ou d’un accident, des suites d’un empoisonnement ou d’une maladie, ou en toute autre circonstance.Alors, au lieu de trépasser, le personnage perd définitivement un point de Destin et le MJ doit inventer un moyen d’assurer sa survie.  
  
Vous pouvez également autoriser vos joueurs à recourir aux points de Destin pour éviter de se faire estropier. Nombreux sont les effets critiques à engendrer la perte de membres, susceptible d’handicaper grandement un personnage cher. Dépenser un point de Destin pour éviter une telle issue paraît tout à fait approprié.

## **Dégâts naturels**

Les gourdins à pointes et les épées acérées ne sont pas les seuls causes de mortalité du monde de Lineage ][. Chaque jour passé dans le Vieux Monde apporte son lot de périls, comme les incendies, l’asphyxie et la maladie. On les regroupe sous l’appellation collective de dégâts naturels, et les pages qui suivent sont consacrées à leur résolution. Les dégâts dus au poison, que l’on pourrait aussi considérer comme dégâts naturels, sont traités au Chapitre 4 : L’équipement.

### **Le feu**

Les personnages subissent un certain nombre de points de dégâts à chaque round s’ils sont exposés au feu. En règle générale, les dégâts infligés par les feux vont de 1 (petit feu de camp) à 10 (fournaise infernale). Le MJ détermine le nombre de points de Blessures infligés en fonction de la taille du feu et de son intensité. Si un personnage est exposé à la même source de feu pendant deux rounds consécutifs ou plus, il doit réussir un test d’Agilité à chaque round pour éviter de prendre feu. Une fois enflammé, un personnage perd 1d10 points de Blessures à chaque round (sans tenir compte de l’armure ni du bonus d’Endurance) jusqu’à ce que le feu soit éteint.

### **Asphyxie**

Il existe plusieurs façons de mourir par asphyxie. La noyade est la plus courante, mais l’inhalation de fumée ou de certains gaz a en définitive le même effet. Quand il est en danger d’être asphyxié, un personnage doit réussir un test d’Endurance par minute, avec un malus cumulatif de –10% à chaque nouveau test.Ainsi, le troisième test d’Endurance est affecté d’un malus de –20%. Quand il a raté deux tests, le personnage sombre dans l’inconscience. S’il n’est pas secouru dans les deux minutes qui suivent, le personnage étouffe et meurt.

### **Maladie**

Les contagions et la peste font partie de la vie quotidienne de l’Empire. Les gens du peuple connaissent chaque année des épidémies variées ; certains comptent sur Einhasad pour soigner leurs maux, tandis que d’autres placent leur foi dans les docteurs, ou les rebouteux. Quoi qu’il en soit, les vieux, les jeunes, les malchanceux et les individus dont l’hygiène est douteuse sont fréquemment victimes de maladies. Quand il est exposé à une maladie, un personnage doit réussir un test d’Endurance. En cas d’échec, il contracte la maladie. Elle dure un nombre de jours indiqué dans sa description,modifié par les résultats d’un deuxième test d’Endurance :chaque degré de succès écourte la durée d’une journée, tandis que chaque degré d’échec l’allonge d’autant.Tous les trois jours, un personnage doté de la compétence Soins peut également tenter d’aider le personnage. Un test réussi écourte la durée de la maladie d’un jour. Le personnage est guéri une fois la durée de la maladie écoulée.

**Présentation des maladies**  
  
**Nom**  
**Description** : indique les effets répugnants de la maladie.  
**Durée** : durée en jours de la maladie.  
**Effets** : la victime subit ces malus tant qu’elle est malade.

#### La diarrhée sanglante

**Description** : le terme de flux de ventre est communément employé pour toute maladie qui amène le malade à se vider en peu de temps. Les portes des cabinets d’aisance ne connaissent pas de relâche quand le flux arrive en ville. Il s’agit là d’une affection particulièrement désagréable, que l’on prend souvent pour un châtiment divin à l’encontre des impies. Les remèdes en sont particulièrement répugnants : inhalation de fumées sulfureuses, ingestion de boudin, « bouchons » de liège, de cire, ou badigeon de graisse de porc et de linotte  
**Durée** : 3 jours  
**Effets** : une grave déshydratation inflige un malus de –10% à toutes les caractéristiques du personnage.

#### La courante galopante

**Description** : cette affliction ardente, puante et répugnante est assez répandue chez ceux qui ne sont guère regardants quant à la propreté et à la préparation de leurs repas. Connue à Altdorf sous le nom de « Vengeance des Rumsters », d’après le terme désignant les tourtes à la  
« viande » d’origine douteuse vendues pour un sou par des marchands peu scrupule, elle amène bien des visiteurs affamés de la capitale à « dépenser deux sous au lieu d’un ». Le repos, de l’eau pure et beaucoup de linges d’aisance sont les seuls remèdes.  
**Durée** : 5 jours  
**Effets** : ces douloureux ravages intestinaux infligent un malus de –20% à toutes les caractéristiques du personnage.

#### La variole verte

**Description** : cette horrible maladie a défiguré plus d’une victime. Les premiers symptômes rappellent un simple rhume : éternuements, frissons… mais la maladie montre bientôt son vrai visage. Le malade est généralement alité quand les premiers furoncles commencent à pousser. En une dizaine de jours, le voilà constellé de larges plaies de la taille d’un sou, d'où suinte un pus verdâtre.Frappé d’une terrible fièvre, le corps de la victime exhale une odeur reconnaissable entre toutes. S’il survit à la variole, le malade reste couvert de cicatrices verdâtres sur le visage, la gorge et les épaules. La variole verte peut ressurgir à n’importe quel moment de la vie de la victime, la densité et la taille des stigmates augmentant à chaque fois. Seul un lourd maquillage peut dissimuler ces marques distinctives.  
**Durée** : 14 jours  
**Effets** : chaque jour, le personnage frappé par la variole verte doit réussir un test d’Endurance pour éviter de perdre 5% dans toutes les caractéristiques de son profil principal. Si son Endurance tombe à 0 ou moins, le personnage meurt. Si la victime survit, elle doit réussir un test d’Endurance pour éviter de subir un malus permanent de –10% à ses tests de Sociabilité liés à l’apparence physique ou à la beauté.

#### Les Kruts

**Description** : la légende veut que ce furent des gardiens de troupeau nains qui ramenèrent des montagnes ces rougeurs crépusculaires et provoquant de vives démangeaisons. Exaspérantes, douloureuses et embarrassantes, ces inflammations se concentrent sur les cuisses, le torse et l'aine.Transmise par le toucher, cette maladie infectieuse est une sorte de stigmate social. Associant parfois cette maladie aux chèvres et autres animaux, la sagesse populaire préconise de raser les zones touchées et de les badigeonner de térébenthine.   
**Durée** : 5 jours  
**Effets** : l’irritation constante inflige un malus de –5% à l’Agilité et à la Sociabilité du personnage. Durant les combats, il doit réussir un test de Force Mentale à chaque round, au début de son tour, pour éviter de passer une demi-action à se gratter.

#### Le scorbut dément

**Description** : cette dangereuse maladie cause des abcès aux lèvres, à la langue et aux gencives. Quand ceux-ci éclatent – généralement à la suite d’un éternuement – un pus infectieux au goût répugnant est projeté, généralement jusqu’à un mètre cinquante de distance.  
Une fièvre brûlante provoque des hallucinations et une terrible soif chez le malade, qui doit être baigné d’eau et gardé au frais à n’importe quel prix. Les victimes de cette forme de démence peuvent tout saccager sur leur passage, se livrer à de choquants aveux et causer de dangereux scandales. Un remède de matrone consiste à attacher le malade à une planche solide et à le forcer à ingurgiter un grog fait de vinaigre et de jus de citron vert, ou une grenouille vivante.  
**Durée** : 7 jours  
**Effets** : la victime est à ce point abattue que toutes les caractéristiques de sa feuille de personnage sont réduites de moitié (arrondies au supérieur). Pour essayer de faire autre chose que de récupérer, elle doit réussir un test de Force Mentale : en cas d’échec, c’est le MJ qui décide ce que fait le personnage. En raison des graves hallucinations dues à la maladie, ce peut être quasiment n’importe quoi.

#### La fièvre du pied purulent

**Description** : cette affreuse maladie répandue chez les nain a débordé des frontières pour frapper l’Empire. On ne sait pas vraiment comment elle se transmet. Certains affirment qu’il suffit de partager un siège avec un membre des « petites gens » pour être infecté.Les malheureuses victimes de cette fièvre sont prises de sueurs, de tremblements et de nausées, tandis que leurs pieds émettent une puanteur épaisse. La méthode communément utilisée pour soigner cette maladie est de « combattre le mal par le mal », c'est-à-dire de frotter les pieds malades avec de la viande pourrie, des excréments et autres, pour « repousser » la maladie.  
**Durée** : 4 jours  
**Effets** : la maladie inflige un malus de –20% à toutes les caractéristiques de son profil principal. Le malade et tous les personnages situés dans un rayon de 4 mètres subissent un malus de –10% aux tests de Perception liés à l’odorat, car l’odeur des pieds de la victime est  
incroyablement odieuse.

#### La toux du charançon

**Description** : les petits insectes vivant dans les réserves de paille, de blé et de farine provoquent cette toux déchirante. Passer trop de temps dans les zones infestées provoque une forte toux grasse, entraînant un souffle court et un bruit de gorge distinctif. Les rebouteux affirment souvent pouvoir la soigner par l’inhalation des vapeurs de diverses mixtures – dont certaines créent rapidement une forte dépendance..  
**Durée** : 3 jours  
**Effets** : la toux inflige un malus de –10% à toutes les caractéristiques et réduit sa valeur d'agilité de 20%.

#### Peste Noire

**Description** Maladie propagée par les rats, plus particulièrment les puces qui vivent sur les rats. Cette maladie est très rare et sa dernière manifestation remonte déjà à plus d’un siècle.

**Durée** 2D10 jours d’incubation + 2D10 jours d’évolution

**Effet** Lors de la phase d’incubation, la victime est sujette aux nausées, diarrhées et crises de vomissements. Elle se sent incapable de garder la nourriture. Chaque jour, la victime effectue un test sous chaque caractéristique, ou perd 10% dans celle-ci. Si la Force et l’Endurance tombe à 0 en même temps, la victime meurt. La maladie décline ensuite lors de la phase d’évolution, et la victime récupère 10% dans chacune de ses caractéristiques tous les 2 jours (l’utilisation de la Compétence Soins permet de réduire le temps de récupération de 1 jour). Toutefois, au début de la période d’évolution, la victime doit réussir un jet de Force (ou perdre définitivement 3D10% en Force) et un jet d’Endurance (ou perdre définitivement 3D10% en Endurance).

Plaie infectée

**Description** Certains animaux sont de véritables foyers d’infection. Le jet d’Endurance initial se fait avec un malus de 5% par point de blessure perdu contre la créature portant l’infection.

**Durée** (1D10)/2 heures (arrondi au dessous)

**Effet** La partie concernée enfle et s’enflamme, la victime perd 3d10% en Agilité. Les points de blessures d’une plaie infectée se récupèrent à la moitié de la vitesse normale, sauf si des soins médicaux sont prodigués. Au final, si le personnage échoue à un nouveau jet d’endurance, il perd définitivement un point de blessure (sur un résultat de 91-100, la perte définitive est de 1 blessure par plaie causée par une attaque)

#### Putréfactose

**Description** Maladie principalement véhiculée par les mort-vivants. Le jet d’Endurance initial se fait avec un malus de 5% par point de blessure perdu contre la créature portant l’infection.

**Durée** jusqu’à la mort ou la guérison

**Effet** Chaque jour, le personnage fait un test d’Endurance (non modifiée) ou perd 10% en Endurance, 10% en Agilité et 10% en Sociabilité. Seul un procédé magique ou l’utilisation de la Compétence Soins (avec 2 niveaux de maitrise) peuvent permettre de se débarasser de la maladie. Les poinst perdus le sont de manière permanente et ne peuvent êtte regagner que par des promotions ultérieurs de carrières.

#### Variole pourpre

**Description** Cette maladie se transmet par le contact avec une personne portant déjà cette maladie.

**Durée** 1D10 jour d’incubation + 2D10 jour d’évolution

**Effet** Durant la phase d’incubation, le corps du personnage se couvre de plaques rouges. Au terme de la période d’incubation, les plaques évoluent en pustules et se déssèchent, le personnage perd 10% en Force et en Endurance, 1D10% en Force Mentale et 3D10% en Sociabilité. Une fois la maladie résorbée, toutes les caractéristiques reviennent à la normale, exceptée la Sociabilité qui baisse définitivement de 1D10% en raison des cicatrices indélébiles laissées lors du déssèchement des pustules.

# Chapitre VI : La Magie

## **La magie et les races**

Les nains semblent bénéficier d’une certaine résistance à l’influence de l’Aethyr et ne disposent pas de lanceurs de sorts comme les autres races. Chez les elfes, en revanche, la capacité à manipuler cette puissance semble courante, sinon « naturelle » chez les plus nobles d’entre eux, quand seuls quelques humains naissent avec le don de voir et de puiser dans les vents de magie. Il faut attendre la naissance de mille hommes pour espérer en trouver un avec le moindre potentiel magique. Si l’on prend mille de ces enfants talentueux, l’un d’entre eux pourra démontrer un don remarquable. Et dix mille de ces sorciers remarquables ne donneront probablement qu’un élément assez puissant pour devenir l’un des légendaires sorcier de bataille. Pour la plupart, le manque d’entraînement condamne leurs aptitudes à l’état embryonnaire, à des manifestations tout juste étranges de la magie vulgaire.

## **Les monstre et la magie :**

Pour des Raisons de simplification du jeu, Les monstres sont considérés avec PM infini. Donc pas besoin de lancer de Dé de magie pour eux attentionPar contre Si Les caractéristiques du monstre/pnj/... sont donnée pour les PM alors dans ce cas fait comme pour un joueur Normal (sof que Pm 0 = Mort et non Ko)

**NOM**

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :** | **Portée du sort :** |
| **Type :** | **Durée du sort :** |
| **Temps d'incantation :** | **Champs d'action :** |
| **Points de Magie :** | **Composants :** |
| **Effets :** |  |
| **Immunise contre ce sort :** |  |

## **Lancer un sort**

Pour Lancez un Sort que ce soit en combat ou en interaction normal le schéma est le même  
  
**Étape 1 — Effectuez un jet de Points de Magie.** Alors la deux chois s'offre à vous.  
Soit vous avez les composants du sort et dans ce cas le coup normal de mana est payée.  
Soit vous lancez le Double des dé requis (Exemple :*le sort demande Points de Magie : 1D20 si vous n'avez pas les composants vous devrez lancez 2d20 au lieu d'un)*)  
  
**Étape 2 — Attendre la durée d'incantation**s le sort est Immédiat il ne coûte qu'une demi-action   
  
**Étape 3 — Effectuez un jet de Force Mental.** Cela détermine si vous avez réussie ou non à faire votre sort. s'il est réussie le sort n'est pas esquivable à moins que sa description dise le contraire.  
  
**Étape 4 — Abandon ou fin du sort** Le sort est terminée maintenant en fonction de la description du sort soit la cible à étais toucher, soit elle à la possibilité de résister ou d'esquiver le sort. Vous pouvez continuer ou terminée votre Round.

## **Contraintes incantatoires**

Vous devez possédais le sort en tant que compétences /!\ Attention la compétences Incant. ne donne pas toutes les magies du type mais seulement celle apprise par votre instructeur Exemple : *La Magie mineure est un talent particulier. En réalité, il en existe plusieurs formes, chacune devant être acquise individuellement. Chaque talent de Magie mineure représente un sort séparé, dont le nom apparaît entre parenthèses. Par exemple, Magie mineure (Absence d'odeur) est différent de Magie mineure (Affaiblissement de poison).* Pour les carrières l'acquisition d'un seul sort de Niveaux est demandé il n'est pas requis de connaitre tous les sorts pour pouvoir monter de carrière.   
  
Vous devez être en mesure de parler pour lancer un sort, car c’est par l’invocation, dans diverses langues occultes, que les magies peuvent être manipulés. Si pour une raison ou une autre vous ne pouvez parler (en étant bâillonné par exemple),vous ne pourrez lancer le moindre sort.  
  
Vous devez posséder un nombre de point de magie conséquent car si vos points de magie est en dessous de 0 votre personnage s'évanouie s'il elle descend en dessous de -5 vous mourrez.  
  
Lancer un sort demande également une grande concentration. Cela ne représente pas un problème pour les sorts dont l’incantation prend une demi-action ou une action complète, puisque vous pouvez les lancer à votre tour de jeu sans risque d’interruption. Les sorts qui demandent une action étendue, en revanche, prennent tellement de temps que vous êtes sujet aux perturbations extérieures. Si quoi que ce soit vient à briser votre concentration (le plus souvent parce vous subissez des dégâts ou êtes la cible d’un sort hostile), vous devez réussir un test de Focalisation (FM), sous peine de vous retrouver obligé d’interrompre l’action d’incantation. Comme toujours, le MJ est censé adapter cela en fonction des circonstances.  
  
Vous ne pouvez lancer qu’un seul sort par round, en revanche, rien ne limite le nombre de sorts que vous pouvez tenter de lancer par jour. Néanmoins, plus vous lancez de sorts, plus vous effectuerez de jets d’incantation et plus vous risquerez de tomber à cours de points de magie et de mourir.

## **Armures et lanceurs de sorts**

Porter une armure perturbe l’aptitude des lanceurs de sorts à canaliser l’énergie magique. S’il reste possible de lancer un sort en portant une armure ou un bouclier, l’incantation en devient plus délicate. Les effets du port de l’armure ou du bouclier sur l’incantation de sorts sont les  
suivants :  
  
Si vous portez une armure légère (de base) ou seulement une armure de cuir (avancée), vous subissez un malus de –10 aux jets d’incantation (FM).  
  
Si vous portez une armure moyenne (de base) ou tout type d’armure de mailles (avancée), vous subissez un malus de –30 aux jets d’incantation.  
  
Si vous portez une armure lourde (de base) ou tout type d’armure de plaques ou de casque (avancés), vous subissez un malus de –50 aux jets d’incantation.  
  
Si vous maniez un bouclier, vous subissez un malus de –10 aux jets d’incantation. Si vous portez à la fois une armure et un bouclier, les deux malus se cumulent.

## **Projectiles magiques**

Certains sorts, comme boule de feu, sont considérés comme des projectiles magiques. Cela signifie que, comme pour un tir classique, vous devez avoir votre cible en ligne de vue. Si vous ne voyez pas votre cible, vous êtes incapable d’envoyer un projectile magique contre elle. À moins que le contraire ne soit spécifié, un projectile magique touche automatiquement sa cible dès lors que son incantation est réussie.

## Dégâts magiques et localisation

Certains sorts, comme boule de feu ou poignards d’ombre, infligent directement des dégâts. Ces dégâts se calculent comme dans le cas de projectiles normaux (1d10 + valeur de dégâts, moins bonus d’Endurance + points d’Armure), à moins qu’il n’en soit spécifié autrement  
(certains sorts, par exemple, passent outre l’armure). Si vous utilisez le système d'armure avancé ou si un coup critique est infligé, il vous faudra effectuer un jet de pourcentage pour déterminer la localisation des dégâts. La règle de la fureur d’Ulric s’applique également aux dégâts des sorts. En revanche, au lieu d'en passer par un test de Capacité de Combat pour déterminer si des dégâts supplémentaires sont infligés, le lanceur de sorts devra effectuer un test de Force Mentale.

## **Sorts de contact**

Pour fonctionner, certains sorts exigent que vous touchiez le sujet. En dehors des combats, cela ne devrait pas poser de problème, mais dans le chaos de la mêlée, il est beaucoup plus délicat de toucher directement sa cible. Ainsi, chaque fois que vous lancez un sort de contact, il vous faut réussir un test de Capacité de Combat. Cela entre dans le cadre de l’incantation et ne requiert aucune action d’attaque séparée. Il est possible de parer ou d’esquiver un sort de contact, mais un malus de 20% s’applique alors.

## **Rituel**

Les rituels sont transcrits dans des grimoires de magie, très recherchés et rarissimes. Chaque rituel correspond à un volume entier qui lui est consacré et dont vous ne pouvez vous passer pour lancer le sort. Le nom du grimoires sera le nom du sort suivis entre parenthèse du coup en XP pour apprendre le sort (Exemple : *Grimoire Don de langues(400)Cela veut dire que pour apprendre don de langue il faudra utilisé 400 points d'expérience. et bien sur possédais le grimoire sur soit pour l'utilisé. )*

La Magie est une force puissante mais capricieuse, plus proche du Chaos que ne sont prêts à l'admettre la plupart des sorciers. Ceux qui pratiquent la magie dans le Vieux Monde reçoivent respect et admiration, mais ils sont aussi redoutés. Les autorités de l'Empire reconnaissent avoir besoin de sorciers dans leurs armées, mais ne leur accordent qu'une confiance limitée.  
Dans le Vieux Monde, la magie se manifeste sous diverses formes - depuis celle de l'Apprenti Sorcier maladroit jusqu'à la fabuleuse puissance divine.

## **Magie Mineure**

Accessible à tous les personnages qui possèdent la Compétence Incantations. Elle couvre un large champ de sorts non-offensifs utilisés par tous les Enchanteurs. En règle générale, ces sorts nécessitent très peu de force magique (Points de Magie) pour les incanter ainsi que très peu d'ingrédients assez bon marché.

#### Absence d’odeur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une fiole d'air pur |
| **Effets :**Le premier effet de ce sort est de rendre son utilisateur présentable en société même quand le dernier bain remonte à plus de temps que ça... Il est aussi utile si vous ne voulez pas attirer l'attention de créature se fiant à leur odorat. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Affaiblissement de poison

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Permanent |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Un demi-litre d'eau |
| **Effets :**Ce sort réduit de moitié les dommages infligés à la cible par une dose de poison. Il doit être lancé avant que la toxine n'ait fini d'agir; si le venin agit instantanément, le sort ne fonctionne pas. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Agacement

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 metres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une aiguille |
| **Effets :**La cible de ce sort, si elle rate un Test de Contre-Magie, a la sensation d’être agacée par un insecte, d’avoir un point de côté, un sifflement dans l'oreille, etc. Cette gêne occasionne le fait que l’adversaire agit toujours le dernier et, s’il incante, doit procéder à un Test de concentration (FM) ou perdre son sort. Des irritations internes peuvent être créées. L'enchanteur doit spécifier le type de gêne avant de lancer le sortilège, et pendant combien de temps (en payant 1PM par round supplémentaire avec un maximum de 3 rounds). Il est possible de procéder à un renfort de sort pour abaisser la FM de la cible, à raison de -5% par point de Magie supplémentaire dépensé. Une seule cible peut être désignée par Agacement. |  |
| **Immunise contre ce sort :** Test de Force Mental |  |

#### Alarme magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'au déclenchement |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un endroit |
| **Points de Magie :**1D3 | **Composants :**une clochette |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur n'importe quel endroit choisit par l'Enchanteur. Si une ou plusieurs créatures passent à moins d'un mètre de là, le personnage sera averti de leur présence - même si celui-ci dort. Il n'aura aucun moyen de connaître ce qui se passe mais saura que quelque chose à déclenché le sort, sans plus de détails. L'Enchanteur ne peut avoir qu'un seul sort de ce type en fonction à la fois et celui-ci dure jusqu'à ce qu'il soit déclenché ou que l'Enchanteur en incante un autre. |  |
| **Immunise contre ce sort :**aucune |  |

#### Amitié avec un petit animal

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 minutes |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une poignée de la nourriture habituelle de l'animal |
| **Effets :**Ce sort fait qu'une petite créature(ne dépassant pas la taille d'un chien) adopte une attitude bienveillante envers l'enchanteur. La créature ne l'attaque pas, ne donne pas l'alarme et se montre amical tant que dure le sort. Un animal dressé à répondre aux ordres obéit à l'enchanteur; les autres se contentent de le suivre ou d'ignorer ses ordres, aux gré du MJ. Par exemple, un chat domestique ne suit l'enchanteur que s'il en a envie, un serpent retourne à ses activités comme s'il n'avait pas été dérangé. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Amplification vocale

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**une demi heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**individu |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**une corde vocale d'un humanoïde fraichement tué |
| **Effets :**Durant une demi heure, la voix du sujet est amplifiée et peut etre entendu par toute une audition.  La cible de ce sort, peut effectuer un test sous sa FM, pour ne pas en subir les effets. |  |
| **Immunise contre ce sort :**FM |  |

#### Apaisement

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D3 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**L’Enchanteur, grâce à ce sort, calme sa cible en proie à un effet psychologique non magique. La cible doit réussir un nouveau test force mental à +10 pour ne plus subir les effets dont elle est victime. La terreur ne peut pas être dissipée par ce sort |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Apparition de petits animaux

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Non applicable |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non applicable |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**L'Enchanteur fait sortir d'un chapeau ou d'une poche un animal. La créature est un membre normal de son espèce et peut être mangée si elle est comestible. L'Enchanteur devra déterminer aléatoirement quel type de créature le sort engendre (c'est toujours le même type de créature qui apparaîtra). Le sort peut être incanté plusieurs fois de suite.  Lancez 1D6: 1Souris 2Lapin blanc 3Pigeon blanc 4Serpent 5Poisson 6Lézard |  |
| **Immunise contre ce sort :**Non applicable |  |

#### Arme vaporeuse

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round ou plus |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une arme |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**une arme |
| **Effets :**Ce sort permet à l'enchanteur de rendre une arme, ou tout objet principalement constitué de métal transparente et ainsi la cacher aux yeux de tous tant qu'elle reste immobile. La réussite d'un test d'Int est nécessaire pour l'apercevoir l'enchanteur dispose d'un bonus de 20% en I pour son premier round de combat, seulement contre un adversaire qui ne l'a pas vue. Une dague ou une épée courte sera ainsi invisible tant qu'elle ne seras pas dégainée, même si l'enchanteur a la main sur la garde. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Assemblage

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2D6+6 Tours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une zone de 30 cm de diamètre |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Potion Elémentale |
| **Effets :**L'enchanteur peut lier des objets solides ensembles. Lorsque le sortilège prend fin, le lien se désintègre. Les matériaux vivants ne peuvent être liés, qu'ils soient animaux ou végétaux. En revanche les "matériaux" utilisés par les nécromants peuvent être assemblés. Une porte peut ainsi devenir indissociable de son chambranle pendant toute la durée du sortilège. Il est possible de procéder à des réparations provisoires, à la création d'outils complexes, ou tout simplement d'attacher une corde solidement à une paroi de verre. Pour séparer des objets liés on prend en compte la Résistance et les Dommages de la structure la plus faible. Il est possible d'utiliser ce sort pour délier un groupe d'objets mais, dans ce cas, l'effet est instantané et ne permet pas aux objets de reprendre leurs étas initiaux. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Bousole

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 tour / PM |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Tige en fer |
| **Effets :**Le magicien sait exactement où se trouve le nord magnétique durant la durée du sort. Ce dernier n'est pas perturbé par les champs magnétiques naturels mais peut être stoppé par la magie. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Boutefeu

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**1D3 | **Composants :**Un morceau de charbon |
| **Effets :**Tout ce qui est en bois sur la cible prendra feu. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Boutoir

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une créature bipède |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**Un petit bâton d'ébène que termine un poing sculpté |
| **Effets :**Toute créature bipède qui se trouve à portée et dans le champ de vision de l'Enchanteur peut être victime de ce sort. Il inflige par télékinésie un violent coup qui ne provoque pas de dommages mais oblige la cible à réussir un Test d'Agilité [Ag] ou à trébucher et tomber.   Ce test subit les modificateurs suivants :  \* - 20% si la cible court  \* - 10% si la cible se déplace à l'allure normale  \* 0 si la cible se déplace à l'allure prudente  \* +10% si la cible est immobile  \* - 5% par Point de Magie supplémentaire dépensé par l'Enchanteur.  Un personnage qui tombe doit réussir un Test de Force [F] ou lâcher tous les objets tenus en main. Il ne peut rien faire au cours du round suivant excepté se remettre debout et il est considéré comme une cible inerte pendant ce temps. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Jet d'Agilité |  |

#### Brise-verre

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**6 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**des objets en verre ou en cristal |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort permet à l'Enchanteur de briser à distance n'importe quel objet ou surface en verre ou en cristal, tels que des vitres, des miroirs... pendant toute la durée du sort. Il doit pour cela tout simplement la voir mais ne doit pas forcément la fixer du regard.   D'un claquement de doigts, la cible éclatera en des milliers de morceaux. S'il s'agit d'un objet tenu en main, il causera 1D6 Points de Dommages de Force 1. La surface de verre peut être très importante mais une seule se brisera à la fois... |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Brulure ardente

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 metres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**- |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**une petite épes de bronze couverte de soufre |
| **Effets :**Ce sort permet à l'enchanteur d'augmenter très rapidement la température d'un objet situé a moins de 12 mètres de lui pendant une durée de 1d6 rounds. Une épée peut ainsi devenir brûlure et donc inutilisable a tel point que son utilisateur doit réussir un test de FM, a chaque round, pour ne pas la lâcher. Il faut naturellement attendre que l'objet refroidisse pendant le double de la durée du sort! Il n'est, semble-t-il, pas encore possible d'allumer des torches ou de faire brûler un objet grâce à ce sort. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Buisson ardent

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**6 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2D3 tours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une zone de 6 mètres |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une lanterne |
| **Effets :**Sur la volonté du lanceur de sort, un buisson dans la portée du sort s'embrase. Le feu n'est qu'une illusion, il ne dégage pas de chaleur ni ne brûle. Cette illusion est donc aisément démasquable et doit en conséquance être utilisé à bon escient. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Caméléon

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6 Tours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une peau de caméléon ou de Skink |
| **Effets :**Ce sort permet à l’Enchanteur d’être couvert d’une aura floue qui le rend plus difficile à repérer. Les archers et lanceurs de sorts projectiles, ainsi qu’un adversaire au corps à corps, ont un malus de 10% pour toucher l’Enchanteur. Ce dernier dispose d’un bonus de +20 à tous ses jets de discrétion. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Choc mental

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 metres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une goutte d’essence de Belle-Dame (fleur) |
| **Effets :**La cible du sortilège doit effectuer un Test de FM ou subir un choc mental qui l'assomme pendant un Round durant lequel elle ne pourra pas agir autrement que pour parer ou fuir. Les Démons, Morts Vivants éthérés ou non, et les créatures géantes ne sont pas affectés par ce sortilège. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

#### Chute de plume

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Durée de la chute |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Un duvet |
| **Effets :**Ce sort permet au sorcier d'atterrir sans dommage quelle que soit la hauteur de sa chute. Si le sorcier est surpris,il subis sur son jet de FM un malus égale à -100+Ag (Exemple :*le Sorcier à 42 en FM et 34 en Ag 100-34 = 66 le sorcier subis donc un malus de 66 la réussite du sort et compromise à moin que le sorcier ne fasse un critique de réussite de 1*);  Si le test de FM est réussie le sorcier à incanté le sort instinctivement, Sinon il faudra attendre 1mètre de chute par tranche de 5 sur l'échec du sort (sans compter le malus avec un minimum de 1Mètres avant de pouvoir retenter le sort) (Exemple : *vous avez 42 en FM vous faite 86 donc vous faite 86 - 42 = 44 44/5 = 8.8 vous devrez attendre 8 mètre avant de pouvoir relancer le sort mais celui-ci n'aura pas de malus à l'incantation.*). Aprés incantation du sort, la vitesse de chute du sorcier passe à 0.25 mètre par seconde. |  |
| **Immunise contre ce sort :**des chutes |  |

#### Compréhension des langues

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 Round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Soi-même |
| **Points de Magie :**1D4 | **Composants :**Soi-même |
| **Effets :**Ce sort permet à l’enchanteur de lire un texte écrit dans une langue qu’il ne connaît pas. Il n’est pas possible de lire plus de trente mots par Round et l’enchanteur doit dépenser 1 point de Magie supplémentaire par nouveau Round de lecture. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Délier

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**6 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort agit comme le sort Ouverture sauf qu'il permet de délier précisément les cordes et les nœuds même les plus emmêlées qui pourraient lier les mains de l'Enchanteur ou retenir un objet éloigné. L'Enchanteur doit voir la corde à délier.   Ce sort ne fonctionne pas sur les cordes enchantées. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Les cordes magiques |  |

#### Déplacement de masse

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 à 24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**objet |
| **Points de Magie :**1D8 | **Composants :**Une plume de canard |
| **Effets :**L'enchanteur peut grace à ce sort soulever des masses d'objet du genre épée (charge de base: 50 PE). Pour chaque tranche de 1 point de magie, l'enchanteur augmente sa capacité de déplacement de l'objet de 10 d'encombrement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Détection des alarmes magiques

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1PM par tour |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**4 metres autour de soit |
| **Points de Magie :**1 | **Composants :**Une tête de chauve-souris |
| **Effets :**L'Enchanteur peut avec ce sort sentir lorsqu'un objet ou une zone est protégé par le sort Alarme Magique (Magie Mineure). Contrairement à la compétence, aucun test d'Intelligence n'est nécessaire pour pressentir l'alarme. Notez que le sort ne permet pas aux Personnages de désactiver l'Alarme magique. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Détection du poison

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 tour |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Un buvard |
| **Effets :**Ce sort permet de détecter la trace de poison ou de drogue dans la nourriture ou la boisson. Il permet aussi de savoir si la nourriture est comestible ou non. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Discrétion

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 minutes |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**non-applicable |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une feuille sèche |
| **Effets :**Pendant l'action du sort, l'enchanteur n'attire pas l'attention. Quiconque essaye de le voir ou de l'entendre dans ces conditions subit une pénalité de -20 à tous ses tests d'observation et d'écoute. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Dissipation d’ivresse de groupe

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**10 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un groupe |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Une chope vide de biere |
| **Effets :**Ce sort dissipe les effets de l'alcool sur le groupe et l'enchanteur.  Bien utile lorsque vous sortez de l'auberge en pleine nuit...  Le sort fonctionne sur l'enchanteur et deux autres personnes pour son coup de magie. L'enchanteur peut dépenser 2PM par personne supplementaire qu'il souhaite soulager. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Sobritété |  |

#### Doigts de beurre

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Un peu de beurre |
| **Effets :**La cible laisse tomber tout ce qu'elle tient dans la main choisie par l'enchanteur, sauf si elle résiste au sort en réussissant un test de d'Ag. Doigts de Beurre n'affecte pas les objets tenus à deux mains. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test d'Ag |  |

#### Don de langues

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Ouïe |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1 Tour ou plus |
| **Temps d'incantation :**1D6+3 rounds | **Champs d'action :**un groupe ou une personne |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**la langue de toute créature |
| **Effets :**Ce sort affecte uniquement l'Enchanteur, alors capable de parler et de comprendre les langages entendus. Les effets durent un Tour par coup de point de magie dépensé et peuvent être étendus si plusieurs lancé sont utilisés. (Exemple : *j'ai la langue de créature et je veux que mon sort dure 2 min (1tours = 10s) je doit lancé 12D2 pour la même durée si je n'avais pas la langue j'aurais du lancer 24D2*) |  |
| **Immunise contre ce sort :**Aucune |  |

#### Enchantement

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**touché |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1 journée |
| **Temps d'incantation :**1 tour | **Champs d'action :**l'objet |
| **Points de Magie :**1D8 | **Composants :**Un petit objet non magique |
| **Effets :**Ce sort permet de rendre magique un objet quelconque. Le sort dure 24h et l'objet est détruit à la fin du sort.  L'objet ne bénéficie d'aucun pouvoir supplémentaire, il est simplement considéré comme magique et peut être identifié comme tel par tout personnage possédant la compétence sens de la magie.   Il est impossible d'enchanter un objet déjà magique. Le poids de l'objet ne doit pas dépasser 10% du poids de l'enchanteur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Encre de nuit

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 Tour/ PM |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Livre ou parchemin |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Un morceau de silex |
| **Effets :**Ce sort rend phosphorescent l'encre du livre ciblé qui peut dès lors être lu dans l'obscurité la plus totale.  La faible lueur procurée par ce sort ne permet pas au personnage qui tient le livre ou le parchemin d’éclairer la pièce où il se trouve. En revanche, elle en produit assez pour distinguer l’enchanteur qui tient le livre. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Envolée magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Variable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d10 secondes |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Un peu de duvet de chardon |
| **Effets :**L'enchanteur flotte au-dessus du sol pendant 1d10 secondes. Il se retrouve à une hauteur aléatoire et à la merci de tous les vents. Lancez 1d6 pour déterminer la hauteur en mètres au-dessu du sol, et si il y a du vent, lancez 1d8 pour en déterminer la direction: 1 nord 5 sud 2 nord-est 6 sud-ouest 3 est 7 ouest 4 sud-est 8 nord-ouest  L'enchanteur ne contrôle pas son déplacement, et il va errer tant que le sort agit. Il ne peut décider d'atterrir, et lancer Dissipation de la Magie pour y mettre un terme le fait tomber brutalement au lieu de descendre doucement. La hauteur à laquelle il se trouve est fonction du lieu de départ; quelqu'un qui s'élance du haut d'une colline se retrouve assez vite à une bonne altitude, car le sol descend rapidement sous lui. Ce sort est enseigné aux apprentis pour leur inculquer les principes élémentaires de la magie des déplacements. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Exorcisme

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**L'enchanteur peut enlever une malédiction placée sur un autre personnage d'un niveau inferieur ou égal au sien. Une seule malédiction peut être supprimée à la fois. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Non |  |

#### Fausse piste

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Une poignée de sable |
| **Effets :**Grâce à ce sort, l’Enchanteur est capable de masquer toute trace de son passage (ou de celui d'une personne en particulier) en un lieu précis : une rue, une pièce, un chemin,... et va jusqu’à induire en erreur ses poursuivants par une fausse piste. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Feux follets

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Non applicable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non applicable |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**2 lucioles |
| **Effets :**Ce sort fait apparaître une multitude de lumières, semblables à des torches ou à des lanternes lointaines. Celles-ci apparaissent dans les 100 mètres autour de l'Enchanteur et dans la direction qu'il désire. Elles suivent naturellement les corridors et les passages sans avoir besoin d'être contrôlées ou surveillées. Le personnage peut cependant contrôler leur déplacement plus fermement, si les lumières restent en vue - mais devra pour cela se concentrer (il ne pourra alors plus rien faire d'autre).  Les lumières se déplacent à une vitesse variable, comprise entre huit et seize mètres par tour. Au bout d'une heure elles s'affaibliront progressivement avant de s'évanouir tout à fait. Ce sort est fréquemment utilisé pour fausser les pistes et tromper d'éventuels poursuivants. Pendant ce temps, l'enchanteur peut faire du chemin. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Flammerole

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à extinction |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**L'enchanteur produit une petite flamme qui brûle désormais dans la paume de sa main. Aussi longtemps que sa main restera ouverte, celle-ci brûlera. Elle s'éteindra automatiquement lorsque le poing sera fermé.   La flamme est trop petite et inoffensive pour provoquer des réactions psychologiques de la part des créatures craignant le feu, ainsi que pour infliger des dommages ou être utilisée comme une arme. Elle peut cependant être employée pour allumer des substances inflammables, des torches, des lampes, etc., et éclaire autant qu'une bougie.   L'enchanteur doit rester prudent car le danger de combustion de ses vêtements existe!!! |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Flaque d’huile

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une zone de 12m de diamètre |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**une petite flasque remplie d'huile |
| **Effets :**Ce sort fait apparaître une flaque d'huile de 12m de diamètre centrée sur l'enchanteur. Toute personne voulant se déplacer dans cette znoe doit effectuer un test d'agilité à -20 sous peine de tomber sur le sol. Tant que la flaque d'huile est en cours, l'enchanteur ne peut pas se déplacer sous peine de la faire disparaître. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Fumée sans feu

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**1 mètre |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**- |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**2 petits cailloux |
| **Effets :**Ce sort permet a l'enchanteur qui jette deux cailloux a terre, de créer une petite explosion à ses pieds. Sans aucun danger, elle provoque de la fumée blanche et épaisse qui se disperse dès le round suivant. Elle est utile pour masquer le lanceur de sort pendant qu'il peut bondir de coté ou incanter un nouveau sort qui se déclenchera lorsque la fumée commencera à se disperser. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Aucun |  |

#### Grand/Petit

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**objet |
| **Points de Magie :**1D8 | **Composants :**Objet à agrandir ou à rétrécire |
| **Effets :**L'enchanteur peut à l'aide de se sort tripler la taille d'un objet ou de réduire par trois la taille de ce dernier. Il peut dépenser 1 point de plus pour augmenter l'agrandissement ou la réduction de l'objet. Au bout de 1h, 2 points de magie peuvent être dépensés pour prolonger l'effet de 30 min, est ce en ne disant que le dernier mot de l'incantation. Le poid de l'objet est aussi réduit ou augmenté.  Le sort ne peut augmenter une taille que jusqu'à 2 mètres et réduire jusqu'à 2cm |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Guérison des Fruancules

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D10 jours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**1 savon |
| **Effets :**Ce sort fait disparaître tout défaut cutané disgracieux dont souffre la cible, entre autres : furoncle, boutons, acné, cicatrices dues aux maladies. Il n'en guérit toutefois pas la cause : si elle n'est pas traitée, les marques reviennent à la fin du sort. De plus, il n'affecte que les imperfections toutes fraîches ; il n'enlève par exemple pas les vieilles cicatrices laissées par des furoncles ou par la petite vérole.   Par exemple, si le sort guérit les marques que fait apparaître la peste, il ne traite pas la maladie ; il ne se contente d'en effacer les manifestations cutanées – la cible soumise à ce traitement en présente tous les symptômes, est toujours porteuse. de la maladie et peut encore en mourir |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Guérison Mineure

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**1D4 | **Composants :**Un morceau de pansement |
| **Effets :**Ce sort restitue immédiatement 1d2 points de blessures à un personnage légèrement blessé. Il n'a aucun effet sur un individu à qui il reste moins de 2 points de Blessures. Il ne peut pas être lancé à répétition sur une même cible dans une même journée; une fois que le blessé en a bénéficié, aucune autre Guérison Mineure n'a d'effet s'il ne subit pas de nouveaux dommages le même jour. De plus, le sort ne soigne que les dommages infligés par des effets physiques externes ordinaires(dus à une arme, une chute, du feu), mais pas les empoisonnements, la maladie, la magie et autres. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Immunité au toucher

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à annulation du sort par l'Enchanteur |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D4 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort affecte seulement l'Enchanteur qui est alors capable de repousser un adversaire sans faire un geste. Une fois le sort jeté, l'Enchanteur peut se déplacer normalement mais doit garder les bras croisés.   Tout personnage le touchant recevra une décharge magique. Cette décharge est déterminée avec 1D4 et une force égale au niveau du lanceur du sort. Ces coups sont considérés comme des coups assommants avec un bonus de 20%. Il n'y a donc pas de perte de Points de Blessure. L'armure n'offre aucune protection. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Luminescence

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Toucher |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Un objet défini par l'enchanteur |
| **Effets :**Ce sort est lancé sur un objet que l'enchanteur doit tenir. L'objet se met à briller intensément, donnant un ainsi une lumière équivalente à celle d'une lanterne. Celle-ci dure une heure par point de magie dépensé et lorsque le sort est terminé l'objet disparaît. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Non |  |

#### Malédiction

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 mètres |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Jusqu'à dissipation |
| **Temps d'incantation :**1D6+3 rounds | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**6D2 | **Composants :**cheveu, ongle, etc. de la victime |
| **Effets :**Ce sort permet à l'Enchanteur de lancer une malédiction sur une victime de son choix, se situant à moins de 12 mètres de lui lors de l'incantation. La victime doit effectuer un Test de Force Mental. Si elle échoue, la malédiction prend effet immédiatement.   Celle-ci peut être enlevée, automatiquement, par l'Enchanteur lui-même ou par le sort Exorcisme, lancé par un autre Enchanteur de niveau égal ou supérieur. Voici des exemples de malédiction : l'Enchanteur pourra déterminer ses effets précis mais ce sera au Maître de Jeu de s'assurer qu'ils sont identiques à ceux cités ci-dessous.  - Verrues  - Système pileux développé  - Cheveux prenant une couleur vive  - Mouvements irréguliers de l'intestin  - Odeur de pieds  - Calvitie  - Eruption de boutons  - Mauvaise haleine  - Flatulence  Ils sont embarrassants, peut-être inconfortables mais pas spécialement dangereux. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Force Mental |  |

#### Mange-flammes végétal

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**50 mètres | | **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 rounds | | **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**50 mètres | | **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**une feuille enveloppée dans un bout de tissu | | **Effets :**Ce sort permet à l'enchanteur soucieux de protéger l'environnement, et surtout sa vie, de protéger la végétation des effets du feu (naturel ou magique). Toute la végétation alentour est investie d'une énergie magique qui "absorbe" les flammes, éliminant tout risque d'incendie a grande échelle.  Une boule de feu ne s'éteindra pas en vol avec ce sort ! il permet simplement de l'empêcher de mettre le feu à toute la région. |  | | **Immunise contre ce sort :**rien |  | |

#### Marque des fées

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 metres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une plume calligraphique |
| **Effets :**La cible de ce sort est auréolée d’un halo de faible lumière de couleur déterminée par l’Enchanteur.  Dans le noir, plus aucun modificateur ne pénalise les adversaires pour la combattre, même si celle-ci devient invisible. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Mutisme bienfaiteur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**6 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 Tour ou plus |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Une plume de pie |
| **Effets :**Ce sort permet à l'Enchanteur de faire perdre l'usage de la parole d'une personne se trouvant dans les 6 mètres pour toute la durée du sort. La victime à droit à un test de FM pour résister. Dans le cas d'un Sorcier qui échouerait au test de Force Mentale, cela signifierait également qu'il ne pourra plus incanter de sort tant qu'il n'aura pas retrouvé l'usage de la parole.   Le sort dure un Tour mais l'Enchanteur peut en prolonger la durée en dépensant 1 Point de Magie par Tour. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Œil de faucon

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 minutes |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Les yeux d'un faucon |
| **Effets :**L'enchanteur bénéficie de Per+10 pour tous les tests d'observation tant que le sort agit. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Ouverture

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**1 mètre |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une serrure, verrou ou loquet |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Une petite clé en argent |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle serrure, verrou ou loquet se situant à moins d'un mètre. Il les déverrouille automatiquement. Ceux-ci resteront ouverts durant la prochaine minute et ne pourront être refermés pendant cette période. Ce sort ne fonctionne pas sur les mécanismes de fermeture enchantés. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Mécanismes enchantés |  |

#### Pare-pluie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une ombrelle miniature |
| **Effets :**Ce sort arrête la pluie tombant sur l'enchanteur. Même sous les averses les plus fortes le personnage restera parfaitement sec. Les effets durent une heure ou jusqu'à dissipation par l'Enchanteur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Rat de bibliothèque

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**0 |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Spéciale |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une bibliothèque |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**Une pincée de poussière |
| **Effets :**Ce sort fait apparaître un petit rongeur gris aux yeux sombres. Invoqué dans une bibliothèque, il conduit immanquablement le magicien vers le manuscrit recherché, après quoi il disparaît. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Recherche

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 tour |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**12 mètres |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**La queue d'un agneau |
| **Effets :**Ce sort permet de localiser n'importe quel objet perdu s'il se trouve à moins de 12 mètres de l'enchanteur. L'objet produit alors un petit tintement de cloche jusqu'à sa récupération. S'il n'appartient pas à l'enchanteur, il doit avoir été touché par la personne qui le cherche, et l'enchanteur doit toucher celle-ci au moment de l'incantation. Elle doit être vivante et vouloir que l'objet soit retrouvé. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Renfort de porte

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**1 mètre |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 semaine pour 3 PM |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Porte, boîte, etc... |
| **Points de Magie :**3 | **Composants :**Une petite serrure |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle porte, boîte ou récipient se trouvant à moins d'un mètre. Cela a pour effet de les rendre physiquement résistants et donc plus difficiles à forcer. Ils gagnent +1 Résistance (Max +3) |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Sens du danger

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel/Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Les omoplates d'un hérisson |
| **Effets :**Ce sort donne à l'enchanteur l'équivalent de la compétence Sixième Sens. S'il est lancé sur un autre individu, il ne lui accorde pas le Sixième Sens, mais permet à l'enchanteur de ressentir une impression de danger quand la cible a des ennuis. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Soins aux petits animaux

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Permanent |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une poignée de la nourriture habituelle de l'animal |
| **Effets :**Ce sort restitue 1d3 points de Blessures à tout animal normal légèrement blessé. Il ne ramène jamais son score en points de Blessures au-dessus de son niveau original. Il ne fonctionne pas sur les animaux géants. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Sommeil

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6 Tours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**Un morceau de duvet |
| **Effets :**Ce sort peut être incanté sur personnage que l'enchanteur à la possibilité de toucher - la victime n'est pas censée savoir que le sort a été lancé. Elle doit alors réussir un test de FM ou tomber dans un sommeil comateux pour 1D6 Tours de jeu. Ce sort ne fonctionne que sur des individus de moins de 3 mètres de haut, sinon il n'a aucun effet. Le personnage désirant l'utiliser en combat doit réussir à toucher son adversaire, la main ouverte (modificateurs de combat à mains nues applicables). Le toucher ne cause pas de dommages mais plonge la victime dans un profond sommeil. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Son

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Spécial |
| **Points de Magie :**5D2 | **Composants :**Une petite trompette |
| **Effets :**Ce sort produit un son d'une quelconque nature. Cela peut être un bruit très fort dont l'écho peut être perçu à grande distance (plus de 600 mètres en extérieurs et bien plus dans un souterrain), ou bien encore un bruit très léger, comme une lourde respiration. Le personnage devra choisir le type de bruit et le volume. Ce sort peut produire tout type de bruit, excepté des paroles. Le bruit dure 1 seul Round (10 secondes) et son origine peut se situer n'importe ou dans les 24 mètres autour de 1'Enchanteur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Souffle de la fée dragon

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Des objets inflammables |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**une goutte d'huile |
| **Effets :**Ce sort, très courant, permet à l'Enchanteur de mettre le feu à des objets prévus à cet effet comme par exemple une torche, une lampe, un foyer, etc. La flamme produite a l'intensité d'un briquet et brûle même les surfaces humides. L'Enchanteur peut allumer tous les foyers dans son champ de vision à la fois, s'il le désire (par exemple toutes les bougies d'un lustre, ...). |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Tache

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**Un petit morceau de buvard |
| **Effets :**Ce sort fait disparaître jusqu'à 25 cl d'un liquide qui s'est répandu. Les liquides colorés ne laissent aucune trace, mais les dommages réels, comme les cloques dues aux brûlures d'huile ou d'acide, persistent. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Ventriloquie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**- |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**une bouche sculptée dans du platre |
| **Effets :**Ce sort permet à l'enchanteur, tout en parlant normalement, de faire entendre sa voix, non pas là où il se trouve mais à une distance inférieure à 12 mètres. Sur un test d'Int réussi, les observateurs attentifs pourront découvrir qui parle réellement. Ce sort permet, par exemple, à un illusionniste de faire parler ses "répliques" pour les rendre encore plus crédibles et plus difficilement détectables (malus cumulable au test d'Int de -10%). |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test d'Int |  |

#### Verrou magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**1 mètre |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1semaine pour 3 PM |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**1 serrure ou verrou |
| **Points de Magie :**3 | **Composants :**Un peu de glue |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur n'importe quel serrure ou verrou, à moins d'un mètre du personnage. Une serrure enchantée ne peut être crochetée ou forcée et reste solidement fixée à son support. Cependant, le sort ne prévient pas des chocs sur le support. Par exemple, un coffre fermé magiquement pourra être mis en pièces. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Vision de nuit

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2d6 minutes |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**30 mètres |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**L'oeil d'une chouette |
| **Effets :**Ce sort accorde à l'enchanteur la compétence Vision Nocturne sur une portée de 30m. S'il possède déjà cette compétence, elle est augmentée de 30m. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Zone d’amitié

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**12 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure, en maintenant la concentration |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**12 mètres |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**Un verre d'alcool |
| **Effets :**Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'enchanteur, dans laquelle tous les tests de Soc se font à +10. Toute personne présente dans ce périmètre qui se dispute au moment de l'incantation fait un test de Soc. Sur une réussite, elle se calme et devient amicale envers son antagoniste. Cela n'arrête pas une bagarre déjà engagée, mais peut empêcher qu'elle éclate. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Zone de chaleur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Zéro |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une zone |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Un morceau de fourrure d'animal |
| **Effets :**Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'enchanteur. Celle-ci reste présente pendant une heure, à moins qu'elle ne soit volontairement dissipée ou que l'enchanteur se déplace. A l'intérieur, la température est augmentée de 10 degrés. Tant que l'enchanteur se concentre pour maintenir la zone, il ne peut ni lancer un nouveau sort, ni utiliser sa compétence méditation pour recouvrer ses points de magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent se toucher ni se superposer. Si 2 zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Zone de froid

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Zero |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Zone |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une torche allumée |
| **Effets :**Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'enchanteur. Celle-ci reste présente pendant une heure, à moins qu'elle soit volontairement dissipée ou que l'enchanteur se déplace. A l'intérieur la température est rabaissée de dix degrés. Tant que l'enchanteur se concentre pour maintenir la zone, il ne peut ni lancer un nouveau sort, ni utiliser sa compétence méditation pour recouvrer des points de magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Zone de saveur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une zone de 12 m de diamètre |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**Une pomme caramélisée |
| **Effets :**Ce sort crée une zone de 12 m de diamètre centrée sur l'enchanteur. Toute nourriture consommée dans cette zone paraît bien meilleure qu'en réalité. Un repas normal ressemble à un festin de la cour de l'empereur, et même les provisions de voyage sont savoureuses. Ce sort n'affecte pas la qualité de la nourriture – des aliments pourris rendront toujours malade, un plat empoisonné sera toujours toxique.   Pendant qu'il maintient la zone, le sorcier ne peut ni lancer d'autres sorts ni utiliser la compétence méditation pour récupérer des points de magie. Si deux zones ou plus se touchent ou se chevauchent, elles sont toutes instantanément détruites. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Zone de silence

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Mineure | **Portée du sort :**Zero |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une zone |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**Une boule de cire |
| **Effets :**Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'enchanteur. Celle-ci reste présente pendant une heure, à moins qu'elle soit volontairement dissipée ou que l'enchanteur se déplace. Aucun son, même les plus retentissants ne peuvent entrer ou sortir de cette zone. Tant que l'enchanteur se concentre pour maintenir la zone, il ne peut ni lancer un nouveau sort, ni utiliser sa competence meditation pour recouvrer des points de magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

## **Magie Divine : Magie Cléricale**

Les Clercs sont les fervents disciples d’une divinité qu’ils représentent sur terre. Ils reçoivent lors de leurs prières, un large éventail de pouvoirs variant en fonction de leurs dieux.

### Niveau I

#### Einhasad – Zone d’attraction du mal

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une zone de 12 mètres autour du prêtre |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**Un emblème d'un dieux maléfique |
| **Effets :**Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre, ayant pour centre l'Enchanteur. Cette zone dure pendant une heure, ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que le personnage se déplace. Les personnes qui se trouvent à 25 mètres de cette zone, s’ils sont loyaux, bons, ou neutres fuient cet espace car il ne s’y sente pas bien. Les personnes mauvaises doivent faire un test de FM pour ne pas être attiré par cette zone, les personnes chaotiques qui sentent cette aura devront tout de suite partir en direction de cette zone.   Pendant qu'il maintient une zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Einhasad – Zone de protection du mal

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un cercle de 12 mètres de diamètre |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**Un embléme d'un dieux loyal |
| **Effets :**Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre, ayant pour centre l'Enchanteur. Cette zone dure pendant une heure, ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que le personnage se déplace.  Aucune créature (quelque soit son alignement) ne peut sortir de cette zone. Aucune créature chaotique ne peut entrer dans cette zone Pendant qu'il maintient une zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Einhasad – Evocation d’un disque flamboyant

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2h/niv |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**- |
| **Points de Magie :**4D4 | **Composants :**un disque en or (valeur : 30 Fa) |
| **Effets :**Ce sort permet d'invoquer un disque lumineux de 2 mètres de diamètre. Ce disque sert de moyen de locomotion pour le Clerc uniquement. Le disque obéit à des ordres simples tels que : gauche, droite, tout droit, plus vite, ralentit, stop, ... Le disque vole comme un Voleteur et il a 8 en M. Il inflige un coup de force 5 à tous ceux qui se trouvent sur son passage et qui échouent à un Test d'Ag (Fuite +10, Esquive +10). |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Einhasad – Immunité totale aux poisons

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 1 | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**l'endurance du destinataire +1D4 heures |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**5D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Il annule les effets de n’importe quel poison dont la victime est atteinte et prévient les effets des poisons pouvant contaminer la victime pendant la durée du sort. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Einhasad – Crochetage de verrou magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 1 | **Portée du sort :**1 mètre |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Voir ci dessous |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une fermeture ou un verrou |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur toute fermeture ou verrou qui a bénéficié du sort Verrou Magique. Cela a pour effet de rendre ce dernier inactif pour un nombre de Tours égal à la moitié de la force mental de l'Enchanteur. Pendant toute la durée du Sort, le Crochetage de la serrure peut se faire normalement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Einhasad – Neutralisation d’une alarme magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 1 | **Portée du sort :**1 mètre |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Voir ci dessous |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une zone |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle zone dans laquelle le sort Alarme Magique a été placé. Il rend l'Alarme Magique inactive pour un nombre de Tours égal à la moitié de la force mental de l'Enchanteur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Pa’agrio Contrôle du feu (mineur)

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Immédiat |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne, un groupe |
| **Points de Magie :**3D3 | **Composants :**Une source de feu à moins de 10 mètres |
| **Effets :**Le clerc peut faire s'éteindre (et disparaitre totalement) un feu (de 3 mètres carrés par niveau de l'enchanteur) s'il se trouve à moins de 10M de celui-ci.   Il peut également lancer des boules de feu (selon son niveau : une boule de feu au niv1, deux boules de feu au niv2, etc.) avec un bonus de 1D4 de dégât par niveau. Ces boules de feu ne sont pas lancées des mains du personnage mais de la source de feu et ainsi la portée du sort est calculé à partir de cette source.   Si la source de feu est située derrière l’incanteur celui-ci a -25%Fm si le sort aurait dû réussir sans le malus il est heurté par sa boule de feu. Il est dès lors déconseillé d'utiliser ce sort lorsque l'on se trouve entre la source du feu et ses ennemis. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Immunité au feu |  |

#### Shilen – Complaisance

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 1 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**24 heures |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**3D12 | **Composants :**Symbole de Shilen |
| **Effets :**Ce sort prend effet sur la première créature que le prêtre ou la démonette touche après l'avoir incanté. En combat, l'enchanteur doit réussir un Toucher - avec les -20% habituels pour le combat sans arme.   La victime a le droit de tenter un Test de FM pour résister au sort et, si elle le rate, elle entrera dans un état serein et euphorique pendant 24 heures.   La victime devient sujette à la Stupidité, mais sera sensible à toute instruction ou suggestion (non-suicidaire), pour peu qu'elle puisse pénétrer dans son cerveau embrumé. Les individus en état de Complaisance ne se déplaceront que 50% du temps et, quand ils le feront, ce sera au maximum à la moitié de leur vitesse Normale. En situation de combat, l'individu ne combattra que 50% du temps (et uniquement pour se défendre), et même alors toutes ses Caractéristiques seront diminuées de moitié. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Grand Kaine – Sacrifice de sang

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 1 | **Portée du sort :**A vue |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**Le sang du prêtre sur la lame d'une navaja. |
| **Effets :**Le prêtre doit faire couler un peu de son sang en se coupant au moyen d'une navaja, tout en regardant la victime désignée. Le prêtre perd ainsi 1 point de blessure, mais au même moment, sa victime semble frappée par une lame invisible, recevant un coup qui doit être traité comme un coup d'épée porté au niveau du tronc avec une Force de 3.  Le coup touche automatiquement et ignore la protection des armures non magiques. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau II

#### Pa’agrio – Bénédiction d’endurance

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 2 | **Portée du sort :**contact |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**6D2 | **Composants :**un morceau de carapace de tortue |
| **Effets :**Le personnage affecté reçoit un bonus de +10. En Endurance et +10% en force mentale. Le sort fait effet pendant 6 rounds, sachant qu'un même personnage ne peut bénéficier que d'une seule bénédiction d'endurance à la fois. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Einhasad – Traitement des maladies

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 2 | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Permanent |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur n'importe quel personnage, par contact. Si l'incantation est réussie, le récipiendaire réalise un Test de Contagion avec un bonus égal à la volonté(FM) de l'Enchanteur. Si ce Test réussit, la maladie est enrayé et la période de récupération commence immédiatement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Einhasad - Sanctuaire

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 2 | **Portée du sort :**personnel |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**10 |
| **Temps d'incantation :**1d4 | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**15D2 | **Composants :**un petit signe religieux d'Einhasad |
| **Effets :**Aprés l'incantation, tous les adversaires du lanceur l'ignorent, comme s'il était invisible. Tant qu'il est protégé par ce sort, il ne peut entreprendre d'action offensive, mais peut lancer des sorts non-offensifs, comme une guérison par exemple. Mais s'il influe sur une créaure, même alliée le sort est rompu. Donc un lanceur de sort protégé par ce sort ne peut être la cible d'attaques quelconques, mais il ne peut, par exemple, soigner ses alliés. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Grand Kaine – Création d’une clairière maudite

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 2 | **Portée du sort :**Aucune |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Variable |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un endroit approprié (une clairière...) |
| **Points de Magie :**7D2 | **Composants :**Un endroit approprié (une clairière ou une pièce souterraine...) et un autel consacré à Kaine |
| **Effets :**Ce sort permet au prêtre de créer un lieu maudit, dédié au dieu Kaine, comme par exemple un temple. Cette clairière attire à elle les créatures et les adeptes du Chaos dans un rayon de 1200 mètres. Les créatures autres que chaotiques doivent réussir un test de FM pour y entrer. Les modificateurs suivants sont applicables selon leur Alignement et non leur race :   Mauvais > +20%  Neutre > 0%  Bon > -20%  Loyal > -40% |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Grand Kaine – Masque du mal

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 2 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure par niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Le visage du Clerc |
| **Points de Magie :**7D2 | **Composants :**Le cerveau d'un Doppleganger |
| **Effets :**Ce sort permet au prêtre de modeler son visage et de lui donner/rendre une forme humaine ou naine quelconque. Il peut aussi copier un visage qu'il a pu fixer plus d'un Tour de jeu. Il aura les mêmes traits de visage que celui de la personne voulue, mais aucune faculté spéciale (Vision nocturne, Acuité auditive...) et ni la voix !   Aucun test d'Int ne permettra de déceler la supercherie car il ne s'agit pas d'une illusion. Pourtant une personne connaissant la personne imitée prendra conscience de quelque chose de bizarre au niveau de l'aspect physique général du personnage sur un résultat de 91 à 100. En fait, ce sort sert plus souvent à camoufler une défiguration ou un visage bestial et passer incognito plutôt qu'à copier les traits d'une personne spécifique pour tromper les gens. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Grand Kaine – Offrande rituelle

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 2 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Une journée par niveaux |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personnel |
| **Points de Magie :**6D2 | **Composants :**Ce sort doit être incanté au terme d'un sacrifice rituel humain |
| **Effets :**En accomplissant ce rituel magique au terme d'un sacrifice humain, l'âme du sacrifié est condamnée à rejoindre le royaume abyssal de Khaine. En échange de cette offrande, le seigneur du chaos gratifie le prêtre d'un avantage équivalent à une grâce divine. Cet avantage, choisi par le prêtre, doit être l'un des suivants : acquisition d'une compétence du culte, augmentation de 10 points de la CC ou de la CT, augmentation de 10 point de la Force. L'avantage est acquis temporairement pour une durée égale en journée au niveau de pouvoir du prêtre. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

### Niveau III

#### Eva – Famine léthargique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 3 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 semaine ou plus |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**7D2 | **Composants :**Trois baies de Gente-Dame des Mille Vertues et un verre d'eau salée |
| **Effets :**Ce sort permet au bénéficiaire de plonger dans une sorte de sommeil profond durant lequel le battement du coeur ralentit considérablement et dont les fonctions vitales comme la faim et la soif sont parfaitement entretenues. Le Prêtre doit pouvoir continuer à respirer. Le dormeur peut être réveillé n'importe quand par un autre personne sans qu'il en souffre. Ainsi, le Prêtre peut être en sommeil durant trois semaine (et plus) sans manger ni boire.   Il ressentira cependant une petite fringale lors de son réveil et lorsque son corps reprendra son rythme de vie normal. Durant la léthargie, le Prêtre est considéré comme une cible inerte. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Maphr – Un avec la pierre

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 3 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6+3 Rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**2D6 | **Composants :**Symbole de Maphr (réutilisable), une poignée de poussière de pierre |
| **Effets :**Ce sort permet à celui qui l'a lancé de se fondre dans les objets de pierre (et dans les parois de la plupart des tunnels). Il autorise aussi à traverser tout obstacle de pierre à Allure Prudente. Si le jeteur du sort se trouve encore dans la pierre quand le sort expire, il est éjecté à son point d'entrée. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Einhasad – Anti-mutation

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 3 | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané (comme le café) |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**2D6 | **Composants :**une pinte de sang du Clerc |
| **Effets :**La cible doit réaliser un Test de FM. Si celui-ci réussit, la mutation est supprimée et la partie mutante retrouve son aspect d'origine. Si le test est raté, une nouvelle mutation plus ou moins grave (selon les proportions de l'échec) apparaît. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Echec sur un test FM |  |

#### Einhasad – Guérison des Folies

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 3 | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Permanent |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**6D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur n'importe quel personnage, par contact. Si l'incantation est réussit, le récipiendaire réalise un Test de Contre-Magie. Si ce Test réussit, le sort n'a aucun effet. En cas d'éches du Test, le sort prend effet et le récipiendaire guérie immédiatement d'un Trouble. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Einhasad – Soin des lésions

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 3 | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Permanent |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**3D8 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur n'importe quel personnage, par contact. Le récipiendaire réalise un Test d'Endurance. Si ce Test réussit, une des parties du corps ayant été rendue inutilisable, par suite d'un Coup Critique est immédiatement remise en état. Note : ce sort ne peut pas régénérer un membre tranché ou arraché. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Grand Kaine – Possession meutrière

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 3 | **Portée du sort :**illimité |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**jusqu'a dissipation venant du lanceur |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**2D20 | **Composants :**Une goutte de sang de la victime désignée du sort. |
| **Effets :**La victime de cette malédiction souffre de terribles cauchemars qui affectent progressivement sa personnalité. Au moment de l'incantation, puis chaque jour suivant, la victime doit réaliser un test de FM. En cas d'échec, la malédiction progresse d'une étape comme présenté ci-dessous. En cas de réussite, l'état de la malédiction reste stationnaire jusqu'au prochain échec. Étape 1 : Dès le premier échec d'un test de FM, la victime souffre de cauchemars récurrents particulièrement horribles. Chaque nuit, elle doit réaliser un test de terreur. Elle gagne 1 point de folie en cas de réussite ou 2 points de folie en cas d'échec. Étape 2 : La victime devient nerveuse et irritable. Son Cl baisse de 5 points plus 5 points pour chaque nouvel échec au test de FM durant les jours qui suivent. Le Cl ne descendra toutefois pas au-dessous de 10. Étape 3 : La victime devient progressivement cruelle et sadique, prenant du plaisir à faire souffrir et à tuer. Étape 4 (stade final) : L'alignement de la victime devient Mauvais. Elle est, de plus, frappée du trouble Mégalomanie.  Dans la progression de la malédiction, les effets de toutes les étapes sont cumulatifs. La victime ne se souvient pas précisément de ses cauchemars et n'est pas consciente du changement de sa personnalité. A la dissipation de la malédiction, tous les effets disparaissent à l'exception des points de folie et troubles acquis. Si ces points de folie doivent se transformer en un trouble, celui-ci sera obligatoirement la frénésie, une animosité ou une haine dont la nature sera déterminée par le MJ en fonction de la personnalité du personnage et de son historique.  Tout point de magie investi par le prêtre au-dessus des points nécessaires de base impose à la victime un malus cumulatif de 5 points à ses tests de FM. De même, l'enchanteur pratiquant un exorcisme sur la victime devra investir un nombre de points de magie au moins égal au nombre initialement investi par le prêtre de Kaine. |  |
| **Immunise contre ce sort :**cf. description |  |

#### Pa’agrio – Epée de feu purificateur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 3 | **Portée du sort :**toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6+3 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**l'épée+son porteur |
| **Points de Magie :**2D12 | **Composants :**Une boule de souffre |
| **Effets :**En touchant une épée, le Clerc la rend enflammée pendant 1D6+3 Rounds, et le porteur de l'arme gagne temporairement 10 en CC et 10 en F. De plus, les créatures chaotiques touchées reçoivent 3D6+6 Dommages supplémentaires et les Démons doivent effectuer un Test d'Instabilité immédiatement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau IV

#### Einhasad – Sactuaire

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnelle |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**3 tours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**4D12 | **Composants :**Un anneau en diamant 3 fois béni par un clerc du dieu en question |
| **Effets :**Ce sort permet à l'enchanteur d'être entouré par un halo de lumière lui qui permet de voir dans la nuit à 10 mètres et seul l'enchanteur peut voir cette lumière et le halo qui l'entoure. De plus il inflige 1d10+10 dégats à tous les morts-vivants qui se trouvent à moins de 30 mètres de l'enchanteur et si un mort-vivant arrive dans un zone de 10 mètres il devra immédiatement faire un test de Fm à chaque round. S'il le réussit il pourra continuer à avancer, mais s'il le rate il fuira et devra faire un test de FM à tout les rounds. S'il le réussit il continura à fuir jusqu'à quitter la zone de l'aura, s'il le rate le monstre est détruit. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Einhasad – Cri du phénix

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 4 | **Portée du sort :**98 mètres |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1D3+2 rounds |
| **Temps d'incantation :**6 rounds | **Champs d'action :**Une personne ou un groupe |
| **Points de Magie :**6D20 | **Composants :**Plume de Phénix |
| **Effets :**Seuls les plus puissants des Clercs peuvent jeter ce sortilège qui demande beaucoup de concentration et de calme. Grâce à ce puissant sort, les Clercs peuvent faire naître un gigantesque phénix flamboyant.   Pour ce faire, ils doivent effectuer une danse rituelle qui, au terme de 6 rounds d'inaction et sous réserve d'un test de Fm réussi, fait apparaître un phénix brûlant les créatures chaotiques et mauvaises dans la zone d'effet. Les créatures d'alignement Bon, Loyal ou Neutre ne subissent aucun dégât. En revanche, les créatures d'alignement Mauvais ou Chaotique seront brûlées et partiront en cendres si elles ne réussissent pas un test de FM au début de chaque round pendant la durée du sort.   Le phénix peut atteindre tout ennemi dans un rayon de 98 m à la ronde et cela vaut pour toute créature, quelque soit sa taille.  Le Clerc ne doit pas être interrompu (blessé, plaqué au sol, ...) durant les 6 rounds de son incantation pour mener son sortilège à bien. Il est nécessaire que des compagnons veillent sur lui pendant qu'il lance l'incantation (A noter que s'il est interrompu, il perdra le nombre de PM requis pour lancer le Cri du Phénix)  Lorsque le sortilège prend fin, le Clerc perd 1D10 points de Blessure tant l'incantation lui aura drainé d'énergie vitale (Si le total devait lui ôter la vie, il n'en mourra pas mais sombrera dans l'inconscience). Après une période de repos, il aura recouvré tous ses points de Blessure. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Einhasad – Rétribution

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 4 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un groupe |
| **Points de Magie :**6D4 | **Composants :**Symbole de Einhasad, eau bénite par le clerc |
| **Effets :**Un clerc de Einhasad peut jeter ce sort sur un groupe de squelettes, de zombies ou de morts-vivants éthérés situés à moins de 24 mètres et 1D10+6 d'entre eux seront affectés. Ces derniers sont alors réduits en poussière ou, dans le cas de morts-vivants éthérés, disparaissent simplement. Les cibles ont droit à un test de contre-magie pour échapper aux effets du sort. Ce test peut être modifié par la dépense de points de magie supplémentaires de la manière habituelle.  Le clerc peut choisir de lancer son sort sur un nécromant à portée. Si ce dernier rate son test de FM à -20, il encaisse 1D3 Blessures (sans tenir compte de l'E) et perd 1D10 points de magie. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Einhasad – Condamnation de Einhasad

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Cléricale de Niveau 4 | **Portée du sort :**10 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**12D2 | **Composants :**un sceptre d'argent |
| **Effets :**Tout individu se trouvant dans la portée du sort et étant désigné par le sceptre en Argent tenu par le prêtre sera immédiatement Jugé par Einhasad. Si la personne désignée a volé durant la semaine précédente, sa main directrice se flétrira et deviendra noire, comme brûlée par des flammes invisibles, jusqu'à devenir indéfiniment inutilisable (perte sur la caractéristique D'Ag). Si la personne désignée a menti sur la valeur d'un objet ou a commis une escroquerie durant la semaine précédente, sa langue se flétrira de la même façon jusqu'à ce que la victime devienne irrémédiablement muette.  Si la personne désignée est un serviteur de Grand Kain, tout son corps semblera se flétrir jusqu'à ce qu'il meurt dans d'atroces souffrance. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

## **Magie de bataille**

Les sorts de Magie de Bataille sont utilisés principalement par les Sorciers non-spécialisés, mais le sont aussi par les Alchimistes et certains Clercs. ils couvrent un large champ de sorts défensifs et offensifs, proposant aux Enchanteurs une multitude d'options pour une quantité de situations.

### Niveau I

#### Accélération de la chair

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**Poudre touchée |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1D6+3 tours |
| **Temps d'incantation :**1D6+3 rounds | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**La poudre d'herbe d'air ou de feu |
| **Effets :**Une potion chargée de poudre affectée de ce rituel doit être bu par la cible. Le réactif, magiquement modifié, combiné avec le sang et la chair du receveur, augmentent temporairement sa vitesse et ses réactions. Ainsi l'Agilité est augmentée de +20 [Ag].   ATTENTION : possibilité d’effet secondaire ! Quand les effets du sort se terminent, la personne ciblée doit faire un jet d’Endurance. En cas d’échec, il souffre de Fatigue pendant 2D6+6 tours.   Si le sort est lancé sur un sujet Fatigué, les Bonus mais aussi les Pénalités de Fatigue se superposent. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Accroche pied

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 tour |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Le mouvement de la victime est divisé par deux pendant la durée du sort. Des mottes de terre s'agrippent aux chaussures que la victime porte aux pieds, mais quiconque ayant une force de 7 ou plus peut s'en libérer, méttant ainsi fin au sort.   Ce sort n'affecte que des mouvements "terrestres", et tout autre mouvement sur l'eau ou en l'air ne peut souffrir de ce désagrément. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Fm |  |

#### Animosité magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Groupe |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**Un morceau de cadavre de gobelinoide |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé contre un groupe de personnages ou de créatures qui sont normalement sujets à l'Animosité, tels que les Gobelins. Ceux ci ont droit à un test de FM pour éviter les effets du sort. S'ils échouent, ils s'entre déchirent jusqu'à apparition d'autres créatures qu'ils considèrent comme ennemis - dans ce cas le sort stoppe automatiquement.  Autrement les effets prennent fin au bout de 1D6 rounds. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Arme flétrie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**A vue |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Arme visée |
| **Points de Magie :**2D6 | **Composants :**Une petite réplique en argile de l'arme et une fiole d'eau pure et claire. |
| **Effets :**Ce sort est lancé sur une arme présente dans le champ de vision de l'enchanteur. Après l'incantation, elle devient aussi molle qu'une ficelle mouillée, et inutilisable. Elle reste dans cet état 1D6 tours, puis redevient rigide – mais dans la forme qu'elle a à cet instant : un personnage avec la compétence arme de spécialisation approprié peut lui redonner sa forme initiale, quelqu'un de compétent en travail du métal peut faire de même pour une arme en métal, sinon le propriétaire doit réussir un test de Dex pour ne pas se retrouver avec une arme déformée. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Aura de résistance

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure par niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Enchanteur |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**Une paire d'aimants |
| **Effets :**Ce sort donne une protection contre les Blessures en augmentant de 1 le nombre de PA, sur toutes les parties du corps du personnage qui a lancé le sort.  Les Auras peuvent êtres annulées par des moyens magiques (ex: dissipation d'Aura) et le sont automatiquement si le personnage est touché par une arme magique. Ce n'est donc pas une invulnérabilité garantie. Le personnage peut porter une seule aura en même et l'annuler lui même dès qu'il le souhaite. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Boule de feu

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantannée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne ou un groupe |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**une boule de soufre |
| **Effets :**Les personnages incantant ce sort, peuvent lancer une boule de feu sur leurs ennemis, causant ainsi des dommages et aussi une grande consternation. Un Enchanteur ne peut lancer qu'une Boule de feu par niveau et par round. Toutes les Boules produites par un même sort devront viser le même individu, ou le même Groupe. Les restrictions de cibles sont appliquées de la même façon que pour les projectiles normaux. Les Boules de feu atteignent automatiquement leur cible. Si elles sont lancées dans un groupe, elles touchent 1D3 créatures par niveau d'Enchanteur. Chaque toucher a une Force de 3 et cause 1D10 Points de Dommages aux victimes (non amortis par l'armure portée, quelle qu'elle soit). Les cibles inflammables subissent 1D8 Points de Blessures supplémentaires.  Les créatures craignant le feu devront faire un test de peur  Les Boules de feu sont des projectiles magiques. Les victimes peuvent tenter d'en réduire les effets en réussissant un Test d'Agilité ; ils ne prendront alors que la moitié des dommages. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test d'Agilité |  |

#### Boule de glace

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Poudre d’eau |
| **Effets :**Juste avant de frapper l'adversaire, l'eau gèle et se brise en milles petites aiguilles de glace. Les aiguilles sont assez localisées pour être considéré sur un seul endroit du corps (tiré aux dés) en cas de blessures critiques.   Une Boule de glace par niveau et par round peut être lancée sur un même adversaire en dépensant 1 Point de Magie supplémentaire par boule.   Une boule de glace cause 1d3 points de Blessure avec une Force de 0, non diminués par l'Endurance ni par l'armure.   Les boules de glace sont des missiles magiques. Les cibles peuvent tenter de les esquiver grâce à un Test d'Initiative [I]. En cas de réussite, la personne ne subit que la moitié des dommages. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Boule de lumière

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Poudre d'herbe de l'air |
| **Effets :**Une boule de lumière par niveau pourra être jetée sur une seule cible à portée de tir. L'Enchanteur devra alors dépenser relancer 1D6 point de Magie par boule supplémentaire.   Une Boule de lumière aveugle sa victime pour un round ; Si plus d'une boule est lancée sur un même adversaire, la victime ne pourra pas voir pendant autant de round que de boules ayant touchées leur but.   Les boules de lumière sont des missiles magiques. Les cibles peuvent tenter de les esquiver grâce à un jet d'Agilité pour chaque boule. Pour chaque réussite, la personne aura détourné à temps les yeux, et ne sera pas aveuglée par cette boule. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Boule de terre

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Poudre de terre |
| **Effets :**Une Boule de terre par niveau peut être lancée sur un même adversaire à portée. L'Enchanteur devra alors dépenser 1D6 Points de Magie par boule supplémentaire.  Une boule de terre cause 1d10 points de blessure avec une force de 3 sur n’importe quelle partie du corps (laissée au choix de l'Enchanteur). Les dommages sont diminués par l’Endurance de la victime, mais pas par l’armure.   Les boules de terre sont des missiles magiques. Les cibles peuvent tenter d’esquiver grâce à un jet d’Agilité. En cas de réussite, la victime ne subit que la moitié des dommages. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test D'Agilité |  |

#### Contrainte mentale

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6+3 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**3D4 | **Composants :**Deleriants (1/20 de dose) |
| **Effets :**Une faible contrainte est exercée sur la victime, n'étant ni un ordre subtilement tissé dans l’inconscient, ni très convaincant, il est alors facile à la victime de résister.   L’enchanteur peut glisser un ordre de six syllabes au maximum dans l’esprit de la victime, dans un langage qu'elle comprend.   Au premier tour la victime exécute l’ordre sans se poser de questions, comme si l'idée venait de lui.   Dans les rounds suivants, la victime se rend compte de l’ordre. Si cet ordre parait parfaitement normal pour une personne comme lui, il continuera ce que l’enchanteur lui avait demandé de faire, sans essayer d’y résister.  Les personnes plus familières aux contraintes magiques résisteront mieux que ceux ne connaissant pas cette pratique.   Si la victime doute de la sagesse de la commande, il peut tenter d’y résister chaque round. Un jet de Force Mentale [FM] réussi terminera les effets du sort.  Les personnes à qui l'on ordonne de tuer ses compagnons, ou à donner ses biens, sont vraisemblablement poussées à résister.   En cas de doute, le jet de résistance sera un test d’Intelligence avec modificateurs selon la nature de l'ordre. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Jet de Fm |  |

#### Débilité

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**24 metres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**4D6 | **Composants :**Une fiole d'alcool pur |
| **Effets :**Incantation du sort (mots magiques à prononcer) : EKATUM UMANE CONTERIO – que la débilité te frappe   Ce sort peut être lancé sur un seul personnage se situant à 24 mètres ou moins de l'Enchanteur. La victime peut faire un test de volonté pour éviter les effets du sort. Un échec indique que la victime devient folle et incapable de faire quoi que ce soit sauf s'asseoir à même le sol, baragouinant, bavant, et broutant de l'herbe. Elle ne peut alors se défendre et est considérée comme inerte dans le cas d'une éventuelle attaque. L'individu ne peut se déplacer de son propre chef mais peut être traîné par un autre personnage (à la moitié de son déplacement).   Les effets sont temporaires et prennent fin au bout de 1D6 rounds de combats de combat. Si le maître de jeu désire, il pourra tenir secrète la durée du sort. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

#### Découragement

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48m |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**voir ci-dessous |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**créature ou groupe |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**Un coeur miniature sculpté dans le bois,qui est brisé en deux lors du lancement du sort. |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur une créature ou un groupe ; un Test réussi de Contre Magie annulera ses effets. Toutecréature affectée sera envahie par le désespoir et la mélancolie et elle subira alors une pénalité de -10 à tous ses Tests de FM jusqu'au lever de soleil suivant. Le sort n'affecte pas les animaux naturels, les créatures ayant une Int de 10 ou moins et les créatures immunisées contre les effets Psychologiques (ex : les Mort-vivants). Lancer plusieurs fois, ce sort sur la même cible n'augmente pas les pénalités infligées. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Détection de la magie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 Tour |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**voir effets |
| **Points de Magie :**2d4 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Incantation du Sort : TSARA KORILATH ITH HAKON - que la magie me soit révélée  Ce sort permet à l'enchanteur d'identifier tous les éléments et objets magiques se trouvant dans son champ de vision dans la limite de la portée. Il rappelle ainsi la compétence sens de la magie, mais avec une portée beaucoup plus importante. Détection de la magie ne révèle pas l'identité des enchanteurs – mais il faut pour cela la compétence conscience de la magie – ni la fonction ou l'utilité d'un enchantement ou d'un objet magique. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Détection des malédictions

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantannée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**1d4 | **Composants :**une petite bille de verre |
| **Effets :**Ce sort permet de détecter une éventuelle malédiction. En présence d'une malédiction la bille de verre vire au rouge. |  |
| **Immunise contre ce sort :**aucune |  |

#### Enthousiasme

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 heures |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Le personne ciblée gagne un bonus de +10 en Force Mental [FM] pendant la durée du sort.   Ce sort n'affecte ni les animaux naturels, ni les créatures ayant moins de 10 en Intelligence, ni les créatures immunisées contre les effets psychologiques (les Morts-vivants...).   Ce sort annule les effets du sort Découragement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Fm |  |

#### Esprit torturé

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D3 + 1 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**4D4 | **Composants :**Deleriants |
| **Effets :**L'esprit de la victime peut, sur un test de force mental réussi, reconnaître la facétie du sort, et pourra ignorer les effets ; Sinon la victime sera submergée par ces sentiments de douleur intense.   En cas d'échec, l'esprit de la victime se retranchera sur lui même, empêchant la victime de faire autre chose que de parer tant que le sort durera ; Ceci jusqu'à la fin de ce round et pendant les 1d3 prochains rounds.   Le sort n'aura pas d'effet sur les créatures d'endurance supérieure à 6. Il en va de même pour les morts vivants invoqués magiquement ou divinement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Flèche magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**0 |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**flèches |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Une flèche |
| **Effets :**Ce sort rend la flèche éléctrophysique (elle ne peut être conservée). La portée est celle de l'arc, elle inflige 1D6 dégâts avec une force de 5 .L'arc n'a pas de malus pour la tirer (lié à la distance).Comme les autres flèches, elle ne peut être esquivée et n'atteint qu'une seule cible à la fois . |  |
| **Immunise contre ce sort :**- |  |

#### Force de combat

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Jusqu'au prochain lever du soleil |
| **Temps d'incantation :**1D6+3 rounds | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**3D4 | **Composants :**Le scalp d'un géant |
| **Effets :**Ce sort permet à l'Enchanteur d'augmenter une des ses caractéristiques de combat : CC,CT,F, E,Ag,Fm de 10%; ou ses Points de Blessures de 1 D6 + 1 (au choix du joueur). Les effets durent jusqu'à l'aube. Toute tentative de lancer un second sort sur le même personnage se soldera par l'annulation du premier ; toutefois le nouveau sort fonctionnera normalement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Aucune |  |

#### Guérison de blessure légères

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Permanent |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel ou créature |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Un morceau de panserment |
| **Effets :**Incantation du sort : NATALE OSNAE FABAE – que tes blessures ne soient plus   Ce sort est utilisé pour soigner l'Enchanteur, un autre personnage ou une créature non magique par simple toucher. Le sort prend effet immédiatement, redonnant 1D6 Point de Blessures. Ce sort ne soigne pas un personnage atteint d'une blessure grave (c’est à dire qu'il lui reste moins de 2 points de blessure). Lancé sur un personnage dans cet état, le sort n'aura aucun effet.   Un enchanteur échouant dans l'incantation de ce sort, cause 1D6 point(s) de blessure(s) supplémentaire(s) au patient. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Hostilité

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6+3 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**Poudre d’herbe de feu |
| **Effets :**L'enchanteur déclare un être, une espèce, une nationalité ou une race comme sujette à l'hostilité de la victime, et décide quelle émotion il veut exciter chez le sujet : Animosité, fureur ou haine.   La victime peut choisir de faire un Test de Volonté pour résister. Si le test réussit, le sort n'a pas d'effets. S'il échoue, la personne ciblée est soudain envahie par l'animosité, la fureur ou la haine tant que dure le sort. Le sort agit comme si le sujet échouait un jet de contrôle de l'animosité, fureur ou haine.  A la fin de la durée du sort, le personnage retrouve un comportement normal.   Si la victime est déjà sujette à une hostilité contre la "cible désignée", l'hostilité continuera jusqu'à la fin de la rencontre. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Fm |  |

#### Immunité au poison

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**personnel ou 6mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6 x 10 tours par niveau de l'enchanteur |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**une queue de scorpion |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur l'enchanteur ou tout autre personne se trouvant dans les 6 mètres. Cela donne au receveur une immunité totale aux poisons et venins pendant la duré du sort. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Indicateur vital de Priestari

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**50km et plus |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Tant que le recipiandaire est en vie |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**3D4 | **Composants :**Un médaillon de fer confectionné par un forgeron nain(Obligatoire) |
| **Effets :**Grâce à ce sort, l'enchanteur peut savoir à n'importe quel moment quel est l'etat de santé d'une personne choisie par lui. Cette personne, le "recipiandaire", doit être presente lors du lancé du sort, en tenant le médaillon contre son coeur. Ensuite, le medaillon reflète sa condition physique. Il est lisse et polie comme un miroir tant que le recipiandaire est au mieux de sa forme, devient terne en cas de maladie ou de blessure légère, rugueux et noircit si la condition physique du recipiandaire est au plus bas, et ressemble a un bout de fer rouillé si le recipiandaire vient à décéder.   L'enchanteur doit choisir la portée qu'il souhaite donner au sort lors de son incantation (Ajouter 3 PM par tranche de 50km). Elle ne peut être modifiée par la suite.   Priestari avait mis ce sort au point pour permettre aux commandants millitaires de suivre l'état de leurs éclaireurs avancés ou des messagers envoyés en territoire ennemis, mais plusieurs apprentis y ont vue la possibilité de rester en contact avec leur bien-aimée, ou de surveiller l'état d'un malade. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Infravision

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2D6 Rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**3D4 | **Composants :**Des yeux d'aigle et une fiole d'acide corrosif |
| **Effets :**Ce sort permet à l'enchanteur d'éviter les rencontres désagréables qui peuvent l'attendre derrière une porte, un mur... Une fois ce sort incanté, l'enchanteur acquiert la faculté extraordinaire de voir à travers les murs. Ces derniers n'auront plus désormais seulement des oreilles...   Pour cela il faudra que son front entre en contact avec la matière à travers laquelle il désire regarder. La durée du sort est tenue secrète par le MJ. Il est sans effet si l'épaisseur du mur dépasse 50 cm ou s'il est constitué de métaux tel que le plomb, le fer... Pendant toute la durée de ce sort, l’enchanteur ne peut lancer de nouveaux sortilèges. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Lévitation

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**1 personne ou objet |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**Poudre d'air dur |
| **Effets :**Le sujet ou l'objet peut être jeté ou poussé aussi loin qu'une bulle de savon (ce qui n'est pas bien loin). Quoiqu'il en soit, il est alors très facile à pousser ou a porter.   La cible ne doit pas être plus grande ni plus lourde qu'un être humain normal avec des vêtements légers.   Une personnes affectée par ce sort pourra tenir la main d'un l'enchanteur ayant invoqué le sort "Vol mineur" ou "Vol majeur" et ainsi pourra être tiré et guidé à travers les airs. Par contre si l'enchanteur s'écrase, il en sera de même pour les sujets remorqués, qui subiront eux aussi les dommages d'une chute. De même une ou deux charges, de taille humaine, pourront être tirés par l'enchanteur.   Les personnes ou charges séparés de l'enchanteur flotteront dans l'air selon leur ancienne trajectoire tant que durera le sort, puis s'écraseront par terre, prenant les dommages dus à la chute.  L'enchanteur ne pourra pas se servir de la personne ou de l'objet comme une bombe ; et la cible tombera de la façon la plus plausible (décidé par le MJ).   Sa Capacité au Combat [CC], sa Capacité au Tir [CT] et son Agilité [Ag] seront réduits à 5. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Fm |  |

#### Main de fer

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1d6 x 10 tours |
| **Temps d'incantation :**1 round | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Un petit marteau en argent |
| **Effets :**Ce sort avantage l'enchanteur en augmentant son potentiel de combat +10CC 10CT +10Ag Les effets durent 1d6 x 10 tours ou jusqu'a ce que l'enchanteur subisse une perte de point de blessure, auquel cas le sort est dissipé. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Soin rapides

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**1d6+3 rounds | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**4D4 | **Composants :**La poudre d'herbe de terre ou d’eau |
| **Effets :**Pour chaque round où le sort agira, le rituel guérira la personne ciblée de 1 point de Blessure. Si le sort est interrompu pendant la phase de soins, le rituel est gâché et les soins magiques se terminent immédiatement. Ce sort agit sur la plupart des humanoïdes et des créatures à sang chaud ainsi que sur les êtres à essence magique (c'est à dire les démons et les élémentaux), mais pas sur les créatures Etherés.   Les plaies se cicatrisent automatiquement. Ce sort ne fait pas repousser les membres et les blessures déjà traitées par un soins d’herbe ne reçoivent aucun avantage de ce sort et réciproquement (alors ne faites pas les petits malins !!)  Immunise contre ce sort : |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Sommeil profond

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6+3 tours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**4D4 | **Composants :**1 dose de déliriant |
| **Effets :**Pendant trois rounds, la personne est somnolante mais ne dort pas encore. L'Agilité [Ag], la Capacité de Combat [CC], la Capacité de Tir [CT] et les jets standards reçoivent une pénalité de -40.   A la fin du troisième round où le sort agit, la personne doit faire un Test de Volonté. Si le jet est réussi, le sort se termine. Sinon, le sujet tombe dans un profond sommeil magique, et ne pourra pas être réveillé par un moyen normal (une secousse, un cri, etc.) mais sera réveillé s’il subit des dommages.   Si le sort est lancé sur une personne pas du tout enclin à s’endormir (pendant un combat, au milieu d'une conversation ou lors d’une activité intense), la victime peut résister au sort. S’il est lancé sur une personne prête à s’endormir (pendant une garde de nuit, seule sur une chaise confortable, étant fatiguée), la victime n’y résiste pas !   Ce sort n'affecte pas les animaux, les créatures monstrueuses, les êtres magiques, etc. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Fm |  |

#### Vision trompée

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**30 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 tour |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**ayon de 30 metres centré sur l'enchanteur |
| **Points de Magie :**2D20 | **Composants :**l'oeil d'une créature doté de vision nocturne , dans un foulard noir |
| **Effets :**Ce sort brouille la vision nocturne. Dans le noir, les êtres en étant dotés sont donc réduits à allumer une lanterne pour y voir quelque chose, tout comme les humains. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Vol

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnelle |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 Round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personnel |
| **Points de Magie :**3D4 | **Composants :**Une plume d'un oiseau de proie |
| **Effets :**En incantant, l'enchanteur se voit doté de la capacité magique de voler; il peut immédiatement voler sur une distance de 48 mètres et dans la direction de son choix mais pas se déplacer à travers les murs ou les objets solides. Il peut aussi continuer à voler en dépensant 3 points de magie par round supplémentaire, mais ne peut incanter un autre sort, pendant la durée du vol.   Le personnage peut porter la moitié du poids autorisé. Si le poids excède ce montant, le sort ne fonctionne pas. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

### Niveau II

#### Aura d’absortion

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**non applicable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2D6 Tours de Jeu |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**8D2 | **Composants :**Petite Eponge |
| **Effets :**Ce sort créé une aura au chatoiement jaunâtre qui recouvre l'enchanteur et se déplace avec lui. Tous les sorts lancés sur lui sont automatiquement absorbés par magie.   Le niveau d'absorption de cette aura baisse d'autant de points de magie que l'enchanteur adverse en a dépensé pour jeter son sort. Ce niveau d'absorption est égal au niveau de points de Magie que l'enchanteur dépense lui-même.   Pendant un combat magique, le nombre de PM dépensé doit être tenu secret. Toute zone (sauf la "zone d'immunité magique") en contact avec l'aura est automatiquement détruite si le niveau d'absorption est suffisant. Sinon, le sort est absorbé mais l'aura est détruite.   L'enchanteur peut continuer de lancer des sorts pendant la durée de celui-ci. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Aura de protection

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure par niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**3D4 | **Composants :**un petit anneau de fer |
| **Effets :**Ce sort donne une protection contre les Blessures en augmentant de 2 le nombre de Points d'Armure, sur toutes les parties du corps du personnage qui lance le sort. Les Auras peuvent être annulées par des moyens magiques (exemple, Dissipation d'Aura) et le sont automatiquement si le personnage est touché par une arme magique. Ce n'est donc pas une invulnérabilité garantie. Le personnage ne peut porter qu'une seule Aura et l'annuler lui-même dès qu'il le souhaite. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Aucune |  |

#### Brouillard Mystique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**A vue |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2D6 Rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**zone de 12 m de diamètres |
| **Points de Magie :**4D4 | **Composants :**Une pelote de fil en coton |
| **Effets :**Ce sort crée une aire de brume de 12 mètres de diamètre n'importe où à portée de vue de l'Enchanteur. Les personnes prises dans ce brouillard ne peuvent voir ni à l'intérieur, ni à l'extérieur. Celle se situant en dehors ne peuvent voir ni à l'intérieur, ni au-delà.   Quiconque pris dans le brouillard devra se mouvoir à la moitié de son allure normale de déplacement, ou marcher au hasard dans le brouillard. Le sort dure 2D6 rounds de combat et se dissipe à la fin du dernier round.   Sa durée réelle doit être tenue secrète par le MJ. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Chance

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**5D2 | **Composants :**Une patte de lapin |
| **Effets :**L'enchanteur améliore sa chance pendant l'heure qui suit(en temps de jeu)en ajoutant ou en soustrayant 1 à un jet de 1d6 ou en modifiant un jet de 1d100 de 10 points. Le sort cesse ensuite d'agir. Il est inutile de le lancer une nouvelle fois tant que l'heure ne s'est pas écoulée, qu'il y ait eu ou non modification d'un tirage. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Contrôle Vocal

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Variable |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Voir effets |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Une fiole d'alcool pur et une flûte |
| **Effets :**Points de Magie : paiement par round  Ce sort permet à l'enchanteur de contrôler ceux qui l'écoutent uniquement par la parole. Ce sort s'apparente à l'hypnotisme ; les personnages ayant échoué à leur test de FM sont placés dans un état second où la voix de l'enchanteur devient leur seul guide. Pour chaque ordre donné par celui-ci, un test de contre-magie peut être tenté.   Une personne contrôlée de la sorte reste dans un état second durant 1D6 rounds, à partir du moment où elle n'entend plus la voix du Sorcier. Ensuite, elle retrouve ses esprits. On ne peut pousser cette personne à des actions dangereuses pour sa vie.   Pour que ce sort fonctionne, il faut bien sûr que la victime connaisse la langue de l'enchanteur.   Ce sort ne peut être lancé lors d'un combat. L'enchanteur ne peut à la fois parler avec ses victimes et combattre ou incanter de nouveaux sorts. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

#### Débandade

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Spécial |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Troupeau/montures |
| **Points de Magie :**4D4 | **Composants :**Les machoires d'un serpent |
| **Effets :**Ce sort peut être destiné à des troupeaux d'animaux ou à des montures qui se trouvent à moins de 48 mètres de l'enchanteur. Les animaux doivent réussir un test de FM contre la magie ou fuir l'enchanteur (allure rapide) sans que rien ne permette de les contrôler. A chaque round suivant le 1er, les cavaliers peuvent faire un test de FM pour reprendre le contrôle de leur bête.  Aucun effet sur les montures immunisées contre les effets psychologiques. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Démantèlement

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**voir effets |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Une boule de fer miniature suspendue à une chaîne |
| **Effets :**Ce sort délivre l'équivalant de 1D3 coups de F10 sur une porte, une section de Mur ou de surface inanimée ou un objet que l'enchanteur touche à ce moment là. Il n'agit pas sur les créatures vivantes ou mortes ni sur les arbres. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Eclair

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personne ou groupe visé |
| **Points de Magie :**1D8 | **Composants :**Un diapason |
| **Effets :**Ce sort est une version plus puissante du sort boule de feu, permettant à l'enchanteur de lancer des éclairs au lieu de boules de feu. Un seul éclair, par niveau de l'enchanteur, peut être lancé dans un même round. Tous les éclairs produits par un même sort devront visés un même individu, ou le même groupe. Les restrictions de cibles sont appliquées de la même façon que pour les projectiles normaux.   Ces éclairs atteignent automatiquement leur cible. Sils sont lancés sur un groupe, ils touchent 1D3 créatures par niveau de l'enchanteur. Chaque toucher cause 1D10 points de blessures (non amorties par l'armure éventuelle) avec une force de 5. Les cibles inflammables subissent 1D8 points de dommages supplémentaires.  Les créatures craignant le feu ou la magie, devront faire un test de peur.   Les éclairs sont des projectiles magiques. Les victimes peuvent tenter d'en réduire les effets en réussissant un test d'initiative ; elles ne subiront alors que la moitié des dommages.  Immunise contre ce sort : |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Force divine

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Spécial |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**7D4 | **Composants :**La colère et une écaille d'Homme-Lézard |
| **Effets :**Ce sort est un fluide dont les plus sages et purs guerriers et mages peuvent bénéficier tout au long de leur vie.  Le PJ doit réussir un test de FM pour le déclencher en plus de son lancer de Fm mental habituel, ce qui lui donne un bonus en Force selon son niveau et l'entoure d'une aura dorée :  - Niveau 2 = +10F - Niveau 3 = +20F - Niveau 4 = +40F  L'enchanteur doit faire un test de Fm tous les 6 rounds, s'il réussit il redevient calme, le sort se dissipe et sa force revient au stade initial. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Fm |  |

#### Frénésie magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**3d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personne/groupe |
| **Points de Magie :**4D3 | **Composants :**une mèche de cheveux d'un homme bète |
| **Effets :**Ce sort provoque la frénésie chez un individu ou dans un groupe situé dans les 48 mètres autour de l'enchanteur. La ou les victimes devront réussir un test de FM ou devenir "sujet à la frénésie" pendant 3d6 rounds. Tout les rounds elles devront effectuer un test de Fm afin de ne pas devenir frénétique.  Ce sort n'affecte pas les créatures qui ne sont normalement pas sujettes aux réactions psychologiques, comme les mort-vivants. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

#### Haine magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**3d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personne/groupe |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**sang d'une araigné géante |
| **Effets :**Ce sort provoque un sentiment de Haine chez un individu ou dans un groupe situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Les victimes devront réussir un test de volonté ou être sujettes à la haine envers un ennemi, ou un groupe d'ennemis choisis par l'enchanteur et ceci pour la durée du sort. Elles doivent effectuer le test psychologique approprié.   Ce sort n'affecte pas les créatures qui ne sont pas normalement sujettes à des réactions psychologiques, comme par exemple les morts vivants. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

#### Malédiction incendiaire

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6 Tours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Créature/objet/zone |
| **Points de Magie :**4D4 | **Composants :**Les amygdales d'un dragon |
| **Effets :**Ce sort peut aussi bien être destiné à une créature ou à un personnage se trouvant dans le champ de vision de l'enchanteur qu'à des objets inanimés ou des portions de mur ou de sol dont la plus grande largeur ne dépasse pas 3 mètres. La créature, l'objet ou la zone devient inflammable pendant toute la durée du sort. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

#### Ralliement magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Un seul combat |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Individu ou groupe visé |
| **Points de Magie :**4D4 | **Composants :**La mâchoire d'une mule |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur un individu ou un groupe se situant à moins de 48 mètres et qui est déjà engagé en combat. Il empêchera la fuite de la cible même si elle est forcée de quitter la bataille et ceci pour la durée de ce combat. L'enchanteur pourra cependant fuir s'il le désire.   Ce sort affecte aussi les personnages qui ont déjà été forcés de quitter le combat, auquel cas ils retourneront immédiatement.   Les effets prennent fin lorsque les victimes n'ont plus d'adversaires à portée de main. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Reproche de lâcheté

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Individu ou groupe visé |
| **Points de Magie :**3D6 | **Composants :**Un petit bouclier de bois, à briser en deux pendant l'incantation |
| **Effets :**Ce sort est lancé sur un individu ou un groupe situé à 48 m maximum de l'enchanteur et présent dans son champ de vision. Tous les boucliers tenus par la (les) cible(s) sont immédiatement et totalement détruits. Les boucliers magiques peuvent aussi être affectés, mais ils ont droit à un test de résistance – égal à 50% plus +10% par capacité du bouclier. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Voir effets |  |

#### Ressaisissement

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un Individu ou un groupe |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**Du sang d'un coeur de Lion |
| **Effets :**Ce sort est lancé sur une créature ou un groupe qui vient d'échouer à un test de peur ou de terreur. Les effets en sont immédiatement annulés, et les créatures peuvent agir et se déplacer normalement. Les points de folie dus à l'échec du test de terreur sont cependant, conservés. Ce sort n'affecte pas les animaux naturels, les créatures ayant une Int de 10 ou moins ou celles qui sont immunisés contre les effets psychologiques comme les mort vivants |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Rupture d’arme

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**A vue |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**arme visée |
| **Points de Magie :**4D4 | **Composants :**Une petite réplique en bois de l'arme, brisée quand le sort est lancé |
| **Effets :**Ce sort est lancé sur une arme présente dans le champ de vision de l'enchanteur ; celle-ci se casse et devient inutilisable. Le sorcier doit voir l'arme entière : une épée dans son fourreau est immunisée jusqu'à ce qu'elle soit sortie. Même les armes magiques peuvent être affectées mais elles ont le droit à un test de résistance – égal à 50% plus +10% par la capacité de l'arme. Une épée magique conférant CC +20 et le pouvoir sommeil a ainsi 70% de chances de résister. |  |
| **Immunise contre ce sort :**voir effets |  |

#### Télépathie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**A vue |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Spécial |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**Un diamant cristallin (val : 40 Fa) |
| **Effets :**Points de magie : + 1 par round de maintenance  Ce sort permet à l'enchanteur de parler avec tout autre personne (qu'elle le veuille ou non) se trouvant à portée de vue sans que tout autre ne l'entende. La personne ciblée doit réussir un test de FM pour empêcher l'enchanteur de lire dans ses pensées comme dans un livre ouvert.   Le sorcier est considéré comme étant cible inerte durant toute la durée du sort et ne voit pas ce qui se passe autour de lui. Au MJ de décider quels renseignements il peut obtenir. Pour les avoir, un PJ doit dire quels thèmes il recherche. Par exemple : en demandant le thème "Amis", il en obtiendra la liste. Un tour de Jeu est nécessaire par réponse.  Note : Si l'enchanteur est d'un alignement différent que celui de sa victime, cette dernière possède un bonus de 20% à son test de FM. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

#### Vol de pouvoir magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**2D3 | **Composants :**Un petit pot d'ambre |
| **Effets :**Ce sort est lancé sur une créature capable de jeter des sorts (si un non-enchanteur est visé par erreur, les PM sont dépensés mais rien ne se passe.) Sur un échec du test de contre-magie, la cible perd 2d6 PM immédiatement transférés à l'attaquant. Les PM "volés" peuvent augmenter temporairement ceux de l'enchanteur au-delà du maximum normal, mais ils doivent être utilisés dans l'heure ou sont ensuite perdus. Si un enchanteur se retrouve avec 0 PM ou moins, il sombre dans l'inconscience pendant 2d10 heures et gagne 1 Point de Folie. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de contre-magie |  |

#### Zone de sanctuaire

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 2 | **Portée du sort :**zéro |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1 heure par niveau |
| **Temps d'incantation :**1D6+3 rounds | **Champs d'action :**Toutes personnes situées dans un rayon de 12 m |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**un petit pentagramme en argent |
| **Effets :**Ce sort crée une zone, centrée sur l'Enchanteur, de 12 mètres de diamètre. Celle-ci dure une heure par niveau de l'Enchanteur, ou jusqu'à ce que le personnage se déplace. Toutes les personnes se trouvant à l'intérieur sont alors immunisées à toutes réactions psychologiques. La zone ne peut être pénétrée par aucune créature Mort-vivante, éthérée, démoniaque ou élémentale et celles-ci ne peuvent lancer des projectiles ou des sorts à l'intérieur de cette zone. Pendant qu'il maintient une zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Aucune |  |

### Niveau III

#### Affaiblissement

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 3 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'au lever de soleil |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :** |
| **Points de Magie :**Créature ou groupe visé | **Composants :**Une goutte de sang de souris |
| **Effets :**5D2 |  |
| **Immunise contre ce sort :**Ce sort est lancé sur une créature ou sur un groupe. Toute cible qui échoue à un test de contre magie perd 10 point en force et en endurance. Elle subit aussi les effets suivants :  - sa capacité d'encombrement est réduite de moitié  - toutes les pénalités de déplacement dues aux obstacles, au terrain difficile et à l'excès d'encombrement sont doublées pour la durée du sort. |  |

#### Aiguise lame

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 3 | **Portée du sort :**toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'au lever de soleil suivant |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**arme |
| **Points de Magie :**5D2 | **Composants :**Une arme de mêlée ou un projectile tranchant ou pointu. |
| **Effets :**Grâce à ce sort, l'enchanteur peut affûter magiquement une arme tranchante ou pointue en la touchant. Ce peut aussi bien être une arme de mêlée qu'un projectile.  L'arme n'est pas considérée comme magique et elle ne peut blesser les créatures immunisées contre les armes non-magiques. Elle acquiert et conserve une pointe ou un tranchant extrêmement acéré, inflige un point de dommage supplémentaire lorsque le coup porte et annule les protections dues à une armure de cuir. |  |
| **Immunise contre ce sort :**- |  |

#### Corrosion

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 3 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**24 mètres |
| **Points de Magie :**5D4 | **Composants :**Un morceau de fer et une goutte d'eau |
| **Effets :**Ce sort est destiné à une créature ou à un groupe. Tous les objets non-magiques en fer, en acier ou en bronze appartenant aux cibles s'oxydent immédiatement et sont détruits. Les armures métalliques deviennent inutiles, les armes tombent en poussière(celles qui ont une hampe en bois et les extrémités en métal deviennnent des armes improvisées), etc. Les armes et les armures magiques ne sont pas affectés. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Dissipation d’aura

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 3 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Zéro |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personne |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**Une sphère de verre |
| **Effets :**Incantation du sort : YEPI OSTAT - que l'aura se dissipe   Ce sort peut être lancé sur n'importe quel personnage protégé par une Aura de niveau 1 ou 2. Le personnage ne pourra pas faire un test de Contre magie pour en éviter les effets - l'Aura sera immédiatement dissipée. Ce sort n'affecte pas les auras de niveau 3 et 4. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de contre-magie |  |

#### Fuite

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 3 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**3D6 Rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Individu ou groupe |
| **Points de Magie :**6D2 | **Composants :**Le sang d'un démon |
| **Effets :**Incantation du sort : FRAAAK ! - fuyez misérables   Ce sort peut être lancé indifféremment sur une personne ou un groupe situé à moins de 48 m de l'enchanteur. Les victimes devront effectuer un test de volonté. L'échec de ce test force la victime à fuir le combat, en courant si possible. Celle-ci continue de fuir pendant toute la durée du sort.   Ce sort n'affecte pas les créatures qui ne sont pas normalement sujettes à des réactions psychologiques, comme par exemple les morts vivants. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Voir effets |  |

#### Malediction d’attraction des projectiles

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 3 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personne/groupe |
| **Points de Magie :**8D2 | **Composants :**une flèche magique |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé indifférement sur une personne ou un groupe situé à moins de 48 mètres de l'enchanteur. Chaque cible devra réussir un test de FM pour en éviter les effets. Dans le cas d'un echec, elle sera maudite pendant l'heure suivante. Tous les projectiles dans un rayon de 48 mètres autour des victimes se redirigeront automatiquement vers elles, choisissant pour cible le personnage le plus près. Les projectiles ayant une porté trop courte tomberont au sol sans causer de dommages.  Ceux tirés par le personnage maudit se retourneront à mi-course et viendront le frapper. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

#### Invulnérabilité aux projectiles

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 3 | **Portée du sort :**personnel/ 24 metres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personne/groupe |
| **Points de Magie :**8D2 | **Composants :**une carapace de tortue (terrestre ou marrine) |
| **Effets :**Ce sort peut etre lancé indifférement sur l'enchanteur ou sur n'importe quel personnage/groupe à moins de 24 mètres de ce dernier. Il rend le(s) beneficiaire(s) complètement invulnérable(s) à tout projectiles normaux (flèches, carreaux, billes, armes de jet, machines de siege, etc..)  Ce sort dure 2d6 rounds à partir de l'incantation, le MJ devra garder la durée secrète. |  |
| **Immunise contre ce sort :**- |  |

#### Pont magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 3 | **Portée du sort :**variable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**jusqu'au prochain lever de soleil |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**- |
| **Points de Magie :**8D2 | **Composants :**une brindille de chene |
| **Effets :**Ce sort est utilisé pour créer un pont solide par dessus tout obstacle comme une rivière, un gouffre, etc... Il peut être utile pour fabriquer un pont entre le sol et le sommet d'un rempart, si cela est desiré. Il commence au pied de l'enchanteur et se termine à une ditance maximale de 12 mètres par niveau de l'enchanteur. Un pont magique peut faire jusqu'à 8 mètres de large et peut être traversé sans penalité de déplacement. Une fois créé, il peut être dissipé à n'importe quel moment par le créateur sinon il durera jusqu'au prochain lever du soleil ou il s'evanouira dans le néant. |  |
| **Immunise contre ce sort :**- |  |

#### Tempête de flèches

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 3 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Voir ci-dessous |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un carquois |
| **Points de Magie :**6D2 | **Composants :**Un carquois pouvant contenir jusqu'à 12 flèches |
| **Effets :**En touchant un carquois de flèches, le magicien les enchante de sorte qu'une flèche jaillit magiquement dans la main de l'archer dès que la précédente est décochée, ce qui lui permet de tirer deux fois plus vite (Il peut alors effectuer 2 tirs par round). L'enchantement disparaît de chaque flèche dès qu'elle est lâchée et s'efface de toutes celles qui restent au lever de soleil suivant le jour où le sort a été lancé. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau IV

*Accélération du temps*

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 4 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**3D10 Rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Créature |
| **Points de Magie :**8D2 | **Composants :**Un sablier rempli de poudre de diamant |
| **Effets :**Ce sort affecte une créature et lui permet de se déplacer et d'agir deux fois plus vite qu'en temps ordinaire. Son Mouvement, son Initiative et ses Attaques sont doublées pendant le temps d'effet, dans la limite des maximums normaux. Toutes les actions, telles que dégainer une arme ou récupérer un objet, se font deux fois plus vite. La cible ne peut pas lancer de sorts, mais elle peut utiliser des potions et/ou des objets magiques. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Aile de la mort

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 4 | **Portée du sort :**Vue |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**10 - FM/10 rounds | **Champs d'action :**1 personne |
| **Points de Magie :**10D2 | **Composants :**1 pinte de sang de Mardag |
| **Effets :**Si la victime ne réussi pas un test de FM, elle meurt. Cependant si elle le réussit le faucon se retourne contre son évocateur qui doit réussir un test de FM ou mourir instantanément. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Aura d’invulnérabilité

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel. |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heures |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personnel |
| **Points de Magie :**4D12 | **Composants :**Un morceau de peau d'un Dragon (au moins 15 cm x 15 cm). |
| **Effets :**Le type de protection fournie par cette Aura annulera les 4D6 Points de Blessures infligés à l'Enchanteur par des armes non-magiques. Ces Auras peuvent être dissipée par des moyens magiques et le sont automatiquement par des armes magiques, ne donnant pas ainsi une invulnérabilité totale. Les personnages ne peuvent porter qu'une seule Aura à la fois et peuvent la dissiper dès qu'ils le souhaitent. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Boule d’énergie pure

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 4 | **Portée du sort :**1 km |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantannée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**dépend du nombre de PM dépensés |
| **Points de Magie :**25 | **Composants :**tous les PM du sorcier |
| **Effets :**Le sorcier doit dépenser TOUS ses PM, il ne peut pas choisir d'en dépenser qu'une partie, il s'agit de la TOTALITE. Cependant il lui faut quand-même un minimum de 25 PM pour lancer le sort.  La boule explose sur 1 métre de diamètre, pour chaque tranche de 10 PM(au dessus des 25 requis pour le sort) le diamètre de l'explosion augmente de 5 métres.  L'explosion inflige 2d6 touche de force 10 à chaque personne présentent dans l'explosion.  Une fois que le magicien a lancé ce sort il est tellement épuisé qu'il tombe dans un coma profond, pendant 2d6 heures. Après s'être réveillé, il tombe au quart de ses B et il ne pourra regagner ses blessure perdus qu'après une longue nuit de sommeil. |  |
| **Immunise contre ce sort :**esquive à -20% |  |

#### Double forcené

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 4 | **Portée du sort :**1m |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1tour+ 3pts de magie par tour suplementaire |
| **Temps d'incantation :**2 | **Champs d'action :**un groupe ennemi |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**une epee de n'importe quel type |
| **Effets :**Le sorcier doit mettre l'épée sur le sol et incanter. Cela crée un guerrier à son image avec l'epee deposé à la main. Le guerrier à les mêmes statistiques que le sorcier mais sa CC est égale à l'intelligence du sorcier. Il ne défend que son createur et se bat contre la personne hostile la plus proche de celui-ci. |  |
| **Immunise contre ce sort :**- |  |

#### Enchevêtrement

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 4 | **Portée du sort :**100 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6+1 Tour |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Zone |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Une pincée de fumier et une brindille de Jonc Sanguinaire |
| **Effets :**Ce sort agit sur n'importe quel point à moins de 100 mètres de l'enchanteur. A partir de cet endroit la végétation jaillit du sol et recouvre rapidement une zone de 24 mètres de diamètreen la transformant en Terrain Difficile. Les créatures présentes sur cette surface à l'éruption de la végétation sont enchevêtrées jusqu'à ce qu'elles réussissent un test de F, effectué à la fin de chaque Round. Les créatures enchevêtrées ne peuvent pas se déplacer et subissent une pénalité de -10 CC et -10 CT. |  |
| **Immunise contre ce sort :**- |  |

#### Guérison des blessures graves

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 4 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Permanent, jusqu'à de nouvelles blessures |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**3D12 | **Composants :**L'hypophyse d'un Troll |
| **Effets :**Ce sort est utilisé pour soigner l'enchanteur ou une autre personne, par simple toucher. Le sort prend effet immédiatement et redonne 1D10 points de Blessures puis un autre dé pour chaque autre D12 lancé.  Ce sort fonctionne sur toutes les créatures, y compris les dragons et autres monstres, mais pas sur les êtres qui ont cessé de vivre. Il ne peut ni redonner de Points au dessus du niveau maximum ni soigner les effets d'une lésion mentale ou d'une amputation. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Téléportation de combat

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 4 | **Portée du sort :**personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Immédiat |
| **Temps d'incantation :** | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**Immédiat | **Composants :**une source de lumiére sacrée |
| **Effets :**2D12 |  |
| **Immunise contre ce sort :**Le sorcier se téléporte lorsqu’il est la cible soit d'une attaque physique soit d'une attaque magique. Le sorcier doit d'abord réussir un test d'initiative avant de lancer le sort donc s'il ratte sont test d'initiative il ne dépense pas de points de magie.  Cette téléportation le transporte à 1D6 mètres de sa position initiale et ceci aléatoirement : Sur un D8 si le Pj fait : 1- il se retouve au nord 2- il se retouve au nord-est 3- il se retouve au est 4- il se retouve au sud-est 5- il se retouve au sud 6- il se retouve au sud-ouest 7- il se retouve au ouest 8- il se retouve au nord-ouest  Le personnage se téléportant aura toujours son ennemi en vue. Si la téléportation aboutie sur un autre personnage alors le sorcier se retrouvera à 2 mètres au-dessus de celui-ci et fera une chute de 2 mètres + la taille de cette personne et il tombera bien sûr sur celle-ci. |  |

#### Vague hasardeuse

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Bataille de Niveau 4 | **Portée du sort :**Spécial |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Spécial |
| **Temps d'incantation :**1d3+1 rounds | **Champs d'action :**Un groupe |
| **Points de Magie :**2D20 | **Composants :**Un dé trempé dans du sang de licorne |
| **Effets :**Toutes les personnes qui sont à moins de 10 mètres du lanceur de sorts font un test de FM , y compris le lanceur du sort. Pour chaque personnage ou créature qui rate ce test, lancez 1d20 :  1 : La cible ne subit plus aucun dégâts pendant 1d6 rounds;  2 : La cible gagne 10% à toutes ses caractéristiques pendant 1 heure;  3 : La cible gagne 1d3 bras supplémentaire et 1 attaque par bras pendant 1 heure;  4 : La cible est soignée de 1d10 blessures;  5 : La cible devient invisible pendant 1 heure (ou jusqu'à ce qu'elle fasse une action offensive);  6 : La cible se dédouble (le double copie les mouvements mais n'inflige pas de dégâts);  7 : La cible grandit de 1d100 cm pendant 1 heure;  8 : La cible n'a rien;  9 : La cible devient aveugle pour le round.  10 : La cible est téléportée à 1d20 km du lanceur de sort;  11 : La cible s'envole à 1d20 mètres du sol et ne peut plus redescendre pendant 1d10 rounds;  12 : La cible attaque n'importe qui pendant 1d20 rounds;  13 : La cible s'endort pendant 1d10 rounds;  14 : La cible perd 1d100 cm jusqu'à un minimum de 10 cm pendant 1 heure;  15 : La cible attaque le lanceur de sort et seulement lui pendant 1d12 rounds;  16 : La cible perd 10 % dans toutes ses caractéristiques pendant 1 heure.  17 : Les objets non-magiques de la cible sont détruit définitivement (l'or n'est pas affecté)  18 : La cible prend 1d10 blessures sans modificateur;  19 : La cible est pétrifiée pendant une heure . Elle gagne + 20 en E et 1 PA sur tout le corps mais est considérée comme cible inerte;  20 : La cible devient sujette à la stupidité pendant 1d3 heures. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

## **Magie Elfique (Chant des arbres)**

Le langage des arbres, cet étrange murmure des feuilles dans le vent et les craquements des branches, est incompréhensible même pour le plus malin et le plus sage des elfes. Seuls les hommes-arbres (et les mages elfes des bois) peuvent comprendre ce discours lent et décousu. Depuis des temps immémoriaux, les Chants des Arbres permettent aux hommes-arbres de parler aux arbres, de les faire pousser de la façon la plus adaptée au monde.

### Niveau I

#### Colère des bois

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 1 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à une heure par niveau du mage |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un groupe/un individu |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**Une poignée de noix |
| **Effets :**Ce chant permet d'enchanter un groupe d'arbres ou de gros buissons se trouvant à portée du mage. Les arbres vont se regrouper et se tendre et, sur son ordre, ils projeteront leurs branches et leurs fruits sur un individu ou sur un groupe d'ennemis se trouvant à moins de 12 mètres d'au moins un des arbres ou buissons.  Ces attaques touchent automatiquement les cibles et infligent 1d6 blessures de F3. Si elles visent un groupe, elles atteignent 2d6 individus. Les victimes n'ont droit à aucun test de contr-magie, mais leurs armures les protègent normalement. Ces attaques ont 50% de chances de toucher ou la tête ou le torse.  Le sort se termine dès que l'assaut a été porté. Il est inutile de le lancer plusieurs fois à l'avance sur le même groupe d'arbres ou de buissons; il n'est possible de préparer qu'une seule attaque de ce type à la fois. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Communication animale

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6 Tour |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un animal non géant et non chaotique |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**En incantant ce sortilège, le sorcier peut communiquer avec un quelconque animal non géant et non chaotique, ayant une Intelligence supérieure à 5. S’il communique pour la première fois avec le représentant d’une espèce, il doit réussir un test d’Int (Dressage +10, Emprise sur les Animaux +10). S’il échoue de 10% ou moins, il peut saisir ou faire comprendre les grandes lignes du discours mais les détails ne seront pas, ou seront mal, compris. Avec un échec de plus de 10%, aucune idée ne sera comprise. Un échec de plus de 30% indique même que c’est l’inverse qui sera compris. En cas d’échec, le test d’Int devra être retenté la prochaine fois que le sorcier communiquera avec un membre de l’espèce en question. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test d'Intelligence |  |

#### Danse folle

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 1 | **Portée du sort :**6 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**voir ci-dessous |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne ou un groupe |
| **Points de Magie :**5D2 | **Composants :**Une flûte (de pan, à bec ou traversière) |
| **Effets :**Ce sort plonge toutes les créatures humanoïdes se trouvant à l'intérieur de sa zone d'effet, dans une transe durant laquelle, elles ne cessent de danser, de sautiller tout pendant que l'enchanteur joue de la flûte. Les créatures réussissant un test de Contre-Magie (une tentative par Tour) échappent à l'emprise de la flûte. Si l'enchanteur se déplace, tout personnage ensorcelé le suivra à vitesse lente, tout en dansant.  Note: La fatigue viendra rapidement à bout des créatures ensorcelées. Après un nombre de Tours égal à leur bonus de FM , celles-ci s'écrouleront épuisées, essoufflées et incapables de faire le moindre mouvement supplémentaire tant qu'elles ne se seront pas reposées. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Feuilles murmurantes

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**3d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**1D6+3 | **Champs d'action :**Un groupe d'arbres ou de buissons |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**Une feuille d'automne, à écraser dans la main |
| **Effets :**Ce chant est lancé sur un groupe d'arbres ou sur des buissons. Il affecte une surface carré d'au plus 48 mètres de côté, mais uniquement dans une fôret où les arbres sont proches les uns des autres. Quand l'incantation se termine, les feuilles des arbres commencent à bruire et les branches à osciller légèrement de manière alarmante. Les créatures intelligentes se trouvant dans la zone affectée doivent réussir un test de peur ou fuir cet endroit immédiatement. Sur une réussite, elles comprennent qu'elles n'ont pas à s'inquiéter et agissent normalement. Le chant n'a pas d'effet sur les animaux et ne peut pas être lancé sur des arbres sans feuilles. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de peur |  |

#### Force de la nature

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 1 | **Portée du sort :**5 m |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**3 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**mage et groupe allié |
| **Points de Magie :**3D2 | **Composants :**une feuille de Loren |
| **Effets :**Redonne 1 PV sur les personnages du groupe y compris le mage pendant chaque round pendant 3 rounds se trouvant à moins de 5 mètres du mage. Blesse un ennemi dans un rayon de 5 m en lui enlevant 2 PV, sur un jet raté de contre-magie. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test FM |  |

#### Recherche de plantes

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 1 | **Portée du sort :**800 mètres de rayon |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à la découverte de la plante |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**800 mètres |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**Une baguette de sorcier en coudrier fraîchement taillé |
| **Effets :**Le mage découvre l'emplacement d'une variété de plante ou d'arbre à moins de 800 mètres du point où il a entamé le chant. Il doit préciser l'espèce à découvrir (par exemple "une primerose"; "une fleur" ne suffit pas). La baguette va s'orienter vers le spécimen le plus proche et continue de désigner cette direction jusqu'à ce que le mage le trouve; elle se dessèche alors et n'est plus qu'un rameau tordu. Pour dénicher un autre spécimen, le mage doit recommencer le chant. S'il n'y a aucune plante correspondant à la description dans la portée du sort, la baguette sèche et tombe immédiatement par terre. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau II

#### Animation de l’esprit sylvain

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 2 | **Portée du sort :**Non applicable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure ou plus |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**6 mètres |
| **Points de Magie :**5D2 | **Composants :**Un morceau de jonc sanguinaire |
| **Effets :**Ce sort fait naître une créature constituée de branches et de racines, de lianes et de mousses. Cet Etre Sylvain mesure environ 2 mètres et peut se déplacer à vitesse rapide dans les forêts les plus denses. Il ne peut pourtant pas quitter la forêt dans laquelle il a été créé.   Un seul Esprit Sylvain peut être contrôlé à la fois. Il est immunisé aux effets psychologiques et ne peut être forcé à quitter le combat. L'Esprit Sylvain est une créature inflammable. S'il prend feu, il est sujet à la frénésie.   Son profil est le suivant :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **CC** | **CT** | **F** | **E** | **B** | **Ag** | **Per** | **Int** | **FM** | **Soc** | | 57 | 25 | 40 | 40 | 17 | 60 | 24 | 43 | 89 | 14 |   Ce sort d'origine Elfique ne dure qu'une heure mais peut être prolongé en dépensant 5 Points de Magie par heure supplémentaire. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Volonté |  |

#### Chant de loren

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 2 | **Portée du sort :**20 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**10 jours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**groupe et ennemis |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**feuille de Loren et une mèche de cheveux du mage |
| **Effets :**Crée une grande forêt qui permet au groupe de se cacher et d'être protégé contre la magie. Les ennemis qui pénètrent dans la forêt, s'y perdent et doivent faire un test de Per pour savoir s'ils aperçoivent un membre du groupe ; ils ne peuvent pas utiliser de la magie pendant le temps de ce sort.  Le mage doit rester immobile pour pouvoir lancer ce sort et le maintenir. |  |
| **Immunise contre ce sort :**- |  |

#### Eclatement de projectiles

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 2 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure ou jusqu'au premier tir, puis 1d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**L'enchanteur |
| **Points de Magie :**1D12 | **Composants :**Une flèche, à briser en deux au moment du chant |
| **Effets :**Ce chant protège le mage des lances, flèches en bois, carreaux d'arbalète, dards de sarbacane et autres projectiles en bois. Au premier round où le mage est attaqué, les éléments de bois de tous les projectiles qui le visaient se désintègrent à mi-vol et se transforment en éclats inoffensifs; les éléments métalliques tombent par terre. Cet effet dure encore 1D6 rounds et disparaît.  Le chant fonctionne aussi sur tout projectile ayant un composant en bois, par exemple les haches ou les couteaux de jet au manche en bois. Dans ce cas, l'arme n'est plus équilibrée et si elle atteint sa cible, les dommages sont réduits de moitié (arrondir à l'entier inférieur). Le chant n'a aucun effet sur les flèches et les armes magiques. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Plante grimpante

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 2 | **Portée du sort :**40 mètrres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D8 Rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**1D3 individus |
| **Points de Magie :**5D2 | **Composants :**Une branche de lierre |
| **Effets :**L'enchanteur fait apparaître des branches de lierres qui tenteront d'immobiliser 1D3 ennemis pour 1D8 rounds. Si ceux-ci réussissent un test de D'Agilité ils pourront se déplacer (mais pas se battre) à la moitié de leur M.  Remarque : Le lierre est un bon combustible. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de D'Agilité |  |

### Niveau III

#### Appel de la forêt

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 3 | **Portée du sort :**Forêt |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Immédiat |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**3D8 | **Composants :** |
| **Effets :**En incantant ce sort l'enchanteur poussera un cri que seul les Hommes-arbres pourront entendre. Après cela 1d4 Hommes arbres arriverons à chaque rounds. L'enchanteur ne devra utiliser ce sort que si lui ou la forêt sont en danger. Dans le cas contraire les Hommes arbres ne viendrons plus jamais pour lui. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Arc étincelant

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 3 | **Portée du sort :**32 - 300 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**1D12 | **Composants :**Une brindille dorée |
| **Effets :**Un arc lumineux apparaît dans les mains de l’enchanteur. L’arc génère lui-même une flèche d’énergie par round quand le sorcier bande l’arc. Cela lui coûte 1 Point de Magie par flèche.   Ces flèches sont magiques et infligent 1D6 + 7 points de dégâts. L'Enchanteur reçoit un bonus de +20 en CT due aux flèches magiques. Les portées sont les mêmes que celles d'un arc elfique.   La lueur de l’arc peut être aperçue, dans le noir complet, à 12 mètres de distance. L’arc disparaît au bout d’une heure ou quand le sorcier le lâche. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Armure d’épines

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 3 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure par niveau de l'enchanteur |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**le lanceur du sort |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Une épine de rose |
| **Effets :**Quand le lanceur du sort lance ce sort, il se voie entouré d'une armure d'épines. Lorsqu'un adversaire réussit une attaque sur le mage, ce dernier doit effectuer un test d'Int. Si celui-ci est réussi l'armure protège le magicien de la façon suivante :  Réussite de 0 à 10% près : rien ne se passe. Réussite de 11% à 35% près : l'armure confère une protection de 1PA sur tout le corps. Réussite de 36% a 45% près : l'armure annule tous les dommages de l'attaque adverse. Réussite de 46% a 55% prés : l'armure annule tous les dommages de l'attaque et empêche l'adversaire a réattaquer ce round-ci (quel que soit la cible) Réussite da 56% et plus : l'armure annule tous les dommages de l'attaque et a 25% de chance (plus 10% par tranche de 10% au-dessus de 56%) de renvoyer les dégâts à son agresseur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Communication sylvestre

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 3 | **Portée du sort :**une forêt |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**au choix du mage |
| **Temps d'incantation :**2 heures | **Champs d'action :**une forét |
| **Points de Magie :**4D8 | **Composants :**une racine d'un chéne centenaire |
| **Effets :**L'enchanteur doit se trouver dans une forét pour pouvoir utiliser ce sort. Celui ci entrera dans une transe qui lui permetra de se sevire de chaques feuilles de cette forét comme d'un nouvel oeil. S'il est victime d'un coup il peut effectuer un test de fm pour sortir de transe sinon il peut le faire quand il veut.  Ps:le mj juge de la proportion de pm a dépenser en plus en fonction de la grandeure de la forét. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Enchevêtrement

**Enchevêtrement**

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 3 | **Portée du sort :**9 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure au plus |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**7D2 | **Composants :**Du lierre |
| **Effets :**L'enchanteur doit jeter le lierre par terre pour que celui-ci gagne rapidement sa cible et l'encercle de branches jusqu'à ce que l'adversaire se retrouve saucissonné. Le personnage ciblé peut tenter un test de force mais il doit dépasser celle du lierre (F:9) pour s'en libérer. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Lignification

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 3 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure par niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non applicable |
| **Points de Magie :**8 | **Composants :**Une graine germée de l'arbre dont le mage va prendre la forme |
| **Effets :**Le chanteur se transforme en un arbre de n'importe quel type pendant le temps d'action du chant. Tant qu'il est sous cette forme, on ne peut le distinguer d'un véritable arbre qu'avec le Sens de la Magie ou la Conscience de la Magie. L'arbre a le même poids que le mage, et ce n'est donc ni une jeune pousse ni un chêne imposant. Les caractéristiques du mage sont réduites à 0, sauf B qui reste inchangé et E qui passe à 4. Il lui est également impossible d'utiliser la magie, de se servir du moindre objet ou de mettre fin prématurément au chant. Il reste cependant conscient du monde environnant.  Le mage peut utiliser Lignification pour se transformer en jonc sanguinaire (il aura alors le profil suivant :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **CC** | **CT** | **F** | **E** | **B** | **Ag** | **Per** | **Int** | **FM** | **Soc** | | 33 | - | 30 | 40 | 8 | 60 | 24 | - | 20 | - |   en gardant son Int mais il écope de 1 Point de Folie s'il tue pendant qu'il est sous cette forme. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Montée de Sève

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 3 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à ce que la plante soit dévelopée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**4D2 | **Composants :**Une poignée de terre d'un habitat elfe |
| **Effets :**Ce chant accélère la croissance d'une plante ou d'un arbre. Il nécessite 4 points de Magie par tour ou il s'arrêtera. Le végétal se met à pousser au rythme de 30 cm par tour jusqu'à atteindre sa hauteur et sa largeur maximale. Il ne dépassera pas sa taille normale, mais le mage peut interrompre sa croissance avant qu'il n'atteigne sa maturité. Il ne pousse que dans un sol où il peut s'enraciner correctement. Le chant est sans effet sur une graine - le végétal doit déjà avoir avoir pris racines et commencé à pousser. Montée de Sève est souvent utilisé avec Topiaire pour créer des habitats elfes dans un délai relativement court. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau IV

#### Fausse dryade

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non applicable |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Un rameau d'un arbre habité par une dryade |
| **Effets :**Le chanteur se transforme en un personnage de bois animé, avec des feuilles pour cheveux et des branchettes pour doigts. Ses vêtements et son équipement deviennent aussi du bois pendant toute la durée du chant. Tant qu'il est sous cette forme, sa Force et son Endurance augmentent de 20 points, mais il est considéré comme inflammable. Le mage peut interrompre le chant à tout moment. S'il prend feu, il doit réussir un test de FM chaque round pour arrêter le sort, à cause de la douleur des brûlures; quand il a repris sa forme normale, le feu s'éteint. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Forêt hantée

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 4 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**3d6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un groupe d'arbres ou de buissons |
| **Points de Magie :**7D2 | **Composants :**La racine d'un arbre centenaire déraciné au cours d'une tempête |
| **Effets :**Ce chant s'applique à un groupe d'arbres ou de buissons. Il affecte une surface carrée de 48 mètres de côté, mais uniquement si les arbres sont proches les uns des autres. Des ténèbres semblent se développer dans les ombres de la végétation. Les branches commencent à osciller et à craquer à l'unisson, et les feuilles bruissent. D'étranges cavalcades retentissent dans le sous-bois et dans les branchages. Des ombres semblent courir d'arbre en arbre, mais on ne les voit que du coin de l'oeil et jamais quand on regarde directement dans leur direction. Quiconque se trouve dans cette zone doit réussir un test de terreur ou gagner 1 Point de Folie. Tous ceux qui réussissent ce test peuvent rester dans l'aire d'effet, mais ils subissent une pénalité de -10 à toutes les caractéristiques en pourcentages en raisons des bruits et des visions irréelles. Les alliés du chanteur ne sont pas affectés et voient une forêt normale. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de terreur |  |

#### Topiaire

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Permanent |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**2D12 | **Composants :**Une graine ou un fruit de la plante à affecter |
| **Effets :**C'est un chant à action lente, mais qui peut se révéler très puissant à long terme. Le mage s'adresse à une graine qui va ensuite pousser naturellement selon la forme décidée au départ. Par exemple, un arbre va devenir une maison vivante, avec des portes, des fenêtres et des escaliers. Dans ce cas, il n'atteindra probablement sa maturité qu'au bout de 80 à 100 ans. À plus court terme, cela permet de donner une forme précise à des buissons, une allure inhabituelle à des fleurs et des fruits, etc. Pour que sa réalisation soit à la fois esthétique et inhabituelle, le mage doit posséder la compétence Art. La vitesse de croissance peut être augmentée en lançant Montée de Sève sur le végétal dès qu'il a commencé à se développer. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Transformation en homme-arbre

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Jusqu'à dissipation |
| **Temps d'incantation :**1 jour | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**3D20 +1d4 | **Composants :**Le fruit d'un Lornalim (l'arbre sacré des elfes) |
| **Effets :**L'enchanteur doit méditer durant 1 jour avec 4 Hommes-arbres puis il peut enfin se transformer. L'enchanteur conserve ses caractéristiques concernant l'intelligence et adopte le profil et les caractéristiques d'un homme-arbre.  Homme arbre :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **CC** | **CT** | **F** | **E** | **B** | **Ag** | **Per** | **Int** | **FM** | **Soc** | | 79 | 25 | 60 | 70 | 43 | 20 | 24 | 66 | 89 | 24 | |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Zone d’exclusion maléfique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Elfique de Niveau 4 | **Portée du sort :**12m |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1h |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**zone |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Le symbole d’Eva |
| **Effets :**Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l’enchanteur. Toute créature mauvaise ou chaotique qui y entre ou qui s’y trouve au moment de l’incantation doit réussir un test de contre-magie ou perdre 1 point de Blessure par round passé dans la Zone. De plus, les créatures Mort-vivantes et Démoniques sont sujettes à l’instabilité à chaque round tant qu’elles s’y trouvent. Enfin, la Zone est imperméable aux sorts incantés par des sorciers mauvais ou chaotiques, hormis les sorts Dissipation de la Magie ou équivalents. Tant qu’il maintient le Zone, il ne peut ni incanter, ni utiliser la compétence Méditation, ni accomplir aucune autre action. Si deux zones se chevauchent, elles disparaissent instantanément. |  |
| **Immunise contre ce sort :** Test de FM |  |

## **Magie de l’Eau**

La magie de l'eau est un dont donnée uniquement au Elf Qui serve Eva Avec ferveur. C'est une récompense divine pour leurs loyauté cette magie et à la fois destructrice et guérisseuse.

### Niveau IV

#### Affinité aquatique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Eau de Niveau 4 | **Portée du sort :**personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**1/4 litre de bile de Dragon-Tortue |
| **Effets :**Le lanceur du sort s'asperge de la bile du Dragon-Tortue en incantant le sort.  Lorsque le lanceur du sort à acquit l'Affinité aquatique, les sorts ayant un rapport avec l'eau sont : - 2 fois plus puissants - coutent 50% de point de magie en moins - durent 1D6 round(s) supplémentaire(s) |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Création d’un geyser

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Eau de Niveau 4 | **Portée du sort :**100 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**10 minutes |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**sol |
| **Points de Magie :**2D10 | **Composants :**Un bouteille d'eau gazeuse |
| **Effets :**Un jet d'eau bouillante et de vapeur jaillit du sol avec un grondement et un brusque cri surnaturel, et s'élève à 15 mètres de haut. Quiconque se tient juste dessus encaisse un coup de F 6 et est projeté à 1D20 mètres dans une direction aléatoire; ceux qui se trouvent dans les 5 mètres souffrent de la chaleur intense et se font asperger, ce qui leur vaut 1D4 points de Blessures. Le geyser s'éteint et le sol redevient normal au bout de 10 minutes. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Crue

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Eau de Niveau 4 | **Portée du sort :**1,6 kilomètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un cours d'eau |
| **Points de Magie :**2D10 | **Composants :**Une goutte d'eau de pluie retenue dans un verre que tient un Élémental d'Eau |
| **Effets :**Le sorcier provoque la crue ou la décrue temporaire d'un cours d'eau sur une longueur de 1,6 kilomètres. Le niveau de l'eau monte ou descend de 30 cm par 10 PM investis dans le sort. Les effets dépendent du terrain environnant - avec un torrent rapide dans une gorge encaissée, le résultat est très violent, tous les imprudents qui se tiennent sur la rive sont emportés, les ponts détruits, les moulin à eau ravagés. Une rivière au cours lent dans une vaste plaine n'aura pas cette brutalité, mais elle va recouvrir une grande surface de terre, inondant champs et habitations. Le cours d'eau redevient normal 1 heure arpès avoir atteint son niveau le plus haut. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Erudition

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Eau de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Variable |
| **Temps d'incantation :**3+1D6 tours | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Une pensée précise, ainsi que du sublimat d'air. |
| **Effets :**L'élémentaliste invoque les esprits et les forces de l'eau, afin de recevoir une réponse, si réponse il y a.  Le mage doit se concentrer sur une pensée précise, tout en incantant le sort. Les éléments d'eau (ici c'est le MJ) vont ensuite, pendant les quelques secondes, ou plus rarement, les quelques minutes suivantes, lui sussurer des indices à l'oreille, des pensées relatives à l'idée de base, ou une direction à prendre, une image des événements futurs. Aussi un grand silence est nécessaire lors des effets du sort, afin que l'élémentaliste entende les voix des éléments.  Ce sort peut être utilisé par un élémentaliste afin de découvrir quel est le meilleur chemin ou la bonne décision à prendre. Un mage peut aussi découvrir des événements liés à sa pensée, comme lors d'une enquête ou d'un interrogatoire. Mais les vents de magie, et les courants de la nature sont capricieux, le mage n'aura pas forcément une réponse ou un guide qui l'aidera vraiment. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Fontaine de vie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Eau de Niveau 4 | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'au lever du soleil |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**- |
| **Points de Magie :**8D8 | **Composants :**Une fiole de rosée collectée au lever du soleil sur un sommet montagneux et bénie par un druide |
| **Effets :**Quand l'élémentaliste lance ce sort, il doit toucher le sol. De l'eau jaillit alors des profondeurs de la terre et forme à cet endroit une petite fontaine anodine. Mais quiconque goûte l'eau se sent immédiatement revigoré et rafraîchi. II regagne 1D6 points de Blessures (cela peut l'amener au dessus de son maximum normal, mais cet avantage disparaîtra en même temps que la fontaine à l'aube suivante), et il est soulagé de tous les effets psychologiques pendant la durée du sort. II peut malgré tout être ensuite victime d'autres effets psychologiques. Jusqu'au lever du soleil suivant, la surface entourant la fontaine est une Zone de Sanctuaire. Les effets de la fontaine ne s'appliquent qu'une fois à un même personnage. Le sorcier ne peut pas annuler la fontaine ni en créer plusieurs en même temps. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Raz de marée

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Eau de Niveau 4 | **Portée du sort :**1km |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**2D6 minutes |
| **Temps d'incantation :**12 Rounds | **Champs d'action :**une zone côtière importante de la taille d'un port |
| **Points de Magie :**4D12 | **Composants :**un plan d'eau d'au moins 1km carré |
| **Effets :**Une immense vague de 1km de long et de 15m de haut s'abat sur la rive et s'avance sur 100 mètres dans les terres détruisant tout sur son passage. Dans une ville les dégats seront de 80% des constructions detruites 10 % de morts et 20% de blessés sur toute la longueur de la rive atteinte. Dans les autres cas le MJ devra décidé des effets et des dégats. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Vague destructrice

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Eau de Niveau 4 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**cf. effets |
| **Points de Magie :**8D12 | **Composants :**Le bec d'un dragon tortue |
| **Effets :**Ce sort est lancé sur une importante masse d'eau se trouvant à moins de 24 mètres de l'élémentaliste. La taille de la masse d'eau est un critère essentiel, car plus elle sera grande, plus les effets du sort seront importants. La masse d'eau commence par se soulever en 1D6 rounds pour former une immense vague bouillonnante qui va ensuite s'écraser dans une direction choisie par le sorcier. La direction est précisée au moment de l'incantation, et les observateurs la devinent en regardant la forme que prend la vague s'ils réussissent un test d'Int. La vague se brise sur la rive et ravage une grande bande côtière, mais plus elle s'éloigne de l'eau plus sa puissance destructrice se réduit. Tout ce qui se trouve au bord de l'eau subit automatiquement un coup de F 10; un peu plus loin, il n'est plus qu'à F 9, puis encore un peu plus loin à F 8, ainsi de suite jusqu'à ce que la vague disparaisse après avoir infligé un coup de F 0. La taille de chaque zone de dommages est déterminée par celle de la masse d'eau de départ, comme indiqué ci-dessous : Océans, mers, etc.: 150 mètres Grands fleuves, estuaires : 100 mètres Grands lacs, rivières importantes : 50 mètres Petits lacs, rivières moyennes : 25 mètres La longueur de la vague est égale à deux fois la zone de dommages; ainsi une vague créée dans un océan fait 300 mètres de long. II n'est pas possible de créer des vagues à partir de volumes d'eau plus petits. C'est au maître de jeu de déterminer à quelle catégorie correspond chaque masse d'eau. II faut aussi tenir compte de l'effet secondaire du sort : l'eau est aspirée hors de son contenant habituel qui peut s'en retrouver quasiment asséché. |  |
| **Immunise contre ce sort :**cf. effets |  |

## **Magie Céleste**

La Magie Céleste est très légère et se disperse rapidement à haute altitude, où elle forme des nuages tourbillonnant entre ciel et terre. Les nuages de magie Céleste altèrent la position apparente des étoiles et des planètes, et les sorciers Célestes ont appris à détecter et analyser ces distorsions. Certains sont capables de prédire l'avenir et de lire les présages des cieux; les prédictions sont souvent très précises. La relation entre hautes altitudes et magie Céleste leur permet aussi d'invoquer des éclairs et des vents violents, bien utiles en combat.

### Niveau IV

#### Bouclier céruléen

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Céleste de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6 + 3 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Bras gauche du sorcier |
| **Points de Magie :**4D10 | **Composants :**aucun |
| **Effets :**Un bouclier d'énergie crépitante se forme sur le bras gauche du sorcier. Il annule automatiquement tout dégât infligé par des armes ordinaires. Les attaques magiques ne ont pas affectées, de même que les coups infligeant des dommages supplémentaires, mais on considère alors que le sorcier dispose de 4 points d'armure supplémentaires. Si une attaque (physique ou magique) inflige des dommages effectifs au sorcier, le Bouclier Céruléen est automatiquement détruit. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Char de cristal

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Céleste de Niveau 4 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Permanant jusqu'à dissipation ou annulation |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personne visée |
| **Points de Magie :**2D10 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Une boule de cristal géante enveloppe et emprisonne un unique personnage se trouvant dans les 24 mètres. Elle emporte immédiatement son captif à 2D6 mètres dans une position cardinale que le sorcier indique. Pendant tout le sort, la victime s'éloigne de 2D6 mètres dans la même direction, chaque round. Elle ne peut faire qu'une seule chose, essayer de se libérer en réussissant un test de F à chaque nouveau déplacement de la boule. Le sort prend fin quand la victime est libre, quand le sorcier est tué ou quand il l'arrête. La boule se brisqe alors bruyamment et se disperse en millions de fragments minuscules qui se disolvent en quelques secondes. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Fortune

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Céleste de Niveau 4 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Individu ou groupe visé |
| **Points de Magie :**3D10 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Le sorcier manipule le tissage du destin pour apporter la bonne fortune à un individu ou à un groupe pendant le round qui commence. Dès l'instant où le sort est lancé jusqu'au début du round suivant, les personnages affectés referont tous leurs jets ratés - jets pour toucher, de compétence, de risque, de calme, etc. Si le deuxième tirage est aussi un échec, il n'y a pas de troisième jet. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Fulgurance

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Céleste de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**2D6 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Points de magie :2D 6 par 100 mètres  Le sorcier se transforme en une tâche d'énergie cyan, qui file dans l'air à une vitesse incroyable. Il parcourt instantanément 100 mètres. Quand il atteint sa destination, l'éclair d'énergie fusionne pour reprendre sa forme originelle. Le sorcier peut ainsi se retrouver au corps à corps bénéficiant d'une charge pour le premier round de combat. Il se déplace vers un endroit qu'il voit - il ne peut pas traverser un mur ou franchir des ouvertures qui lui seraient interdites sous forme humaine. Il lui est impossible de lancer le sort sur quelqu'un d'autre. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Lames d’Azur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Céleste de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**3D6 Rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Voir effets |
| **Points de Magie :**4D8 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**De minces éclats effilés comme des rasoirs remplissent l'air autour du sorcier et tourbillonnent en orbite autour de lui comme des étoiles miniatures.   Tous les adversaires engagés au corps à corps subissent 1D3 coups de F 4 chaque round (les armures assurent une protection normale). Ils encaissent les dommages déterminés avant d'essayer de frapper ; les lames les lacèrent pendant qu'ils approchent. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Présage

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Céleste de Niveau 4 | **Portée du sort :**Voir effets |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Voir effets |
| **Points de Magie :**1D10 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Le sorcier prend les augures, et une étoile solitaire traverse les cieux. Il peut alors affecter la structure même du hasard et modifier la probabilité qu'un évènement se produise. Pour 1c10 PM investis, il peut ajouter ou soustraire 10 points au résultat d'un test. Cela s'applique à n'importe quel jet - du sorcier, d'un autre PJ ou de tout autre être animé, y compris les morts-vivants, les créatures fabriquées ou invoquées. Cela s'applique à n'importe quoi, des tests standards au jets de compétence d'une arme. Le jet concerné doit cependant être indiqué durant le lancement du sort, de manière à exclure toute embiguïté - par exemple "le prochain test de risque du personnage", "le premier jet pour toucher contre le capitaine de la garde", ou "le premier jet du capitaine contre mon personnage". Si aucune situation n'entraîne ce test, le sorcier a simplement mal lu le présage; les PM ne sont pas récupérés, et le modificateur ne s'applique à rien d'autre. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Vivacité d’esprit

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Céleste de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**une heure par tranche de 10 en Int |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**le lanceur |
| **Points de Magie :**2D10 | **Composants :**un morceau de cristal (valeur 40 Fa) |
| **Effets :**Spécialisé dans la magie céleste, Elhasa Deria a inventé ce sort tout à fait par hasard. Il avait consacré de longues années de sa vie à rechercher un sortilège lui permettant de voir à travers le temps. Non à la manière des simples diseurs de bonne aventure, il voulait absolument voir l'avenir, le vrai. Seulement, atteindre une étape aussi importante dans la magie est vraiment très difficile, et ses travaux se terminèrent avant qu'ils n'aient portés leurs fruits . Finalement, les seuls notes qui furent retrouvées de lui permirent la création de ce sortilège.  En lançant celui ci, le sorcier invoque les vents célestes qui le guident dans ses actions. En effet, le sorcier peut voir ce qui va se passer quelques secondes avant qu'elles ne se produisent, pas assez pour arrêter de grandes catastrophes, mais juste assez pour éviter tout objet plongeant vers lui ou coup. Il bénéficie alors d'un bonus de +40 à son Agilité et acquière la compétence esquive si il ne l'avait pas auparavant.   Aucun effet visuelle ne peut être décelé chez un sorcier sous l'influence de ce sort. Aux yeux de son adversaire, le sorcier parait juste être plus rapide d'esprit, comme si il savait à l'avance où les coups l'atteigneraient. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

### Niveau V

#### Arche de saphir

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Céleste de Niveau 5 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Voir effets |
| **Points de Magie :**4D8 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Le sorcier lève les bras et chante, et une arche de pur saphir se forme dans un tourbillon pendant 1 round. Elle mesure 4 mètres de large pour 3 mètres de haut. Tout objet, personne ou créature qui la franchit durand ce round disparaît dans une autre dimension et reste dans les limbes, incapable d'agir, sans besoin de nourriture et sans vieillir. L'arche reste présente jusqu'à la fin du round suivant. Lorsque le sorcier lancera de nouveau le sort, où qu'il soit, ceux qui ont franchi l'arche en ressortiront comme si ils y étaient rentrés l'instant d'avant. S'il meurt avant, ils sont expulsés à leur point d'entrée dans un fracas de glace semblable à du saphir et sont inertes pendant 3D6 rounds, le temps de se remettre du choc. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Tempête de Shilien

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Céleste de Niveau 5 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**voir effets |
| **Points de Magie :**4D12 | **Composants :**aucun |
| **Effets :**La tempête de Shillien tourmente le corps du sorcier avec un assaut de lumière et d'énergie. Un vent violent de radience coule de ses yeux et sa bouche, et ses membres se raidissent comme s'il était crucifié. La coquille externe de son corps se fissure, et 2D6 éclairs en jaillissent. Chacun d'eux a une portée de 24 mètres et frappe la première personne se trouvant sur son chemin (ami ou ennemi), lui infligeant 1D6 coups de F 6. Même les armures magiques n'apportent aucune protection, mais les personnages peuvent esquiver l'impact de l'éclair et réduire de moitié les dommages subis sur la réussite d'un test d'Ag. Une fois le dernier coup porté, la tempête d'énergie prend fin et le sorcier s'écroule, étourdi . Le MJ peut exiger des tests de peur pour ceux qui n'avaient jamais assisté à cette transformation. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

## **Magie Nécromantique**

Nécromant est une spécialisation des Sorciers malfaisants, traitant avec les puissances magiques qui proviennent du Monde des Morts. Ils peuvent communier avec les esprits des morts et son capable d'Evoquer des Morts-vivants pour les commander.   
  
Les Squelettes et les Zombies sont dénués de motivation et ont besoin d'être dirigés par un contrôleur allié. Le Nécromant peut agir comme un contrôleur sur des Morts-vivants amicaux (Evoqués par lui-même ou pas un allié) tant qu'il peut les voir - directement ou magiquement.

### Niveau I

#### Autopsie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un cadavre |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**un cadavre |
| **Effets :**Grâce à ce sort le sorcier peut déterminer la cause de la mort d'un cadavre. Aucune restriction de langage ne s'applique, ce n'est pas une communication avec le mort. A plus haut niveau, le lanceur de sort peut en apprendre plus sur les activités de la victime immédiatement antérieures à sa mort. Les questions doivent être répondues analytiquement, lieux, actions des autres; les questions à propos des intentions, impressions, sentiments des participants, etc., ne sont pas autorisées. Pour faciliter cela, le MJ devrait répondre de la façon la plus concise possible. Le sort doit être incanté dans les instants suivant le décès pour avoir une chance de succès. Une question peut être posée par niveau du sorcier. Les composants matériels sont un cadavre (ou un fragment de cadavre). Le sorcier doit toucher le cadavre durant toute la durée du sort et se concentrer profondément. Toute interruption annulera et fera perdre le sort. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Boule de chair décomposée

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**NP/48 m |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**immédiate |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un groupe |
| **Points de Magie :**1D4 | **Composants :**un morceau de cadavre en putréfaction |
| **Effets :**Le nécromant peut lancer une boule sur 1d3 ennemis groupés ou une cible individuelle par niveau (au prix de 2PM par boule supplémentaire). Chaque boule inflige 1d6+2 point de blessures (amortis par l'Endurance et les protections de la victime). Les dégâts sont divisés par deux si la victime réussit un jet d'Esquive. Si le jet d'Esquive est raté, chaque victime blessée a une chance sur deux d'attraper une maladie (tirée aléatoirement dans la table des maladies ou choisie par le MJ). Chaque victime ciblée par ce sort et blessée doit également effectuer un Test de Sang-froid. Si ce jet est raté, la victime prend un point de folie et s'écroule sur le sol, pétrifiée d'horreur. Elle ne peut rien faire pendant 1D3 rounds et est considérée comme une cible inerte. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test d'Esquive |  |

#### Boussole Mortuaire

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**1 Km |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**jusqu'à la découverte du cadavre |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un cadavre |
| **Points de Magie :**1D4 | **Composants :**La main d'un squellette auquelle il ne reste qu'un doigt. |
| **Effets :**Une fois l'incantation achevée, le doigt de la main se dresse et indique la direction du cadavre le plus proche dans un rayon d'un kilomètre, et ce jusqu'a ce que le nécromant porteur de la main arrive à moins d'un mètre du corps. Le doigt n'indique pas les morts-vivants! Si il n'y a pas de cadavre dans un rayon d'un kilomètre, le doigt tombe en poussière. Lorsque le sortilège prend fin, le doigt tombe également en poussière.  A utiliser lors de manque en matière première! |  |
| **Immunise contre ce sort :**aucune |  |

#### Brouillard funeste

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**50m de rayon par niv |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1h par niveau |
| **Temps d'incantation :**2 rounds | **Champs d'action :**zone |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**de l'eau de marais |
| **Effets :**L'enchanteur rend l'air froid et humide au point qu'un épais brouillard se forme, gênant ses ennemis sans affecter ses squelettes. La visibilité est réduite des 2/3, et la poudre a davantage de chances de ne pas prendre feu correctement (les multiples entiers de 10 sont aussi des échecs). Les morts-vivant se repèrent sans voir et ne sont donc pas affectées par la brume. Un grand vent (ex : sort " rafale de vent ") peut dissiper le brouillard, mais il se reforme aprés 1D6 rounds. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Destruction des morts-vivants

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**24mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**groupe |
| **Points de Magie :**1D4 | **Composants :**De la poussière de tombe ou de l'eau bénite par un clerc |
| **Effets :**Ce sort peut être utilisé contre n'importe quel groupe de Squelettes, Zombies ou Mort-vivants éthérés situé à moins de 24 mètres de l'enchanteur et affectera 1D6 de ces créatures. Celles-ci pourront faire un test de volonté afin d'éviter de se transformer en poussière ou de (dans le cas des morts-vivants éthérés) disparaitre. Les morts-vivants réussissant le test ne seront pas affectés par le sort. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de volonté |  |

#### Discourt du défunt

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un cadavre |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Une recine de tombe |
| **Effets :**Ce sort permet au sorcier de parler avec un cadavre disposant encore de cordes vocales et à condition qu'il connaisse la langue avec laquelle il s'exprimait. Le mort donne des réponses extrêmement brèves, sans rhétorique et ne comprend les questions que littéralement. Il ne pourra transmettre que des informations datant d'avant sa mort! Toutes les informations seront exactes. Un mort ne s'amuse pas à mentir…  Note: L'esprit du défunt à 25% de chance de se matérialiser sous la forme d'un fantôme du même Alignement que le défunt. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Evocation d’un champion squelette

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**non applicable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'au prochaine lever du soleil |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un squelette |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Un squelette, un cadavre ou un crâne enchanté |
| **Effets :**Ce sort est utilisé pour Évoquer un Champion squelette qui apparaitra à moins de 6 mètres de l'Enchanteur. Ce sort pourra être lancé afin d'animer un corps disponible ou, si la préparation nécessaire à été faite, de rappeler un héros du plan de la mort.   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **CC** | **CT** | **F** | **E** | **B** | **Ag** | **Per** | **Int** | **FM** | **Soc** | | 35 | 27 | 40 | 30 | 5 | 30 | 18 | 18 | 18 | - |   Une fois Evoqué, le Champion restera jusqu'à l'aube du jour suivant où il tombera en poussière.  Un Champion squelette pourra s'imposer comme Chef/contrôleur sur un groupe de mort-vivants, si ceux-ci se trouvent à moins de 24 mètres de lui. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Evocation d’une ombre

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2d10+10 secondes |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**1D10 | **Composants :**Un verre de vin fait avec du raisin ayant poussé dans un cimetière |
| **Effets :**Le sorcier peut rappeler et interroger l'esprit d'un individu mort au cours des dernières 24 heures. Il faut verser le vin dans la bouche du cadavre pendant l'incantation; le sorcier doit ensuite tenir sa main pendant qu'il pose ses questions. Le mort répond dans un souffle macabre, mais uniquement dans une langue qu'il connaissait de son vivant. S'il ne souhaite pas répondre à une question du sorcier, il a droit à un test de FM(utilisez le score qu'il avait de son vivant)pour garder le silence. Le sort ne peut être lancé qu'une fois sur un cadavre particulier. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Evocation de squelettes

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**Non applicable |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Jusqu'au prochain lever de soleil |
| **Temps d'incantation :**normal | **Champs d'action :**Créé un groupe |
| **Points de Magie :**3D4 | **Composants :**Squelettes, cadavres ou un crâne enchanté |
| **Effets :**Ce sort est utilisé pour Evoquer un groupe de 1D6 squelletes normaux. S'il est incanté sur un champ de bataille ou un site funéraire, les Squelettes jailliront en un groupe autour de l'Enchanteur. S'ils sont Evoqués en utilisant un crâne enchanté, ils apparaîtront à 6 mètres du Nécromant. |  |
| **Immunise contre ce sort :** |  |

#### Main de la mort

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à ce que l'enchanteur soit blessé |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**un morceau de linceul |
| **Effets :**Ce sort dote l'Enchanteur de la faculté de causer des blessures par simple contact. L'Enchanteur effectuera un jet de dés pour toucher en ignorant les modificateurs habituels de combat à mains nues. Chaque toucher infligera ID6 Points de Blessures à la victime, sans tenir compte de l'Endurance ou des protections (sauf magiques, voir ci-dessous), en plus des éventuels dommages normaux (qui sont sujets aux modificateurs habituels). Chaque toucher réussi coûtera de plus 1 Point de Magie. Le Nécromant ne pourra utiliser une arme avec ce sort. Ce sort prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que l'Enchanteur soit blessé ; à ce moment là ce pouvoir se dissipera sur le champ. Les victimes n'ont pas droit à un Test de Contre-Magie pour éviter les effets mais, si elles portent une armure magique, les dommages seront réduits de 1 pour chaque bonus de protection de celle-ci. Par exemple, un toucher au tronc sur un personnage portant une cuirasse magique +2, réduira les dommages dus au sort de 2 Points. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Jet d'Esquive |  |

#### Malédiction : flétrissure

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**niveau heures |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une cible humanoïde |
| **Points de Magie :**1D4 | **Composants :**de la chair d'une personne âgée (+ de 70 ans pour un humain) |
| **Effets :**Le sorcier pointe un doigt imprécateur sur sa cible inquiète. Celle-ci perd 1 point de Force et d'Endurance, à moins qu'elle ne réussisse un jet de contre-magie par malus occasionné. Ce sort peut être lancé plusieurs fois sur la même cible, avec cumul des effets, mais ne peut réduire les scores de F et d'E en-deça de 3Le sorcier pointe un doigt imprécateur sur sa cible inquiète. Celle-ci perd 1 point de Force et d'Endurance, à moins qu'elle ne réussisse un jet de contre-magie par malus occasionné. Ce sort peut être lancé plusieurs fois sur la même cible, avec cumul des effets, mais ne peut réduire les scores de F et d'E en-deça de 3 |  |
| **Immunise contre ce sort :**morts vivants |  |

#### Ponction vitale

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**16m |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une cible |
| **Points de Magie :**2 | **Composants :**rien |
| **Effets :**Draine un nombre de points de blessures vers l'enchanteur égal à un PB par tranche de 2 PM dépensés. La victime peut tenter un test de contre-magie pour chaque Point de Blessure. La cible ne peut pas descendre en-dessous de 5 Pb, et le Nécromant ne peut pas absorber les points de blessure de plus d'une victime par tour. |  |
| **Immunise contre ce sort :**créatures >3m |  |

#### Zone de vie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 1 | **Portée du sort :**personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure par niveau du nécromant |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**12 mètres de diamètres |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**Une réplique sacrée. |
| **Effets :**Ce sort crée un champ magique, de 12 mètres de diamètre, centré sur l'enchanteur. La zone dure une heure par niveau de l'Enchanteur, ou jusqu'à ce qu'il se déplace. Il pourra alors interdire l'accès de la zone à tous les Mort-vivants (y compris les Mort-Vivants éthérés) ou les empêcher de Tirer des projectiles ou de lancer des sorts à l'intérieur de celle-ci. Pendant qu'il maintient une zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Les zones ne sont pas superposables, si deux d'entre elles se touchent ou se mêlent, elles se détruiront automatiquement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

### Niveau II

#### Armes empoisonnées

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**NP |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 tour / niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**groupe de 6 squelettes/zombies |
| **Points de Magie :**2D3 | **Composants :**Une fiole de pus putréfié |
| **Effets :**Ce sort améliore la puissance des Mort-vivants en rendant leurs dommages empoisonnés. Le poison est fulgurant, il augmente les dommages de 1 point et favorise les infections : les squelettes ont alors 50% de chances de provoquer des plaies infectées et 40% de transmettre la putréfactose. Quant au zombies, ils ont respectivement 60% et 50% de chances de déclencher de tels troubles. Le sorcier peut également, pour le même coût, empoisonner une arme utilisée par un de ses compagnons ou par lui-même. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Arrêt de l’instabilité

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à la prochaine période d'instabilité. |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un groupe de Morts-Vivants |
| **Points de Magie :**2D2 | **Composants :**Une pinte de sang |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur n'importe quel Groupe de Mort-Vivants ou de créatures éthérées situé à moins de 48 mètres du Nécromant. Les créatures ignoreront alors leur prochaine période d'Instabilité, même si celle-ci est induite magicalement. Un seul sort de ce type peut être "porté" au même moment par un groupe. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Barrière d’os

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**5 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**10 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**sol (tout autour d'un PJ ou d'un monstre) |
| **Points de Magie :**2D6 | **Composants :**2 squelettes (d'un cadavre ou créés) |
| **Effets :**Le nécromancien entoure une créature (ou est entouré) d'un mur d'os de 1,50 m de haut, qui empêche les créatures d'avancer (la créature peut tenter de creuser une faille). B:8 E:6, les créatures si elles s'élancent peuvent s'empaler dessus (D:1D6+2). Le mur peut se renforcer avec plus de squelettes lors de l'incantation (+1D,B+2,E+1 par squelette et par point de magie supplémentaire). |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Blessure légère

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**5 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un humanoïde |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**une serre de corbeau |
| **Effets :**Le nécromant ouvre à distance, d'un simple geste de son doigt crochu, une longue plaie sur le corps de sa victime. Celle-ci subit sur-le-champ 1D6 PB, à moins qu'elle ne réussisse un test de FM. Les dommages ignorent Endurance et Armure ; si la cible est ainsi blessée, elle doit réussir un test de Cl ou subir les effets de la Peur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

#### Contrôle des mort-vivants

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**groupe |
| **Points de Magie :**3D4 | **Composants :**Une symbole religieux ou du bois provenant d'un cercueil |
| **Effets :**Ce sort peut être utilisé contre n'importe quel groupe de squelettes ou de zombies situé jusqu'à 48 mètres de l'Enchanteur. Les cible spourront effectuer un test de volonté individuel pour résister aux effets. Chaque mort-vivant ayant échoué au test tombera sous le contrôle de l'Enchanteur. Ces mort-vivants seront alors directement contrôlés par celui-ci, tenant compte des restrictions habituelles de contrôle des mort-vivants. permet au Nécromant de prendre possession et de contrôler des Mort-vivants hostiles. Il n'y a pas de limite au nombre de créatures que le personnage peut, de cette façon, contrôler, mais un sort séparé est requis pour chaque groupe |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de volonté |  |

#### Danse macabre de shilien

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2d3 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un groupe |
| **Points de Magie :**3D10 | **Composants :**Les os des orteils d'un danseur |
| **Effets :**Les morts animés sont habituellement gauches et lourdauds; ce sort leur apporte grâce et vitesse-ce qui les rend encore plus dangereux. Il doit être lancé sur un groupe de squelettes ou de zombies se trouvant dans les 24 mètres. Pendant son temps d'effet, les morts-vivants affectés voient leur Mouvement et leur Attaque doublés, et leur Initiative est augmentée de 10 points. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Détection des tertres

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**2 km par niveau |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**instantanée |
| **Temps d'incantation :**1 Tour | **Champs d'action :**zone |
| **Points de Magie :**1D10 | **Composants :**un fragment de pierre tombale |
| **Effets :**Sitôt l'incantation terminée, le nécromant perçoit la présence de toute importante concentration de cadavres (tertres, cimetières, mais aussi cimetières d'animaux, champs de bataille oubliés, fosses, etc...). Il pourra connaître la direction et la distance approximatives du lieu détecté, mais ni le nombre exact de cadavres ni leur nature. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Spécial |  |

#### Entendez ma parole

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**portée de contrôle |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**un dialogue court |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**les morts-vivants contrôlés |
| **Points de Magie :**1D2 | **Composants :**la langue d'un mort fraîchement mis en terre |
| **Effets :**Le nécromant après avoir lancé ce sort peut parler pendant quelques phrases (1 point de magie en plus du point de lancement pour chaque tranche de 10 mots) par la bouche d'un mort-vivant qu'il contrôle, où que celui-ci soit. Il ne peut pas entendre de réponse. Ce qui est dit l'est avec la voix du nécromant, sur le ton que celui-ci veut, comme il pourrait le faire lui-même (c'est seulement un peu plus sépulcral). Le nécromant ne parle que dans sa tête pour sa part. le necromant ne peut lancer de sort par l'intermediaire du mort-vivant. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Evocation d’un héros squelette mineur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**non applicable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**jusqu'au prochain lever du soleil |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**1 objet |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Un squelette, un cadavre ou un crâne enchanté |
| **Effets :**Ce sort est utilisé pour Evoquer un Héros-squelette mineur qui apparaîtra à moins de 6 mètres de l'Enchanteur. Un Héros-squelette mineur peut agir comme un Chef/Contrôleur sur un groupe de mort-vivants de la même manière qu'un nécromant.   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **CC** | **CT** | **F** | **E** | **B** | **Ag** | **Per** | **Int** | **FM** | **Soc** | | 45 | 37 | 40 | 40 | 9 | 28 | 28 | 28 | 28 | - |   Une fois Evoqué, le Héros restera jusqu'au prochain lever du soleil où il tombera en poussière. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Extension du contrôle

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**24 à 48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1heure par niveau de l'enchanteur |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**groupe |
| **Points de Magie :**1D4 | **Composants :**Le cerveau d'un magicien |
| **Effets :**Ce sort permet au Nécromant d'étendre la portée normale du contrôle des mort-vivants de 24 à 48 mètres, pendant une durée de 1 heure par niveau de l'enchanteur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Main de poussière

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à ce que l'Enchanteur soit blessé |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**La main droite d'un meurtrier pendu |
| **Effets :**Ce sort dote l'Enchanteur de la faculté de causer des blessures par simple contact (l'utilisation d'une arme en annule les effets). L'Enchanteur effectuera un jet de dés pour toucher en ignorant les modificateurs habituels de combat à mains nues, et chaque toucher réussi infligera automatiquement 2D6 Points de Blessures à la victime, sans tenir compte de l'Endurance ou des protections (sauf si celles-ci sont magiques) en plus des éventuels dommages normaux.  Pas de test de contre-magie autorisé pour éviter les effets, mais les bonus des armures magiques fonctionnent (une cotte de mailles +2 enlèvera 2 points de dommage). Ce sort prend effet immédiatement et durera jusqu'à ce que l'Enchanteur soit blessé, ce qui dissipera ce pouvoir. Toutefois, chaque toucher réussi entraînera la dépense de 3 Points de Magie pour l'Enchanteur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Jet d'Esquive |  |

*Os de pierre*

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**NP |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 Tour / niv |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un groupe de créatures mort vivantes |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**Un fragment d'obsidienne |
| **Effets :**Encore un sort améliorant les squelettes contrôlés par le magicien. Celui-ci consolide les os souvent altérés par l'âge, rongés par la mousse et rendus friables par le séjour en caveau. Les chairs corrompues des zombis, à défaut d'empester moins, retrouvent une robustesse nouvelle. Le groupe de 6 morts-vivants ciblés (donc zombies ou squelettes uniquement) gagne 1 point d'Endurance et 2 points de Blessure. Non cumulatif. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Non mort vivants |  |

#### Volonté accrue

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 2 | **Portée du sort :**NP |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1 tour / niveau |
| **Temps d'incantation :**1 Tour | **Champs d'action :**Un groupe de créatures morts vivantes |
| **Points de Magie :**1D6 | **Composants :**De la chair de nain (quel que soit la fraîcheur) |
| **Effets :**Destiné encore une fois à accroître l'efficacité des squelettes, ce sortilège est mal nommé puisque les squelettes n'ont de volonté que celle prêtée par leur contrôleur mégalomane. En fait, cette augmentation de FM prend effet lorsque les morts-vivants enchantés doivent la tester pour résister à un sort ; ils ont alors un bonus de +30 en FM. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Non mort vivant |  |

### Niveau III

#### Animation des morts

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 3 | **Portée du sort :**Non applicable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'au prochain lever du soleil |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un cimetière ou un site funéraire |
| **Points de Magie :**2D12 | **Composants :**un cimetierre ou un site funéraire |
| **Effets :**Ce sort doit être incanté dans un cimetière ou tout autre terrain funéraire. L'Enchanteur pourra alors ressusciter un des groupes de créatures suivants: 6D6 Squelettes, 6D6 Zombies, 3D6 Goules ou 1D6 Momies. Les Mort-vivants apparaîtront toujours groupés autour de l'Enchanteur. Les créatures ainsi ramenées à la vie obéiront aux ordres de leur Evocateur jusqu'à ce qu'elles soient renvoyées ou jusqu'au prochain lever du soleil. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Aucune |  |

#### Annihilation de mort-vivants

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 3 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**zone |
| **Points de Magie :**2D12 | **Composants :**la peau écorchée d'un cadave frais |
| **Effets :**Ce sort affecte tous les mort-vivants (y compris les mort-vivants éthérés) situés à moins de 24 mètres de l'Enchanteur. Chacune des créatures devra effectuer un test de volonté ou être détruite. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de volonté |  |

#### Armure d’os

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 3 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2 tours/ niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**2D10 | **Composants :**Os de squelettes |
| **Effets :**L'enchanteur invoque une armure faite d'os. Elle donne 1 point d'armure par chaque tranche de 5 points de B retirée sur un squelette, +2 PM par tranche de 5 Points de B retirés (toujours sur la même cible). L'armure ne donne aucun malus sur le lancement de sort. Un seul squelette peut servir à cette invocation. Un squelette normal donne donc 1 point partout. |  |
| **Immunise contre ce sort :** |  |

#### Conversion

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 3 | **Portée du sort :**personnel |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**3 tours |
| **Temps d'incantation :**2 rounds | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**5 | **Composants :**Ses points de magie |
| **Effets :**L'enchanteur, à l'aide de ce sort, utilise la force de la nécromancie pour attiser ses fonctions vitales et ainsi augmenter ses caractéristiques en dépensant des points de magie. Pour chaque tranche de 5 points de magie utilisée, cela lui permet d'augmenter l'une de ses caractèristiques de 10% ou de 1 et cela pour 3 tours. L'enchanteur ne peut augmenter plusieurs fois la même caractéristique. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Créer une tête mémoire

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 3 | **Portée du sort :**Contact |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Jusqu'a dissipation ou destruction |
| **Temps d'incantation :**5 rounds | **Champs d'action :**non applicable |
| **Points de Magie :**2D12 | **Composants :**Un humanoïde ayant une intelligence suppérieure à 30; un autel pour le sacrifice et une hachette |
| **Effets :**Ce sortilège oblige l'enchanteur à pratiquer le sacrifice rituel d'une victime intelligente. A l'apogée de cette hideuse cérémonie, la victime est décapitée d'un coup de hache. Le corps est jeté. L'enchanteur lie ensuite l'esprit de la victime qui se retrouve piégée dans le crâne.  Quand le sort est lancé, l'esprit de la victime a droit à un test de Fm pour échapper à l'emprisonnement. Il subit une pénalité de -5 points de folie qu'avait la victime au moment où elle est morte. De plus si l'enchanteur a soumis la victime a de longs rites démoralisants avant de la décapiter, celle-ci subit une pénalité supplémentaire de -10 par heure de rituel ou par tranche de 50 spectateurs qui y assistent.  La tête mort-vivante qui en résulte reste consciente et sensible, bien qu'elle ait perdu l'essentiel de sa personnalité et la plupart de ses souvenirs. La tête se rappellera toutes les informations que l'enchanteur lui dicte, et elle les lui répètera chaque fois qu'il le lui demandera. D'autres personnes que l'enchanteur peuvent obtenir des informations de la tête, mais elles ne peuvent pas lui en dicter de nouvelles. La tête ne peut pas parler de manière intelligible sauf quand elle récite des informations, mais il lui arrive de geindre sous l'effet du tourment. Elle n'a aucun libre arbitre et ne peut agir de manière indépendante.  Il existe une limite à la quantité d'informations que peut contenir une tête, variant entre 10000 et 20000 mots.  Mauro Malusalbus s'est vu accorder ce sort par un des démon servant de Abigor. Nul autre dans le Vieux Monde ne le connait ou a conscience de son existence. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de Fm |  |

#### Evocation d’un esprit gardien

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 3 | **Portée du sort :**Inapplicable |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Jusqu'a dissipation ou destruction |
| **Temps d'incantation :**1D6+3 | **Champs d'action :**Un esprit |
| **Points de Magie :**2D12 | **Composants :**La pierre tombale ou le crâne d'un humanoide |
| **Effets :**Le sort évoque et attache l'esprit de l'humanoide inhumé dans la tombe ou à qui appartenait le crâne. Lorsque l'esprit apparaît devant le nécromant, il est déjà tenu de remplir la tâche dont on le charge. L'évocateur précise la zone à laquelle il veut l'attacher (au maximum 3 mètres de rayon par niveau qu'il a atteint) ou l'objet à défendre, et l'Esprit Gardien se forme. Le service à accomplir étant normalement de durée illimitée, un test de FM permet à l'esprit de résister à l'évocation initiale. S'il s'agit d'une personne connue (par ex. un personnage joueur défunt), le test se fait avec sa caractéristique ; dans les autres cas, c'est la FM normale de la race, indiquée dans le profil-type, qui est utilisée. Si le test est réussi, l'esprit résiste à l'attachement et s'en va immédiatement. Le nécromant n'est plus capable de l'évoquer, car le crâne ou la pierre tombale (ou les deux s'il disposait des deux) auront été détruits pendant l'incantation. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test FM |  |

#### Evocation d’une horde de squelettes

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 3 | **Portée du sort :**6m |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'au prochain lever du soleil |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une zone |
| **Points de Magie :**2D12 | **Composants :**Un site funéraire ou les os enchantés des mains de 6 squelettes |
| **Effets :**L'Enchanteur peut utiliser ce sort afin d'Evoquer une horde de 6D6 squelettes. Ces créatures seront des squelettes normaux réunis en un seul groupe et apparaitront à moins de 6 mètres de l'évocateur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Evocation d’une nécro-catapulte

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 3 | **Portée du sort :**non applicable |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**jusqu'à l'aube du jour suivant |
| **Temps d'incantation :**1 heure | **Champs d'action :**non applicable |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**cf. description |
| **Effets :**Composants: Les cadavres ou les squelettes de 8 créatures de taille humaine ou plus grande et comprenant au moins deux chevaux; trois épées; en option, un certain nombre de crânes.  Ce sort évoque une machine lance-pierres nécromantique, avec un équipage de trois squelettes armés d'épées. Le sort assemble et anime magiquement les composants qui forme la cataplute et son équipage.  Si les crânes sont ajoutés aux composants, chacun devient un projectile enchanté. Autrement, la catapulte peut projeter des pierres comme une machine ordinaire.  Les crânes enchantés sont capables de blesser les créatures immunisées contre les armes non-magiques. Pendant leurs vol, ils hurlent et provoquent la peur chez les créatures vivantes à moins de 10 mètres de leurs points d'impact. |  |
| **Immunise contre ce sort :**non applicable |  |

#### Façonner un serviteur squelettique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 3 | **Portée du sort :**Voir ci-dessous |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Voir ci-dessous |
| **Temps d'incantation :**8 heures nocturnes | **Champs d'action :**Voir ci-dessous |
| **Points de Magie :**2D10 | **Composants :**Les os d'une créature morte |
| **Effets :**Bien que certains les déguisent pour qu'ils aient l'air d'animaux normaux, ces familiers sont fabriqués avec les os de créatures mortes - qu'il s'agisse d'un animal, d'un humain, ou d'un monstre. Pour certains nécromants, les meilleurs familers sont faits avec les os de créatures qu'ils ont eux-même tuées; pour d'autre, la sagesse, la force physique ou les talents magiques du propriétaire originel des os vont affecter les capacités du famillier.  Ce sort ne s'apprend pas, mais doit être accompli en se référant à un parchemin ou à un grimoire sur lequel il est inscrit. A la première utilisation, le Sorcier doit cependant dépenser des Point d'Expérience (PE), comme s'il venait d'apprendre le sort de la manière habituelle. Les utilisations suivantes ne coûtent aucun PE supplémentaire, mais il faut disposer du grimoire ou du parchemin.  Le Sorcier se charge de trouver les os nécessaires. Ils peuvent provenir de n'importe quelle créature, mais aucune dimension de l'assemblage ne doit dépasser le 30 cm. Le nécromant est libre de choisir la forme qu'il veut, et opte souvent pour quelque chose d'horrible - un squelette d'enfant avec un crâne de chien, une main humaine avec des pattes de chat.. Seule la forme générale est importante à ce stade: Les articulations et autres caractéristiques sont produites par le sort. La construction de la figurine en os dure 3 jours, pendant lesquels le nécromant ne doit pas manger et ne peut boire que de l'eau? Il est soumis à un Test de Construction chaque jour. Sur un échec, la fabrication du familer lui prend 1 jour supplémentaire. Si la marge d'erreur est de 30 ou plus, la maladresse de la réalisation a rendu les os inutilisables, et tout doit être recommencé. Si le nécromant s'interrompt pendant le processus, pour quelque raison que ce soit, il doit là aussi tout reprendre, mais peut récupérer les matériaux.  Quand la figurine est enfin fabriquée, le nécromant passe toute une nuit (8 heures) à exécuter le sort pour qu'elle prenne vie. Cela doit se dérouler dans un cimetière ou sur un site de mort collective. Pendant qu'il exécute le sort, il psalmodie les mots nécessaires, accomplit la gestuelle et pratique certains pas autour du familier. Il ne peut rien faire d'autre et toute interruption anéantit le processus, l'obligeant à se débarrasser des matériaux et à tout recommencer.  A la fin des 8 heures, le familier s'anime. il doit être traité comme un mort vivant, mais n'est pas sujet à l'instablilité (remarque: on peut tout de même l'y soumettre avec un sort approprié). Il commence par s'assoir, regarde autour de lui avec une lueur verte dans les orbites (s'il en a) et découvre son maître potentiel. A ce stade, le MJ fait un test de Cd pour le nécromant, sans révéler pour autant le résultat au joueur. Le jet peut avoir les résultat suivants:  Réussite: Le familier marche vers le sorcier, mord sa main et devient son serviteur jusqu'à ce que l'un ou l'autre soit détruit. Echec: Le familier est nerveux. Il est soumis à un test de Cl; sur une réussite, il avance à contrecoeur vers le sorcier, qui fait à son tour un test de Cd. Sur un échec du test de Cl, le familier d'enfuit et dès qu'il est à plus de 3 mètres, il tombe en morceaux. 9-00: Le familier est animé par un esprit mineur du Chaos, qui se montre apparement amical mais a ses propres projets, agit de manière malveillante ou subversive et fait tout ce qui est en son pouvoir pour que tout aille de travers pour le nécromant, tout en ayant l'air de l'aider. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Voir ci-dessus |  |

### Niveau IV

#### Contrôle total

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 4 | **Portée du sort :**2400 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**jusqu'àau prochain lever du soleil |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**zone |
| **Points de Magie :**2D12 | **Composants :**l'essence d'un vampire |
| **Effets :**Ce sort permet à l'Enchanteur d'étendre la portée normale d'un Contrôle de mort-vivants pour couvrir une région de 2400 mètres de rayon (soit un cercle d'un diamètre de près de 5 kilomètres). |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Evocation d’un héro-squelette majeur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Non-applicable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'au prochain lever du soleil |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un squelette |
| **Points de Magie :**2D12 | **Composants :**Le crâne enchanté d'un héros légendaire |
| **Effets :**Ce sort est utilisé pour Evoquer un Héros-Squelette Majeur qui apparaîtra à moins de 6 mètres de l'Enchanteur. Un Héros-Squelette Majeur peut agir comme un Chef/Contrôleur sur un groupe de mort-vivants de la même manière qu'un nécromant.   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **CC** | **CT** | **F** | **E** | **B** | **Ag** | **Per** | **Int** | **FM** | **Soc** | | 55 | 47 | 40 | 40 | 13 | 28 | 28 | 28 | 28 | - | |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

#### Evocation d’une nécro-cariole

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 4 | **Portée du sort :**non applicable |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**jusqu'à l'aube du jour suivant |
| **Temps d'incantation :**1 heure | **Champs d'action :**non applicable |
| **Points de Magie :**4D12 | **Composants :**cf. description |
| **Effets :** Composants:Les cadavres ou les squelettes de 12 créatures de taille humaine comprenant au moins deux chevaux et un fouet.  Ce sort évoque une nécro-cariole avec ses chevaux squelettiques et son conducteur. Comme évocation d'une nécro-catapulte, ce sort fait s'assembler les composants de façon à former une cariole. Avec 4 Pm supplémentaires, la cariole peut être équipée de lames sur les roues.  Un seul passager peut prendre place dans la nécro-cariole.  La nécro-carioles se déplace à Ag60; ses roues ne touchent pas le sol, ce qui lui permet de ne pas subir de modificateurs dus au terrain.  La nécro-cariole permet de renverser des victimes et inflige un coup de force 4 à tous ceux qui échouent à un test d'I. |  |
| **Immunise contre ce sort :**non applicable |  |

#### Epuisement de la vie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à ce que le sorcier soit blessé |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort permet d'arracher les fluides vitaux d'un individu, le vidant de toute humidité et le transformant en un cadavre desséché. Le sorcier doit toucher la cible de sa main nue avec un jet pour toucher normal, sans aucun des modificateurs du combat à mains nues. Chaque contact inflige automatiquement 1d6 Blessures (indépendamment des armures et de l'Endurance), en plus des dommages normaux. La cible subit une diminution permanente de sa Soc, d'un montant égal aux dommages du sort, et elle doit faire immédiatement un test de peur en se rendant compte de ce qu'il lui arrive.  Le sort cesse instantanément quand le sorcier est blessé, et chaque fois que le sorcier touche sa cible, cela lui coûte 3 PM supplémentaires. Les victimes n'ont droit à aucun test de contre-magie. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Malédiction de la mort vivante

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 4 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à ce que la cible soit détruite ou dissipée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**5D12 | **Composants :**Une main désséchée de liche |
| **Effets :**Ce sort peut être incanté contre n'importe quel personnage situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. La victime devra effectuer un Test de Volonté afin d'en éviter les effets. Si le test échoue, celle-ci commencera à se transformer en une créature mort-vivante. Au début de chaque Tour de jeu suivant, la victime perdra 1 point de Force et, si cette Caractéristique est réduite à zéro, deviendra un Mort-Vivant. Si cela arrive, le score en Force de la créature sera celui d'origine du personnage, mais sa Dextérité, sa Volonté et sa Sociabilité descendront à 10 et tous les points de Magie éventuels seront perdus.  Etant maintenant un Mort-Vivant, la créature doit être contrôlée de la même manière qu'un Squelette ou un Zombie.  Ce sort peut seulement être utilisé contre des créatures humanoïdes évoluées (de moins de 3 mètres de haut) et n'a aucun effet sur les créatures non-pensantes. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de volonté |  |

#### Os de verre

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**3D12 | **Composants :**Une os cristallisé |
| **Effets :**La victime de ce sort cruel voit ses os transformés en verre fin et hautement fragile !  Une fois la cible touchée, elle a le droit à un jet de Fm pour réduire de moitié (arrondi à l'inférieur, minimum 1) la durée du sort.  A chaque fois que la cible heurte quelque chose ou fait un mouvement violent (ce qui inclu frapper, se faire frapper, tirer à l'arc, courir, tomber...), elle subit 1D6 points de dommages (sans prendre en compte l'endurance et l'armure, et en plus des dommages s'il y a lieu) et a 10 % de chance par point de dommage subit de se fracturer la zone touchée. Si elle est touchée au bras, celui ci sera inutilisable. Si elle est touché à la jambe, elle se déplacera à la moitié de son allure normale, puis sera complètement immobilisée si les deux jambes cassent. Un coup à la tête ou au tronc aura les effets de coup critiques à la discrétion du MJ. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Jet d'Esquive/de FM |  |

#### Résurrection des morts (vol d’une âme pure)

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Non applicable |
| **Temps d'incantation :**1D6+3 Tours | **Champs d'action :**Un mort |
| **Points de Magie :**6D20 | **Composants :**Le Coeur D'une prêtresse de Shillien |
| **Effets :**Ce sort permet à l'Enchanteur de refaire venir à la vie le cadavre d'une créature humanoïde, morte depuis moins d'une heure et en parfait état.   En 1D4 Tours, le défunt reviendra à la vie en pensant avoir simplement dormi et rêvé d'être au royaume de Shillien... Son score en Blessure sera de 2, quel que soit l’évènement qui aura provoqué sa mort et sera considéré comme une créature vivante. Elle acquerra 1D6 points de folie.   Note: En lançant ce sortilège, le Nécromant attirera sur lui la colère de la déesse Shillien. Il fera des cauchemars qui l'empêcheront de regagner des points de magie pendant 1D6 nuits et subira quelques désagréments au choix du MJ !! |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Transformation de la liche

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Permanent |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**4D10 | **Composants :**Les cerveaux de cinq nécromants |
| **Effets :**Si un nécromant lance ce sort et meurt avant le lever de soleil suivant, au lieu de mourir il se transforme en liche. Comme beaucoup de nécromants aspirent à cette transformation, on en connaît beaucoup qui ont lancé ce sort avant de se tuer délibérément.  Une fois le corps refroidi, la transformation s'opère en 1d10 jours. Le cadavre doit être en un seul morceau. Pour tout observateur, il n'a rien de particulier et commence à se décomposer normalement. Pendant ce temps, le nécromant ne se rend compte de rien et ne sent rien. Quand le délai est écoulé, le cadavre s'anime sous forme de liche. Ses points de Blessures sont doublés, et ses caractéristiques Per, Int, Ag, FM augmentent toutes de 10 points. Le nécromant qui a subi cette transformation provoque désormais la peur et la terreur chez toutes les créatures vivantes. Il est immunisé contre les effets psychologiques et n'est sensible qu'aux dommages d'origine magique. Il acquiert en plus la capacité de paralyser ses victimes, comme décrit. En revanche, il est désormais affecté par toute forme de magie ou tout effet qui s'applique aux morts-vivants.  Un personnage qui apprend ce sort acquiert automatiquement un Handicap (même s'il ne s'en sert pas, et gagne 1d6 Points de Folie chaque fois qu'il le lance. S'il se transforme effectivement en liche, il acquiert automatiquement 1d6+3 Points de Folie supplémentaires. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Vent de mort

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Nécromantique de Niveau 4 | **Portée du sort :**2400 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**5 km de diamètre |
| **Points de Magie :**3D20+2D6 | **Composants :**La poussière enchantée de 5 Momies. |
| **Effets :**Ce sort crée un vent noir, tourbillonnant, de mort se répandant sur une région de 2400 mètres de rayon (soit une zone de près de 5 kilomètres de diamètre). Le vent draine l'énergie vitale de toutes les créatures vivantes, causant 2D6 Points de Blessures (non amortis par l'Endurance ni les armures), se trouvant dans cette zone.   Aucun Test de Contre-Magie n'est accordé pour éviter les effets de ce sort. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

## **Magie Noire**

La Magie Noire est la magie démoniaque sous sa forme la plus pure. C'est la magie brute, déformant tout ce qu'elle touche.  
  
Cette magie est manipulée par deux types de personnes : celles qui s'y risquent volontairement en échange d'un plus grand pouvoir et celles qui ne voient pas le danger que cela représente. Les plus grands experts de la magie Noire sont les elfes noirs, qui semblent immunisés contre ses effets mutants, bien que d'une certaine façon, la nature maléfique de leur culture en soit un effet direct.

### Niveau I

#### Envol magique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 Round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**- |
| **Points de Magie :**2D6 | **Composants :**Un corbeau fraîchement étranglé |
| **Effets :**Un vent mugissant soulève le sorcier et l'emporte dans le ciel. Il le déplace rapidement et le ramène à terre à l'endroit choisi, à moins de 100 mètres du point de départ. La destination est choisie pendant l'incantation et ne peut être modifiée ensuite. Le sort ne peut être utilisé en intérieur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Main noire de la destruction

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à ce qu'un coup soit porté avec succès |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**- |
| **Points de Magie :**2D6 | **Composants :**La main d'un humanoïde mort |
| **Effets :**Des griffes d'énergie magique jaillissent du sorcier et peuvent servir d'armes au corps à corps qui inflige 1D6B. Quand le sorcier touche un adversaire avec sa Main Noire, les armures non magiques n'apportent aucune protection. Dès qu'il a infligé des dommages, le sort prend fin. |  |
| **Immunise contre ce sort :**- |  |

#### Du corps à l’esprit

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 1 | **Portée du sort :** Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 Round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**- |
| **Points de Magie :**1 D4 | **Composants :**Votre sang |
| **Effets :**Le sorcier ce coupe la main et boit son propre sang il perd alors 1D4 PB et gagne 2D8 PM |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau II

#### Flamme fatale

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 2 | **Portée du sort :**36 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Une pierre distordante ayant au moins la taille de la dernière articulation de l'index du sorcier. |
| **Effets :**Le sorcier, pendant l'incantation du sort, fait apparaître une charmante silhouette féminine, sous forme d'éclairs magiques de couleur sombres..La femme danse quelque secondes entre les bras du sorcier, jusqu'à la fin de l'incantation, au moment où le sorcier désigne par la paume de ses mains la cible de son sortilège. Les machoirs de la femme s'écartent alors béantement, et dans un horrible bruit sourd, elle se projette sous la forme d'un éclair bouillonnant de feu noir vers la cible. Le projectile magique plaque l'adversaire au sol, tandis que la magie tente de le mettre en pièces, lui infligeant des souffrances d'une atrocité qu'il n'avait jamais imaginé possible. Il encaisse 1D6 coups de F5 ; les armures - même magiques - n'apportent aucune protection. Les restrictions à la visée s'appliquent comme pour un tir de projectile normal. Les victimes d'une Flamme Fatale peuvent esquiver l'impact et réduire de moitié les dommages sur une réussite d'I. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test d'I |  |

#### Pouvoir du démon

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 2 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**1D10 | **Composants :**Le coeur d'un clerc Bon, rituellement sacrifié |
| **Effets :**Le sorcier en appelle aux forces obscures de démon pour qu'elles renouvellent son pouvoir. Ce sort comporte toutefois un terrible danger, car il va directement puiser dans les Royaumes de Hellbound. Au moment de l'incantation, le sorcier fait un test de FM (les PM, objets ou sorts ne lui apportent aucun modificateur). Sur une réussite, elle gagne immédiatement 6+1D6 PM; sur une marge de réussite supérieure à 30, elle obtient 6+2D6 PM.  Un échec entraîne des conséquences inattendues; un démon mineur (cf Bestiaire) fait irruption dans la réalité et attaque immédiatement la sorcière, ne retournant dans son propre univers qu'après l'avoir tué. Si la marge d'échec est supérieure à 30, ce sont 1D3 démons mineurs qui surgissent et s'en prennent tous à elle. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Souffle morbide

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 2 | **Portée du sort :**6 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**2D4 | **Composants :**Un bon souffle et toutes ses dents (important) |
| **Effets :**Si le souffle morbide atteint un être, il est alors immobilisé par une force invisible. Il doit lancer 2D6 : - de 1 à 4, il réussit tout de même à bouger mais se déplace nettement plus lentement qu'avant. - de 4 à 11, il ne peut plus bouger. - 12, épuisé, il ne peut même plus bouger jusqu'à la fin du tour. Si le score est 12, il doit relancer un dé. Si le nouveau résultat est compris entre 4 et 6, les effets précédents s'applique et en plus il perd autant de point d'Endurance que le score du second résultat. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Une dent de l'ennemi |  |

### Niveau III

#### Cri noir

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 3 | **Portée du sort :**49 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Spécial |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un groupe |
| **Points de Magie :**3D6 | **Composants :**De la cire d'oreille de gobelin |
| **Effets :**Lorsqu'il lance ce sort, l'enchanteur pousse un cri très puissant qui peut assourdir un groupe de personnes pendant plusieurs rounds.  Celles-ci sont alors incapables de porter des coups pendant 1d3 rounds, elles ne peuvent que parer avec -20 en CC. S'il y a un enchanteur dans le groupe de personnes ciblé, celui-ci a la possibilité de lancer un sort dans le round qui suit.  Si un enchanteur adverse lance le sort "zone de silence" en même temps ou 1 round après, le sort n'aura plus d'effet.   Le sorcier qui lance le sort n'est pas affecté par son propre cri.  Les personnes possèdant la compétence acuité auditive sont les plus touchées par le sort. Ce sortilège peut même les rendre sourdes si ces personnes échoue de 30% ou plus sur un test de volonté (FM). Celles-ci perdrons connaissance pendant 1d6 rounds durant lesquels elles seront considerées comme cibles inertes (même si le test est réussi). |  |
| **Immunise contre ce sort :**Zone de silence. |  |

#### Malediction de Grand Kain

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 3 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D6+3 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un groupe |
| **Points de Magie :**1D8 | **Composants :**Un couteau qui a servi à assassiner quelqu'un dans son sommeil |
| **Effets :**Ce sort est lancé sur un groupe se trouvant à moins de 48 mètres du sorcier. Les corps des cibles sont percés d'innombrables coupures et entailles d'où coule leur sang, ce qui les affaiblit dangereusement (test de contre-magie pour réduire les dommages de moitié). Les victimes perdent 1D3 points de Blessures par round tant que le sort est maintenu, quels que soient leur Endurance et leurs armures. Le groupe est incapable de bouger ou de tirer en raison de la douleur ressentie, mais peut se défendre au corps à corps avec une pénalité de -20 en CC et en I. Les victimes doivent aussi réussir un test de Cl ou gagner 1 Point de Folie. Le sort peut être maintenu en dépensant 2 PM par round.**En Cas D'échec du Jet de FM du lanceur le sort ce retourne alors contre lui !** |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de contre-magie |  |

#### Possession perfide

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 3 | **Portée du sort :**Touché |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2d10 Rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**2D10 | **Composants :**Un objet appartenant à la victime |
| **Effets :**Ce sort permet de prendre le contrôle total d'un être doté de plus de 15 en Int. L'enchanteur devient alors totalement vulnérable : il ne peut plus se déplacer et n'est plus conscient de ce qui l'entoure, il est considéré comme une cible inerte.   L'enchanteur peut contrôler le corps de sa victime tant que celle-ci se trouve à moins de 48 mètres de lui. Il voit par ses yeux, entend par ses oreilles, contrôle ses bras et ses jambes, etc. Le sorcier dispose alors de moins de 3 minutes pour accomplir son mefait avant d'être éjecté du corps.  Il ne peut toutefois pas aller à l'encontre de la volonté de sa victime en le forçant à se suicider, mais pourra réveiller en lui ses plus bas instincts.  A chaque fois qu'un sorcier tente de posséder un individu, sa victime bénéficie d'un bonus de résistance cumulable de +10FM pour chaque tentative de possession qui auront été faites sur lui, que la possession ait réussie ou non. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Souffle lacérant

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 3 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personne ou Groupe |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Un couteau ou une épée qu'un assassin a utilisé pour tuer un clerc d'alignement bon |
| **Effets :**Avec un éclair de lumière sur de l'acier, une tornade de lames métalliques aiguisées comme des rasoirs fonce vers un individu ou un groupe se trouvant dans les 48 mètres.  Chaque membre du groupe est atteint par 1D3 lames qui touchent automatiquement avec une F 5. Déterminez la localisation du coup pour chaque lame ; les armures protègent normalement. Les restrictions de visée s'appliquent comme pour des projectiles normaux. Le sort affectant une zone plutôt que des cibles individuelles, il n'est pas possible d'esquiver. Les personnages peuvent toutefois tenter de parer normalement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de parade |  |

#### Vol de l’âme

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 3 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personne ou Groupe |
| **Points de Magie :**2D10 | **Composants :**Un demi-litre de sang d'un humanoïde qui a saigné à mort. |
| **Effets :**Le sorcier appelle un orage alors que le ciel est bleu pour qu'il s'abatte sur un groupe se trouvant à moins de 48 mètres. Tous ceux qui sont pris dans l'orage encaissent un coup de F 4. Le sorcier récupère 1 point de Blessures chaque fois que le groupe en perd 2. Il lui est même possible de se retrouver avec un score en Blessures supérieur à la normale ; quand des attaques lui font perdre ces points excédentaires, les soins ne peuvent le ramener qu'à son maximum habituel. Les armures normales n'apportent aucune protection. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau IV

#### Horreur noire de Lucifer

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 4 | **Portée du sort :**Voir ci-dessous |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2D6+3 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personne ou Groupe |
| **Points de Magie :**3D12 | **Composants :**Le dernier souffle d'un sorcier qui pratiquer la magie noir |
| **Effets :**Un nuage de vapeur noire et corrosive s'élève du sol au pied du sorcier, et avance en ondulant, enveloppant tout sur son passage. Il progresse de 2D6 mètres par round dans la direction choisie par le sorcier.   Tous ceux qui sont pris dedans encaissent immédiatement une attaque de F 6 (les armures ne protègent pas) et sont soumis à un test de peur. Ils font ensuite un test d'Endurance pour éviter d'inhaler les terribles vapeurs qui infligent un nouveau coup de F 8. Tout le matériel non magique exposé risque d'être rongé au point d'être irréparable. Pour les matériaux organiques, les chances sont de 15%; pour les éléments inorganiques, elles sont de 5%. Tout ce que le nuage touche est terni. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Courrir... vite... |  |

#### Transformation de Belphegor

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Noire de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à dissipation |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**2D10 | **Composants :**Le coeur d'une bête redoutable, baigné dans du sang humain |
| **Effets :**Le sorcier se transforme en une bête redoutable : chimère, manticore, vouivre ou hydre, selon le type de coeur utilisé. Sous cette forme bestiale, il acquiert les caractéristiques physiques de la créature et les règles spéciales qui s'y appliquent, mais ne peut lancer de sorts. Les Blessures infligées au sorcier avant sa transformation sont transmises à la forme bestiale, et toutes celles que la bête subit restent quand le sorcier reprend sa forme normale.  Si, sous forme de bête, il perd plus de points de Blessures qu'il n'en possède normalement, il doit conserver cette apparence jusqu'à avoir récupéré assez de points ou encaisser un coup critique au moment du changement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

## **Magie de l’air**

F:\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_le_jeu_de_role\Images\a.gifvec la force Du vent offert par Shillien Les Elfes Noirs ont acquis en puissance capable de déclencher de véritable tempêtes mais aussi d'utiliser son pouvoir curatif pour sauver des personnes en état critique. 

### Niveau I

#### Frappe du vent

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Air de Niveau 1 | **Portée du sort :**un rayon de 6m autour de soit |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne ou une cible unique |
| **Points de Magie : 1**D8 | **Composants :** Une rafale de vent d’au moins 37km/h |
| **Effets :**Crée un puissant ouragan qui inflige un 2D6+1F de dommage, Seule l’armure magique protège contre cette attaque l’endurance de la cible est bien prise en compte sur le calcule. Au niveau II : +3F  Au niveau III : +5F  Au niveau IV +7F  Au niveau V +10F Un test d'Ag peut être effectuée pour esquiver frappe du vent. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Entrave du vent

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Air de Niveau 1 | **Portée du sort :**un rayon de 12m autour de soit |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne ou un groupe |
| **Points de Magie : 1**D4 | **Composants :** un vent de force d’au moin 24km |
| **Effets :**Le vent souffle en continue sur la cible de ce sort et rend ses déplacement plus difficile la cible à alors un malus de -20% en Ag pendant 1D4 tours |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau II

#### Abandonner au vent

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Air de Niveau 2 | **Portée du sort :**un rayon de 20m autour de soit |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne ou une cible unique |
| **Points de Magie : 1**D6 | **Composants :** du calme |
| **Effets :**Pendant 1D6 tours la cible recevra un malus de -20% pour tout résistance / esquive au sort de vent les dégâts causé par les sorts de vent sont augmenté eux aussi de 20% (sur le calcule final) |  |
| **Immunise contre ce sort :**un test de FM réussie. |  |

### Niveau IV

#### Tornade

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Air de Niveau 4 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne ou un groupe |
| **Points de Magie :**2D20 | **Composants :**Une poignée de poussière d'or |
| **Effets :**Une tornade apparaît dans un ciel dégagé, attrape un individu ou un groupe, soulève les victimes à 1d10 + 10 mètres, les emporte à 1d100 mètres dans une direction aléatoire puis les lâche. Les victimes encaissent les dégâts normaux de la chute. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Vol étendu

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Air de Niveau 4 | **Portée du sort :**personnel |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**1D6 tours par niveau du sorcier |
| **Temps d'incantation :**1 round | **Champs d'action :**soi-même |
| **Points de Magie :**3D10 | **Composants :**le coeur d'un aigle d'or |
| **Effets :**Le sorcier vole sur de longues distances à un rythme de course normale et à n'importe quelle hauteur - mais à haute altitude, il peut rencontrer quelques difficultés en raison des vents violents et de la basse température. Il doit sans cesse se déplacer au minimum de son déplacement 'prudent', sinon il retombe en chute libre.Il sait quand le sort va expirer, mais s'il se trouve toujours en l'air à ce moment\_là, les règles normales concernant les chutes s'appliquent.Un sorcier en vol peut attaquer des adversaires également en l'air ou au sol. On considère alors qu'il charge, mais il doit aussi réussir un test d'I ou perdre l'équilibre et descendre de 1D6m avant de se rétablir.Tant qu'il est en l'air, le sorcier ne peut pas lancer d'autres sorts. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau V

#### Vent cinglant

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Air de Niveau 5 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**48 mètres autour du sorcier |
| **Points de Magie :**3D10 | **Composants :**Un fouet avec trois plumes de griffon attachées à l'extrémité |
| **Effets :**Un vent violent se lève et détruit tout autour du sorcier (qui reste debout, tout échevelé, au milieu de cette tourmente) sur un rayon de 48 mètres. Les objets non-attachés ayant au maximum la taille et le poids approximatif d'un enfant sont projetés à plusieurs mètres (1D6, si l'on doit suivre des objets précis), s'écrasant les uns les autres, sur le sol et contre tout ce qui est sur leur chemin. Chacun encaisse 1D3 coups de F 5.  Les objets plus gros sont renversés et poussés sur 1D6 mètres, ce qui leur vaut un coup de F 8. Les bâtiments et les objets fixes (y compris les arbres et les plantes) subissent 1D6 coups de F 5 en raison des objets volants qui les heurtent. Les gens pris dans les bourrasques sont tellement meurtris qu'ils doivent réussir un test de Dex pour ne pas lâcher ce qu'ils ont en main et se retrouver inertes quand le vent cesse. Ce sort n'est lancé qu'en extérieur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Souffle de vie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie d'Air de Niveau 5 | **Portée du sort :**Toucher |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**une personne |
| **Points de Magie :**3D20 | **Composants :**un soufflet en or grandeur nature |
| **Effets :**Ce sort est lancé sur un personnage agonisant pour lui donner une nouvelle chance de vivre. Le sorcier attire en lui les pouvoirs vitaux et énergisants de l'air puis, pressant sa bouche sur celle de la cible, il transmet cette énergie revigorante dans le corps blessé. Le mourant doit échouer à un test de contre-magie (que le sorcier peut modifier en investissant 1 PM par 5 points) pour que la magie agisse.  Si le personnage est inconscient, il reprend immédiatement connaissance. Les hémorragies internes s'arrêtent, et tous les saignements (par exemple dues à une blessure critique) sont réduits au minimum. S'il devait faire un jet sur la Table des Morts Violentes, son état se stabilise et tous les dommages supplémentaires sont alors déterminés grâces aux tables normales. De plus, il récupère 1D3 points de Blessures. S'il avait subi des dommages respiratoires par noyade, asphyxie, gaz toxique ou problèmes similaires, il récupère la moitié des points de Blessures ainsi perdus.  Ce sort est inhabituel parce qu'il peut être appliqué à des cibles qui seraient normalement considérées comme mortes, mais pour avoir une chance de fonctionner, il doit intervenir le round suivant celui où le coup "mortel" a été porté. Un individu décapité, coupé en deux, pulvérisé ou dont le corps ne peut plus maintenir le moindre souffle de vie se remettra à vivre et connaîtra quelques instants d'agonie atroce et de tourment mental avant de s'en aller pour de bon. Pendant ce bref supplice, il ne pourra en aucun cas parler, transmettre d'information vitale ou apporter une quelconque aide.  Les cibles dont les blessures ne sont pas graves (ou pire) sont incapables de supporter la force de ce sort et encaissent immédiatement 1D6 points de Blessures, indépendamment des armures ou des protections magiques, tandis que les énergies circulent de manière incontrôlée dans leur corps. |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

## **Magie Haute**

La magie haute est développé à partir des sorts des anciens il y a des milliers d'années, cette forme de magie utilise toutes les couleurs de magie. La Magie Haute est rarement vue dans le Vieux Monde, dans la mesure où les sorciers de cette race n’en visitent les rivages que rarement. Il est dit que les mages Elfes Hauts disposent de sorts capables de détruire des armées entières et de construire des châteaux en une seule nuit, cependant la plupart des disciples des collèges de magie rient devant de telles affirmations.

#### Absortion de la magie

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Haute | **Portée du sort :**96 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**96 mètres |
| **Points de Magie :**5D20 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Le mage lance un puissant sortilège qui aspire toute énergie magique des environs et la rend innofensive en l'envoyant dans le sol. Tous les sorts en cours sont dissipés. Tous les objets magiques perdent leurs pouvoirs, et tous les enchanteurs(y compris le mage) perdent tous leurs Points de Magie. (tombe à 1 point de mana restant)  De plus, chaque sorcier (à l'exclusion du mage) présent dans la zone d'effet est soumis à un test de FM; sur un échec, il perd 1 niveau de pouvoir magique et ne peut plus lancer les sorts associés à ce niveau, même s'il s'en souvient. Les sorciers ainsi affectés perdent 4d6 points de leur niveau de pouvoir. Ils ne peuvent les récupérer qu'en "réentrant" dans la carrière et en payant les points d'expérience correspondants.  Bien qu'il existe des descriptions de ce sort dans plusieurs grimoires très réputés, aucun sorcier vivant de l'Empire ne l'a jamais vu fonctionner. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de FM |  |

#### Apothéose

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Haute | **Portée du sort :**6 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Spécial |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**6D20 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort permet à un elfe haut de rappeler temporairement un camarade décédé, sous forme d'un esprit matériel. Il doit s'agir de quelqu'un que le mage connaissait bien, ce qui ne peut pas être une personne qu'il a juste vue ou croisé ou encore un personnage historique.  L'esprit se manifeste à 6 mètres du mage, quel que soit l'endroit où se trouve le corps. Il apparaît seul, avec des fac-similés de l'équipement qui repose avec lui, se comporte comme sa contrepartie réelle et disparaît à la fin du sort. Son aura fantomatique provoque la peur chez toutes les créatures vivantes. Il n'est pas sous le contrôle du mage et n'accomplit aucun acte qu'il n'aurait fait de son vivant. C'est au maître du jeu de décider s'il a conscience d'être mort.  La durée du sort est de 1h. L'enchanteur peut prolonger la durée du sort en dépensant 8pm par heure supplémentaire. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Bannissement

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Haute | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**48 mètres |
| **Points de Magie :**5D20 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Le mage tisse ensemble les couleurs de magie pour former un vent éblouissant qui chasse la magie Noire des démons et affaiblit les créatures ayant besoin de son influence funeste. Toutes les créatures mort-vivantes ou démoniaques se trouvant à moins de 48 mètres de lui subissent automatiquement 1d6 attaques de F 4. Les armures n'apportent aucune protection. De plus, tous les sorts démonistes, nécromantiques, noirs ou chaotiques en cours d'action ou d'incantation peuvent être dissipés: chacun d'eux a 10% de chances de rester actif par niveau du sorcier qui l'a lancé. Ce pourcentage peut être modifié de 5% par Point de Magie supplémentaire investi, de la même façon que pour un test de contre-magie.  Enfin, les effets de tous les objets porteurs d'enchantements permanents de nature maudite, maléfique ou chaotique s'interrompent pendant le round d'incantation. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Labyrinthe des abysses

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Haute | **Portée du sort :**rayon de 300 m |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**10 tours / niveau |
| **Temps d'incantation :**2 rounds | **Champs d'action :**groupe |
| **Points de Magie :**2D6 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Une fois l'incantation terminée, chaque créature du groupe ciblé doit effectuer un test de Fm avec un malus de 10% par niveau du lanceur, et ce à chaque tour de jeu. Si le jet est raté, la victime se perd dans le dédale d'illusions ; le mage peut alors décider de ses mouvement pendant un tour. S'il est réussi, la cible n'est pas affectée jusqu'au prochain tour ou elle devra à nouveau tester sa Fm. |  |
| **Immunise contre ce sort :**test de FM |  |

#### Main de gloire

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Haute | **Portée du sort :**12 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d6+3 tours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**12 mètres |
| **Points de Magie :**3D20 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Le mage est entouré d'un halo d'énergie magique qui stimule et encourage tous ses alliés se trouvant à 12 mètres maximum de lui. Ceux-ci sentent disparaître leur fatigue et font preuve d'une plus grande détermination. Tous les alliés survivants, présents dans la zone d'effet récupèrent immédiatement 1d6 points de Blessures, quel que soit leur niveau de dommages; cela peut les amener au-dessus de leur score maximal, mais quand ils perdront ces points supplémentaires, ce sera définitif. Ils réussissent automatiquement tous les tests de Fm et Per (mais pas de modification aux tests de contre-magie). Quiconque est en train de fuir va automatiquement réussir son prochain test de Fm pour reprendre ses esprits et peut retourner au combat s'il le souhaite. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Prestige du royaume de la brume

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Haute | **Portée du sort :**36 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1d4 heures |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne ou un groupe |
| **Points de Magie :**5D20 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Ce sort est lancé sur un individu ou sur un groupe se trouvant à 36 mètres maximum du sorcier. Les personnages affectés se croient perdus dans un royaume de brume et d'ombres et sont incapables de se rappeler où ils sont et ce qu'ils sont censés faire. Pour un observateur extérieur, ils semblent errer, l'esprit ailleurs, incapables d'entendre ou de voir ce qui les entoure réellement; si on les frappe ou on les secoue, ils manifestent de la peur, mais ne tentent pas de se défendre.  Les victimes du sort ont l'impression qu'un épais brouillard s'est levé. Elles entrevoient du coin de l'oeil des ombres mouvantes, étranges et parfois menaçantes. Elles ont l'impression de toujours avoir été dans ce brouillard, traquées par des créatures qui n'attaquent jamais. Elles n'ont guère de souvenirs, voire aucun, du monde réel et de leur vie avant la brume.  Chacune d'elles a droit à un test de contre-magie par round pour se débarrasser des effets du sort. À chaque réussite, la victime résiste temporairement et agit normalement pendant ce round. Elle est toutefois soumise à un nouveau test de contre-magie au round suivant pour continuer à échapper à l'emprise du sort. Si elle échoue à trois tests successifs, le sort s'impose totalement et elle reste ensorcelée jusqu'à ce qu'il se termine au bout de 1d4 heures.  Chaque fois qu'une victime échoue aux trois tests, le mage a droit à un test de FM. Sur une réussite, il peut lui ordonner de se déplacer dans une direction précise jusqu'à la fin du sort. À ce moment-là (si elle n'est pas tombée dans un ravin ou un feu) elle revient à la réalité et ne se souvient pas comment elle est arrivée là. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test deFM |  |

#### Trou de mémoire

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Haute | **Portée du sort :**1mètre |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**24h |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**2 personnes |
| **Points de Magie :**6D6 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**L'enchanteur peut payer 1 point de magie en plus pour chaque heure supplémentaire. La ou les cible(s) ne se souviennent plus de rien, il est donc facile de leur faire croire n’importe quoi pendant qu'ils sont amnésiques. Après avoir lancé ce sort, le magicien ne peut pas lancer d'autre sort durant 1h. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test moyenne FM+Int |  |

#### Vent de résurection

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Haute | **Portée du sort :**15 mètres |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Immédiat |
| **Temps d'incantation :**4+1D6 rounds | **Champs d'action :**Groupe |
| **Points de Magie :**6D20(le sort est lancer même si l'utilisateur meurt en passant à moin de 0 mana) | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**Tout les êtres vivants (alliée comme ennemis) dans l'aire d'effet regagnent tout leurs points de vie et tout les êtres morts reviennent à la vie avec 1 point de vie. (Les morts-vivants perdent tout leurs points de vie sauf 1)  Le mage doit se reposer durant 2D8 tours. Le mage peut décider de jouer le Vent de résurection en Sort Instantanée plutôt qu'en Rituel, mais il doit payer 10 points de magie supplémentaires et se reposer pendant 3D6 tours en plus des 2D8 tours de base. (2D8+3D6 tours) |  |
| **Immunise contre ce sort :**rien |  |

## **Magie Démonique**

Démoniste est une spécialisation de Sorcier que l'on rencontre très rarement. Les Démonistes sont intéressés par le pouvoir qui peut être tiré des autres mondes ou plans d'existence - là où résident des êtres et des puissances Démoniques.   
  
Les sorts de Démonistes sont classés en différentes catégories mais la majorité d'entre eux concerne l’Évocation, le Contrôle et la Conjuration des Démons.

### Niveau I

#### Aura démoniaque

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 1 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure par niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Personnel |
| **Points de Magie :**1D4 | **Composants :**un organe de démon |
| **Effets :**Permet à l'Enchanteur de prendre l'aura d'un démon ; cela lui confère un bonus de +10% en FM pour traiter avec les démons qui se sentent plus en confiance, et provoque la peur chez les créatures dotées de moins de 15 en Int. L'Enchanteur gagne un point de folie quand il apprend ce sort. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Conjuration d’un démon mineur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 1 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un démon |
| **Points de Magie :**3D4 | **Composants :**n symbole religieux bénit |
| **Effets :**Ce sort permet à l'enchanteur de dissiper un démon mineur situé à moins de 24 mètres de lui. La créature devra effectuer un Test de Volonté afin d'éviter les effets du sort ; si elle échoue, elle retournera à Hellbound. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Volonté |  |

#### Evocation d’un gardien

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 1 | **Portée du sort :**non applicable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1h par niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**6 mètres |
| **Points de Magie :**3D6 | **Composants :**le coeur d'un Humain ou Demi-Humain, sacrifié rituellement |
| **Effets :**Une fois évoqué, le gardien démoniaque apparaîtra dans les 6 mètres autour de l'enchanteur. Si ce dernier réussit à contrôler la créature, celle-ci le servira pendant 1 heure par niveau puis disparaîtra. Si le personnage est tué, le Démon disparaîtra immédiatement. Un seul Gardien peut être évoqué à la fois et le personnage devra préalablement l'avoir évoqué et avoir conclu un pacte avec lui. Le personnage gagne à chaque utilisation de ce pouvoir 3 points de folie |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Contrôle |  |

#### Immobilisation des démons

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 1 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un groupe de démons |
| **Points de Magie :**3D6 | **Composants :**un crâne d'un guerrier entouré d'un cerclet de fer |
| **Effets :**Ce sort peu être utilisé contre un Groupe de 1D6 Démons Mineurs ou Servants, ou contre un seul Démon Majeur, situé(s) à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Les démons devront alors réussir un Test de Volonté ou être incapables de faire quoi que ce soit durant le prochain Tour de jeu. Ceux-ci seront impuissants, maintenus dans un état de paralysie et considérés comme cibles Inertes s'ils sont attaqués. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Volonté |  |

#### Zone de protection démonique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 1 | **Portée du sort :**zéro |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure par niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personnel |
| **Points de Magie :**1D4 avec composants sinon 6D10 | **Composants :**Un pentagramme miniature en or massif (valeur: 500 FA) |
| **Effets :**Ce sort crée une zone, centrée sur l'enchanteur, de 6 mètres de diamètre. Celle-ci dure une heure par niveau de l'Enchanteur ou jusqu'à ce que le personnage se déplace. L'Enchanteur peut en interdire l'accès aux démons et ceux-ci ne peuvent lancer ni projectiles, ni sorts, ni utiliser la magie à l'intérieur de ce périmètre.  Pendant qu'il maintient la zone, le personnage ne peut incanter d'autres sorts, ni utiliser la compétence Méditation pour récupérer des points de magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément. |  |
| **Immunise contre ce sort :**aucune |  |

### Niveau II

#### Arrêt de l’instabilité démonique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 2 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'à la prochaine période d'instabilité |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Un ou plusieurs démons |
| **Points de Magie :**3D8 | **Composants :**Le sang d'un nouveau né |
| **Effets :**Ce sort peut être lancé sur un groupe de démons mineurs ou servants, ou sur un seul démon majeur, situé(s) à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. La cible ne sera pas affecté par sa prochaine période d'Instabilité, même si celle-ci est produite magiquement. Un groupe de démons ne pourra être protégé que par un seul sort à la fois. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Evocation de démons mineurs

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 2 | **Portée du sort :**non applicable |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure par niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**6 mètres |
| **Points de Magie :**7D6 | **Composants :**Les coeurs de 6 Humains ou Demi-Humains, vitimes d'un sacrifice rituel |
| **Effets :**L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour Evoquer un groupe de 3D6 Démons Mineurs qui apparaissent alors à moins de 6 mètres de lui. Cependant ce sort peut seulement être incanté si l'un de ces démons a préalablement été évoqué, contrôlé et a pactisé avec le Démoniste. Si l'Enchanteur parvient à contrôler les démons (en réussissant un test de volonté pour chacun d'entre eux), ils le serviront pendant une heure multipliée par son niveau, après quoi ils retourneront dans leur plan d'origine. Si le personnage est tué, les Démons disparaîtront immédiatement. En Cas d'échec du test de volonté les démons attaques celui qui les invoqués. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Volonté |  |

#### Zone d’annihilation démonique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 2 | **Portée du sort :**une heure par niveau |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**une heure par niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**6 mètres |
| **Points de Magie :**5D4 | **Composants :**le sang d'un démon |
| **Effets :**Ce sort crée une zone de 6 mètres de diamètre, centrée sur l'Enchanteur. Celle-ci dure une heure par niveau de l'Enchanteur ou jusqu'à ce que le personnage se déplace. Tout démon situé dans la zone ou tentant d'y pénétrer, est instantanément sujet à l'Instabilité et disparaît. L'Enchanteur est également protégé de tous les tirs de projectiles et des attaques magiques provenant de Démons, tant qu'il se trouve dans cette zone.  Pendant qu'il maintient une zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément |  |
| **Immunise contre ce sort :**aucune |  |

### Niveau III

#### Conjuration d’une horde de démons

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 3 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un groupe de démons |
| **Points de Magie :**2D20 | **Composants :**Une pinte de fluide éthéré d'un Démon Majeur |
| **Effets :**Ce sort permet à l'Enchanteur de bannir un groupe de Démons Mineurs situé à moins de 48 mètres de lui. Tout démon qui échoue à un Test de Volonté, retournera instantanément dans son plan d'origine. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Volonté |  |

#### Evocation d’une horde de démons

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 3 | **Portée du sort :** |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1 heure par niveau |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**6 mètres |
| **Points de Magie :**8D8 | **Composants :**Les coeurs de 36 Humains (ou Demi-Humains) sacrifiés rituellement |
| **Effets :**L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour évoquer une horde de 6D6 Démons Mineurs qui apparaissent alors dans les 6 mètres autour de lui. Cependant, ce sort ne peut être incanté que si l'une de ces créatures a préalablement été évoqué, contrôlé et a pactisé avec le Démoniste.  Si l'Enchanteur parvient à contrôler les Démons (en réussissant un Test de Volonté pour chacun d'entre eux), ils le serviront pendant une heure multipliée par son niveau, après quoi ils retourneront dans leur plan d'origine. Si le personnage est tué, les Démons disparaissent immédiatement. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Volonté |  |

#### Folle terreur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 3 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**10D6 Tours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personnel |
| **Points de Magie :**7D4 | **Composants :**Le cerveau d'un fou |
| **Effets :**Ce sort crée une atmosphère de terreur mystérieuse et de puissance diabolique chez toutes les créatures situées à moins de 24 mètres de l'Enchanteur. Toutes les créatures dans cette zone qui échoueront à un Test de Volonté fuiront immédiatement le voisinage de l'enchanteur et ne reviendront pas avant 10D6 Tours de jeu.  Quand ce sort est appris pour la première fois, le personnage acquiert immédiatement un nouvel Handicap. Chaque fois que le sort est incanté, l'Enchanteur prend un Point de Folie |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Volonté |  |

#### Invocation du grand pouvoir

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 3 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**6D6 rounds |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**personnel |
| **Points de Magie :**6D3 | **Composants :**Le coeur d'un Démon Mineur |
| **Effets :**L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour invoquer la pure puissance d'origine Démonique. L'énergie apparaît sous la forme d'un tourbillon brumeux et le Démoniste doit réussir un Test de Volonté pour s'en imprégner. Si c'est le cas, toutes ses Caractéristiques seront augmentées de +10% pour 6D6 rounds de combat. Les caractéristiques pourront dépasser le niveau maximum normal.  Si le Test de Volonté échoue, non seulement le personnage n'absorbera pas l'énergie, mais il subira aussi une réduction de toutes ses Caractéristiques de -10% pour 1D6 rounds. De plus, il sera également sujet à la Stupidité, pour les 1D6 rounds suivants. Comme tous les sorts d'invocation de Pouvoir, la première fois qu'il est appris, le personnage acquiert immédiatement un Handicap et chaque incantation de ce sort lui fait gagner un Point de Folie. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Volonté |  |

### Niveau IV

#### Amulette démoniaque

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**voir ci-dessous |
| **Temps d'incantation :**voir ci-dessous | **Champs d'action :**Non-applicable |
| **Points de Magie :**2D20 | **Composants :**Un os(d'au moins 15 centimètres de long) d'un clerc Bon |
| **Effets :**Grâce à ce sort, le démoniste crée une amulette, un anneau, une baguette ou tout autre talisman dans lequel un démon peut être asservi. Il doit d'abord préparer l'amulette, comme décrit ci-dessous, puis réussir à évoquer, contrôler et immobiliser le démon qu'il souhaite contrôler.  Pour la création de l'amulette, le sorcier passe 1d6 jours à sculpter un morceau d'os provenant d'un clerc d'alignement bon pour obtenir la forme désirée. Il doit pour cela réussir un test de construction chaque jour. Au premier échec, le matériau est détruit et il faut recommencer tout le processus avec un nouvel os. Le dernier jour de la fabrication, le sorcier grave le nom du démon qu'il veut attacher à l'amulette. Personne d'autre ne peut se charger de cette tâche, car cela rendrait l'amulette inopérante. Cela doit être accompli avec une Zone d'Annihilation Démonique, car il y a autrement 10% de chances pour que le démon qui va être victime du sort remarque que quelqu'un inscrit son nom, et qu'il apparaisse sans avertissement pour se venger du sorcier. Bien sûr, le démoniste ne peut pas à la fois maintenir la zone et graver le nom.  Une fois cela fait, le sorcier doit évoquer et contrôler normalement le démon, puis le figer rapidement avec le sort Immobilisation d'un Démon. Si une de ces étapes échoue, le démon attaque immédiatement l'évocateur. Si tout se passe correctement, celui-ci peut capturer le démon dans l'Amulette Démonique. Le démon a droit à un dernier test de FM pour se libérer du monde matériel et s'échapper, mais s'il échoue, il est pris au piège dans l'amulette.  Le créateur de l'amulette peut ensuite appeler le démon en prononçant son nom; celui-ci apparaît alors et exécute ses ordres. Une fois dans le monde matériel, il va servir son maître jusqu'à ce qu'il soit libéré ou renvoyé dans son plan d'existence en raison de l'instabilité. Chaque nouvelle tâche après la première oblige à un nouveau test de FM pour continuer de le contrôler; lui dire de retourner dans l'amulette constitue une tâche.A l'interieur de l'amulette, le démon n'a aucun pouvoir, mais il est aussi immunisé contre l'instabilité.  Quiconque est compétent en Sens de la Magie perçoit une aura de pouvoir autour du porteur d'une amulette démonique, mais est incapable de la rattacher à l'amulette. Le sort Détection de la Magie va toutefois montrer le démon captif de sa prison osseuse. Si quelqu'un, autre que son créateur, prend possesion de l'amulette et qu'il fait sortir le démon en prononçant son nom, celui-ci apparaît mais n'est pas contrôlé. Il agit avec cette personne comme il le ferait avec son évocateur. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Tests de Fm |  |

#### Conjuration d’un démon majeur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 4 | **Portée du sort :**24 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**un démon majeur |
| **Points de Magie :**3D20 | **Composants :**Une partie du corps d'un Clerc d'Alignement Bon |
| **Effets :**Ce sort permet à l'Enchanteur de dissiper un Démon Majeur situé à moins de 24 mètres de lui. La créature devra effectuer un Test de Volonté afin d'éviter les effets du sort ; si elle échoue, elle retournera dans son plan d'origine. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Volonté |  |

#### Evocation d’un démon majeur

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Non applicable |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Jusqu'à ce que la tâche soit accomplie |
| **Temps d'incantation :**1D6+3 rounds | **Champs d'action :**6 mètres |
| **Points de Magie :**4D20 | **Composants :**Le sang pur d'un Clerc Bon sacrifié rituellement |
| **Effets :**L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour évoquer un Démon Majeur qui apparaît alors à moins de 6 mètres de lui. Cependant, ce sort ne peut être incanté que si ce Démon a préalablement été évoqué, contrôlé et a pactisé avec le démoniste. Une fois le démon évoqué et contrôlé, le personnage pourra lui donner une tâche à accomplir. Le Démon restera jusqu'à ce que celle-ci soit remplie, qu'il soit renvoyé ou que le Démoniste soit tué.  Notez que "va-ten et ne m'ennuie plus jamais" constitue déjà une tâche. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de Volonté |  |

#### Invocation du pouvoir total

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 4 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Jusqu'au prochain lever du soleil |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**4D20 | **Composants :**le coeur d'un démon majeur |
| **Effets :**L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour invoquer la pure puissance d'origine démonique. L'énergie apparaît sous la forme d'un tourbillon brumeux et le démoniste doit réussir un test de volonté pour s'en imprégner. Si c'est le cas, toutes ses caractéristiques seront augmentées de +20%. Celles-ci pourront alors dépasser le niveau maximum normal. De plus les points de Magie de l'enchanteur sont augmentés de 10D6. Ils peuvent (et cela est fréquent) dépasser le nombre de Points de son Niveau de Pouvoir.  Si le test de volonté échoue, non seulement le personnage n'absorbera pas l'énergie, mais il subira également une réduction de -20% selon le type pour les 1D6x10 tours de jeu suivant. Le personnage ne pourra plus incanter ce sort jusqu'à ce que se soient passés un nombre de jours égal au nombre de points de Magie gagnés. Comme tous les sorts d'invocation de Pouvoir,la première fois qu'il est appris le personnage acquiert un Handicap et chaque incantation lui donne 1 Point de Folie. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Test de volonté |  |

#### Portail démonique

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie Démonique de Niveau 4 | **Portée du sort :**48 mètres |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**10D6 Tours |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**48 mètres |
| **Points de Magie :**4D20 | **Composants :**un anneau magique |
| **Effets :**Ce sort ouvre une porte entre le monde naturel et le Plan Démonique, donnant aux hordes de Démons incontrôlées le libre passage. Elles apparaissent n'importe où, dans les 48 mètres autour de l'Enchanteur sans que celui-ci puisse les contrôler.   Leurs actions seront déterminées aléatoirement ou en fonction des désirs du Maître de jeu. Les démons appelés ainsi chargeront et attaqueront les créatures non-démoniaques les plus proches, dès qu'ils en auront la possibilité. 6D6 Démons Mineurs et un Majeur seront lâchés sur le monde au début de chaque Tour de jeu. Ils ne seront pas alliés à l'Enchanteur et ne l'épargneront pas dans le massacre.  Le Portail restera ouvert pendant 10D6 Tours de jeu et dès qu'il se refermera, les Démons deviendront Instables et disparaîtront.  Bon courage!!! |  |
| **Immunise contre ce sort :**aucune |  |

## **Magie de Pa’agrio**

La Magie de Pa'agrio's est accordée par leurs croyance envers leurs dieux, Pa'agrio étant le dieu du Feu il est normal que les orcs est une affinités avec ce dernier, La Force du feu peut aussi renforcer les orcs et infliger de puissant dommage. 

### Niveau I

#### Affinités du feu

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Pa'agrio's de Niveau 1 | **Portée du sort :**un rayon de 6m autour de soit |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D8 Tours |
| **Temps d'incantation :**2 rounds | **Champs d'action :**1 groupe |
| **Points de Magie :**2D6 | **Composants :**Une étincelle ou une flamme très faible. |
| **Effets :**L'orc qui lance ce sort réduira les effets de dégâts du feu par 2 qu'il soit magique ou naturel sur lui même et sont groupe. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Colère de Pa’agrio

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Pa'agrio's de Niveau 1 | **Portée du sort :**un rayon de 6m autour de soit |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1D8 Tours |
| **Temps d'incantation :**2 rounds | **Champs d'action :**un groupe |
| **Points de Magie :**1D8 | **Composants :**Une larme d'un orc |
| **Effets :**La colère de Pa'Agrio augmente temporairement l'initiative du groupe de +10% sa force de +10% mais réduit les CC de -5% |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau II

#### Rage de Pa’agrio

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Pa'agrio's de Niveau 2 | **Portée du sort :**un rayon de 6m autour de soit |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2D8 Tours |
| **Temps d'incantation :**2 rounds | **Champs d'action :**un groupe |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Du Sang d'orc |
| **Effets :**La Rage de Pa'Agrio augmente temporairement l'initiative du groupe de +20% sa force de +20% mais réduit les CC de -10% |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Feu de Pa’agrio

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Pa'agrio's de Niveau 2 | **Portée du sort :**un rayon de 6m autour de soit |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**Instantanée |
| **Temps d'incantation :**Instantanée | **Champs d'action :**un groupe |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Du feu |
| **Effets :**Le feu de Pa'Agrio est une boule de feu qui inflige un 1D8+1F Seul les armures magique protège contre cette attaque.  Un test d'Ag peut être effectuée pour esquiver la boule de feu. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Un Test D'Ag |  |

### Niveau III

#### Détection de Pa’agrio

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Pa'agrio's de Niveau 3 | **Portée du sort :**Aussi loin que la vue de l'utilisateur |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2D8Tours |
| **Temps d'incantation :**Instantanée | **Champs d'action :**Soit même |
| **Points de Magie :**2D8 | **Composants :**Du verre fondu |
| **Effets :**La Detection de Pa'Agrio accorde au Lanceur la possibilité de voir toute source de chaleurs (un peu comme un prédator) ils pourras alors voire clairement toute personne à sang chaud ou même un feu à travers des mur léger ou des arbres et obstacle qui ne sont pas très épais. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Canicule de Pa’agrio

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Pa'agrio's de Niveau 3 | **Portée du sort :**10 m du lanceur |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**1round |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**zone 4m/4m |
| **Points de Magie :**4D4 | **Composants :**du charbon |
| **Effets :**Le lanceur du sort accumule les vents de magie étincelante sur une zone de 4m sur 4m de tel sorte que l'air deviennent brulant. Le lanceur de sort peut maintenir son sort à condition qu'il paye 5 pm supplémentaire par round et qu'il ne fasse rien d'autre pendant ce temps la . Chaque créature situé dans la zone qui respire l'air subit 1d4 blessures sans modificateur par round. De plus , chaque créatures qui gardent ses yeux ouverts se voit être aveuglé pendant 1 round . Si un objet inflammable reste 3 rounds ou plus dans la zone , il a 50% de chance de prendre feu. |  |
| **Immunise contre ce sort :**immunité au feu ou à la chaleur |  |

#### Affinité ignée de Pa’agrio

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Pa'agrio's de Niveau 3 | **Portée du sort :**Personnel |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**5 heures |
| **Temps d'incantation :**1 round | **Champs d'action :**Une personne |
| **Points de Magie :**7D4 | **Composants :**Une pierre magmatique |
| **Effets :**Pendant 5 heures le lanceur du sort est en parfaite harmonie avec le feu. Tous les sorts basés sur le feu sont deux fois moins chers (coût en PM divisé par deux arrondi au supérieur) et deux fois plus puissants (portée doublée, dégats doublés, etc.).   Le lanceur du sort est imunisé contre cet élément. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

### Niveau IV

#### Traits perçants incendiaires

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Pa'agrio's de Niveau 4 | **Portée du sort :**36 mètres |
| **Type :**Rituel | **Durée du sort :**Instantané |
| **Temps d'incantation :**Immédiat | **Champs d'action :**Individu ou groupe visé |
| **Points de Magie :**2D10 | **Composants :**Aucun |
| **Effets :**D'un ample mouvement du bras, le sorcier remplit l'air de flèches ardentes oranges. Elles volent en ligne droite, formant un bandeau de 6 mètres de large, jusqu'à ce qu'elles frappent un individu ou un groupe. Chaquer victime encaisse 2D6 coups de F 3. Les armures n'apportent aucune protection, et les cibles ne peuvent pas esquiver les flèches. |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Fureur de Pa’agrio

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Pa'agrio's de Niveau 4 | **Portée du sort :**un rayon de 6m autour de soit |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**3D8 Tours |
| **Temps d'incantation :**3 rounds | **Champs d'action :**un groupe |
| **Points de Magie :**4D8 | **Composants :**un cadavre d'orc |
| **Effets :**La Fureur de Pa'Agrio augmente temporairement l'initiative du groupe de +30% sa force de +30% Sa FM de +30% mais réduit les CC de -25%  Chaque personne du groupe récupère 1D4 de B |  |
| **Immunise contre ce sort :**Rien |  |

#### Tempête de Pa’agrio

|  |  |
| --- | --- |
| **Discipline :**Magie de Pa'agrio's de Niveau 4 | **Portée du sort :**un rayon de 100m autour de soit |
| **Type :**Sort | **Durée du sort :**2D12 Tours |
| **Temps d'incantation :**1D12 rounds | **Champs d'action :**toute la zonne de 100 de rayon autour de soit. |
| **Points de Magie :**3D12 | **Composants :**Une Flamme destinée au dieu Pa'Agrio qui brule de plein feu. |
| **Effets :**La Tempête de Feu inflige à chaque personne dans la zone y compris le lanceur 1D6 de boule de feu de F4+1D6 (le dé 6 n'est lancer que une fois toute les boules feront les mêmes dommage sur tous le monde et tout le monde sera toucher par autant de boule de feu sof Test de FM mental réussie) Les personnes touchers par ce sort peuvent faire un test de FM s'il réussie le nombre de boule de feu qui le touche est divisé par 2 arrondit au supérieur.  Le Sort répète cette effet tous les 3 tours pour toutes les personnes ce trouvant encore dans la zone. Le Magicien à l'origine du sort ne peut pas le stopper mais peut se sauver. (100m à parcourir pour lui)   Ce Sort détruit aussi tous objets destructible dans la zone est enflamme tous objets inflammable. |  |
| **Immunise contre ce sort :**immunités au feu |  |

# Chapitre VII : RELIGIONS ET CROYANCES

Dans le monde de Lineage ][ La religions à une place importante même si les dieux sont capricieux ils leurs arrivent d'accordé leurs faveurs ou de manipulée des êtres dit "inférieur". Chaque Râce à son dieux de prédilection mais il se peut que parfois certain en est plusieurs ou se tourne vers un autre dieux.



## Grand Kain Dieu du Chaos & Des ténèbres

Il y a bien longtemps, en un temps avant l’histoire, il n’y avait qu’un globe sur lequel toute création était mélangée. N’ayant aucun point de comparaison, le globe était grand et petit, ténébreux et lumineux, tout et rien. Durant cent millions d’années, le globe commença à se développer et deux forces commencèrent à s’y former. Tandis qu’elles grandissaient, les forces développèrent conscience et ego et se distinguèrent en Lumière et Obscurité. L'Obscurité prit la forme d’un homme et se choisit le nom de Gran Kain. Cela marqua le commencement de l’univers entier, et le début de tout ce que nous connaissons aujourd’hui.  
  
Gran Kain et sa femme mirent leur force en commun pour faire éclater le globe. Ce faisant, le globe fut brisé en myriade de morceaux de toutes sortes. Quelques morceaux s’élevèrent pour devenir le Ciel, d’autres tombèrent pour former la Terre. Entre Ciel et Terre il y eut l’eau, et quelques parties s’élevèrent pour former les Pays. L’esprit du globe, appelé Ether, fut également brisé lors de la rupture du globe. Ceci transforma les divers animaux et plantes en êtres vivants. Les "créatures de la genèse" furent constituées à partir de leurs esprits. Gran Kain et sa femme donnèrent naissance à cinq dieux. Ils furent investis de pouvoirs sur la Terre.   
  
Gran Kain était un dieu libre et sans inhibitions. Il séduisit Shilen, sa fille la plus âgée, à moins que ce ne soit le contraire. Ils s’aimèrent en secret, jusqu’à ce que Shilen tombe enceinte. Sa femme devint folle de rage et destitua sa fille. Il est dit que Gran Kain ne dit mot, et que Shilen fut livrée seule à son destin. Une rumeur court sur le fait qu’il ne se serait pas mêlé de la situation pour sauver sa fille d’une fin bien plus horrible... Les enfants nés de cet horrible accouchement portèrent le désespoir et la colère de Shilen et devinrent des démons. Les plus forts d’entre eux furent nommés "Dragons". Ils furent au nombre de six, portant chacun une malédiction.

### **Un Peu d'histoire**

La religion Kainistes est l’une des plus étranges car c’est la seule qui fut longtemps boudée, voire même reniée par ses enfants. Les humains fervents de Kain furent pourchassés durant un long moment et la plupart de ses enfants se tournèrent vers Einhasad. Nul ne connait la véritable raison d’un tel abandon : pour certains, c’est la rancune tenace des humains d’avoir été créés avec les « restes » ; pour d’autres, simplement la nature faible des humains qui se seraient laissés attirer par Einhasad. Après tout, la déesse de la création n’avait pas de création mortelle et elle accueillit, voire attira les humains sous son aile. Toutefois, le culte ne cessa jamais de survivre dans l’ombre des ténèbres de son créateur. Les chevaliers noirs et les nécromanciens ont continué de croitre dans un environnement moins visible. Certains auraient même trouvés refuge au village des sombres, cachés par le culte Kainiste qui s’y trouve.  
  
Le culte Kainiste est aussi le seul qui est largement séparé en deux races : les sombres y sont forts attachés. Le temple au sein du village sombre sert, en sa moitié, à la gloire de cette divinité. Le culte Kainiste au niveau de la race sombre est étroitement lié à celui de sa fille Shilen ; il n’est donc pas rare de voir des sombres vénérer ces deux divinités. Ni Kain, ni sa fille n’ont jamais repoussé cette étroite association. Des sacrifices et bien des atrocités ont été commis en son nom, le valorisant. Pour les Kainistes, le sang qui coule en son nom équivaut à une prière muette.

### **Les préceptes**

Si quelqu'un vous ennuie, avertissez-le. S'il continue à vous ennuyer, détruisez-le.  
  
Profitez de la vie, ne vous abstenez pas. Faites ce dont vous avez envie, suivez vos instincts.  
  
La stupidité est un défaut à exterminer, chez vous ou chez les autres.  
  
Le seul ridicule acceptable est celui qu'on se sert pour son propre plaisir.  
  
La pitié n’est bonne qu’envers ceux que vous respectez.  
  
Ceux que vous ne respectez pas pourraient disparaitre de façon subtile.  
  
Évitez les génocides : il faut toujours avoir un ennemi, sinon on s'ennuie.  
  
Respectez vos frères de foi : nous n’avons pas tous la même vision, mais œuvrons tous pour les ténèbres.  
  
Lorsque le sang coule dans l’obscurité, c’est une prière muette qui lui est adressée.  
  
Lorsque vous octroyez du respect, faites-le avec parcimonie. Lorsque vous octroyez votre confiance, faites-le avec votre cœur. Lorsque vous êtes trahi, tuez.  
  
Que l'autorité de Gran Kain commande dans le monde.

[](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5d%5b\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5d%5b_le_jeu_de_role\Images\800px-Einhasad.jpg)

## Einhasad Déesse de la lumière

Il y a bien longtemps, en un temps avant l’histoire, il n’y avait qu’un globe sur lequel toute création était mélangée. N’ayant aucun point de comparaison, le globe était grand et petit, ténébreux et lumineux, tout et rien. Durant cent millions d’années, le globe commença à se développer et deux forces commencèrent à s’y former. Tandis qu’elles grandissaient, les forces développèrent conscience et ego et se distinguèrent en Lumière et Obscurité. La Lumière prit la forme d’une femme et se choisit le nom d’Einhasad. Cela marqua le commencement de l’univers entier, et le début de tout ce que nous connaissons aujourd’hui.  
  
Einhasad et son époux mirent leur force en commun pour faire éclater le globe. Ce faisant, le globe fut brisé en myriade de morceaux de toutes sortes. Quelques morceaux s’élevèrent pour devenir le Ciel, d’autres tombèrent pour former la Terre. Entre Ciel et Terre il y eut l’eau, et quelques parties s’élevèrent pour former les Pays. L’esprit du globe, appelé Ether, fut également brisé lors de la rupture du globe. Ceci transforma les divers animaux et plantes en êtres vivants. Les "créatures de la genèse" furent constituées à partir de leurs esprits. Einhasad et son époux donnèrent naissance à cinq dieux. Ils furent investis de pouvoirs sur la Terre.  
  
Elle protège quiconque sert la lumière ou qui a l’âme pure. 

### **Un Peu d'histoire**

Le culte d’Einhasad pourrait paraitre très pacifique, mais il n’en est rien. Einhasad est reconnue comme la Déesse de la guérison et de la paix par certaines castes du culte. Pour d’autres elle est reconnue comme la déesse de la guerre et de la justice. La plupart des statues la représentent avec une épée et un halo de lumière. La déesse a aussi utilisé la force physique pour réaliser la justice et la paix. Nous croyons que nous devons punir le mal par tous les moyens nécessaires. La philosophie d’Einhasad se manifeste dans une multitude de faits quotidiens. Si vous écoutez attentivement, vous pouvez l'entendre dans le chant des oiseaux et les insectes, le voir dans les montagnes, les champs et le ciel. Einhasad transmet son message à tous, même à ceux qui ne vivent que pour la prochaine bataille. Bien sûr, cela ne signifie pas que nous préconisons la violence. Mais nous reconnaissons que, parfois, la puissance militaire est nécessaire pour protéger la paix.  
  
La plupart des croyants en ce culte sont les humains, enfants adoptifs de la Déesse, bien que certains elfes sont des croyants de cette Déesse de par son titre de Déesse de la Création. La foi et la piété font en grande partie l’âme et le cœur du culte. Peu importe la façon de la vénérer, tous le font de façon honorable. L’honneur étant une nécessité au sein de la religion. C’est pour cela que tout les corps durant l’apocalypse furent brulés, pour que les morts puissent éviter le déshonneur. La crémation fait partie du culte et seuls les plus saints ont gagnés le droit d’être enterrés, mais seulement en un lieu bien précis, la vallée des Saints. Son culte est strict et basée sur des valeurs saines.

### **Les préceptes**

Soutenez et défendez la Lumière et opposez-vous aux Ténèbres.  
  
Quand il est nécessaire de se battre, guidez et inspirez vos camarades, faites face à vos ennemis.  
  
Protégez les porteurs de lumière.  
  
Cherchez à prévenir toute atteinte envers des innocents.  
  
Soyez juste et travaillez à promouvoir et à faire respecter la justice et la loi.  
  
Suivez la voix de votre conscience.  
  
Ne trahissez pas votre déesse, votre suzerain, votre famille et vos amis.  
  
Respectez et recherchez la pureté de l'âme.

## [Eva](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5d%5b\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5d%5b_le_jeu_de_role\Images\Eva.jpg) **Eva Déesse de l’eau**

Dernière-née de Gran Kain et d'Einhasad, elle est souvent synonyme de douceur et de beauté. On lui octroie la création de la musique, de la poésie et de la plupart des arts. Plusieurs écrits font mention d'une profonde affection entre elle et sa sœur Shilen à l'époque de la création, toutefois la guerre des Dieux l'éleva au rang de divinité de l'eau et de mère des elfes.  
  
Bien que représentant souvent l'eau calme, elle régit aussi les torrents et les tempêtes. Certains actes perpétrés en son nom sont ignobles, mais cela ne semble pas la gêner. On la représente souvent à l'image d'une créature aquatique ou végétale ; une partie de son âme serait emprisonnée à jamais dans l'Arbre Mère au centre du village Elf. Elle fut autrefois appelée « Dame du Lac » par les peuples autochtones.

### **Un Peu d'histoire**

-La race des Elfes vénère la déesse de l'eau, appréciant la nature et la vie aquatique. Les elfes ont un corps mince et agile, de longues oreilles et de beaux traits. Pendant l'ère des géants, parmi toutes les créatures, ce furent eux qui détenaient le plus de pouvoir. Toutefois, lorsque les géants ont été détruits, le pouvoir et l'influence des elfes ont également diminué. Lorsque Shilen fut déchue, bien des elfes suivirent les demandes d'Einhasad et adoptèrent Eva comme nouvelle déesse. Depuis la fin de la guerre raciale, le culte a élargi ses horizons et plusieurs adeptes d'Eva ont fait surface au sein du culte.  
  
Comme dans toute religion, des fanatiques y sont fermement attachés, certaines tortures seraient même affiliées à celle-ci, dont le supplice bien connu de la goutte d'eau. Certains seraient tentés de ne voir que le côté fleur bleue de celle-ci mais, devant les chants inspirant la terreur ou des lames graciles qui fauchent les chairs, ils se verront dans l'obligation de revoir leur vision. La nature est souvent fort importante pour les elfes, bien qu'elle ne fasse pas entièrement partie du culte d'Eva. Le culte d'Einhasad et d'Eva sont étroitement liés : certains disent que c'est par le lien qui unit la mère et la fille dans le combat du côté de la lumière, d'autres vous diront que le culte d'Eva est simplement un dérivé « naturel » du culte de la création. 

### **Les préceptes**

- Défendez l'ordre.  
- Nous ne devons jamais oublier le chemin de l'harmonie  
- Il vaut mieux parfois se plier comme le roseau que se rompre, comme le chêne.  
- Notre foi est étroitement liée à l’Arbre Mère.  
- La douceur est une vertu qui se doit de s’effacer lorsqu’elle est bafouée.  
- Lorsque la douceur doit s’effacer, soyez respectueux, même des morts.   
- Ne reniez pas vos frères de foi, remettez dans le droit chemin vos frères de sang.

[](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5d%5b\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5d%5b_le_jeu_de_role\Images\800px-Shilen.jpg)

## Shilen Déesse de la mort & du destin

Shilen fut la première fille du couple de l’Ether, Gran Kain et Einhasad ; elle se vit confier l’élément de l’eau. Elle créa les elfes avec cet élément. Toutefois, la légende raconte qu’elle charma son propre père et celui-ci se rendit coupable de son enfantement ainsi que de son exclusion. Reniée par sa propre Mère pour cet acte, elle se retrouva dans les abysses, son titre de Déesse des Eaux ayant été confié à sa jeune sœur Eva. Elle mit au monde les dragons et les démons issus de son union. Responsable de la guerre des dieux, elle fut scellée dans les abysses sans possibilités d’en sortir. Toutefois elle continua de veiller sur ses enfants de la bas, s’octroyant d’elle-même le titre de Déesse de la Mort ainsi que celle de la Destiné.   
  
Maintenant libre, elle préfère éviter de parcourir les terres mortelles, son royaume lui étant très cher.

### **Un Peu d'histoire**

Bienvenue dans le Culte de Shilen. Beaucoup pensent qu'il est dangereux d'invoquer le nom de Shilen, car elle est la déesse qui contrôle la mort. Il y a même ceux qui disent qu'elle n’est qu’une démone et que ses disciples ne valent pas plus que des païens. Cependant, tous les êtres vivants doivent mourir un jour. Peu importe combien ils craignent Shilen et essaient de l’éviter et de l'oublier : à la fin, ils reposent tous dans ses bras quand ils finissent leur vie. Tous sont égaux dans la paix de Shilen, de la mort. En raison de ces préjugés, dans le règne humain, la marque de Shilen suspendue autour du cou d’un être pouvait suffire à le faire bruler sur le bûcher pour hérésie.  
  
Ce culte était tout d’abord celui de la déesse de l’eau ; et ses croyants, ses enfants les elfes. Lorsqu’Einhasad bannie Shilen du royaume des dieux, la plupart des elfes, terrifiés par le pouvoir d’Einhasad, se tournèrent vers la nouvelle déesse de l’eau en tentant d’oublier leur propre mère. Toutefois, certains continuèrent de la servir dans sa vengeance et jamais ils ne l’abandonnèrent. Ils sont maintenant nommé les sombres, ressemblant énormément aux elfes, mais la corruption de leur déesse les a modifiés en tout point, même physiquement. C’est une religion des plus sanglantes, mais si tout le monde reconnait Shilen comme Déesse de la Mort, peu se souviennent qu’elle est aussi la Déesse de la Destinée. Ses enfants sont souvent vus comme fourbes, traîtres et mesquins, bien qu’ils ne le soient pas plus que les autres... Simplement, ils s’en cachent moins.   
  
Bien des rumeurs ont circulé sur le fait que les femmes aient plus d’importance au sein de ce culte que les hommes. Il est possible que cela fut le cas il y a bien longtemps car pour quelqu’un qui vénère la déesse de la mort, pouvoir donner la vie est un luxe. Toutefois, au sein du temple, il n’y a jamais eu cette différence de sexe, un mâle pouvant accomplir autant qu’une femme pour sa déesse. Les croyants en Shilen sont reconnus pour leurs sacrifices (au même titre que Gran Kain), pour leurs rites sanglants et pour leurs manies de ne laisser rien de leur passage sinon la mort et le sang.

### **Les préceptes**

Toutes les choses sont temporelles. N'oubliez jamais que peu importe comment on devient puissant, on finit toujours par revenir à Shilen.  
  
Toute personne qui se dresse contre la voie sera puni de mort.  
  
Il est souvent l'antre d'un serpent caché, même chez la plus belle des fleurs.  
  
Ne ralentis pas ton ascension par un lest inutile, composé d'orgueil et de suffisance.  
  
Apprends de l'étranger ce qui peut t'être utile, mais ne cherche pas à l'imiter.  
  
Si tu ne désires pas vraiment ce que tu veux obtenir comme résultat, cela ne vaut même pas la peine d'essayer.

La stupidité est un défaut à exterminer, chez vous ou chez les autres.  
  
Ne reniez pas vos frères de foi, remettez dans le droit chemin vos frères de sang.

## http://www.wallpaperhi.com/thumbnails/detail/20120802/video%20games%20fire%20god%20of%20war%20artwork%201600x1200%20wallpaper_www.wallpaperhi.com_50.jpg **Pa’agrio Dieu du feu**

Premier fils de Gran Kain et d'Einhasaad, Pa'Agrio est lié au feu. Il créa les orcs, qui brulaient comme un charbon ardent, puis de ceux-ci descendirent tous les orcs. A l'image de leur Dieu, les orcs sont des êtres impulsifs et guerriers. On ne connait guère les agissements de Pa’agrio au sein des terres car le peuple Orc n’apprend pas son art à n’importe qui : seuls ceux qui possèdent la flamme peuvent avoir cette chance.  
  
Permettez-moi de vous expliquer l'origine de notre race! Au début, il y avait Pa'agrio et, de la flamme chaude, Pa'agrio mit au monde le père des Orcs. Ses cheveux étaient un feu rouge, ses yeux une flamme d'un blanc pur, de la cendre et de la fumée se précipitèrent hors de son nez et de sa bouche comme il respirait, et dans ses veines un sang plus chaud que la lave bouillait ! En raison de tout cela, il était plus puissant que n'importe quel autre être vivant ! Quand il est descendu du ciel, la chaleur de son corps commença à se refroidir, en raison de la force de l'eau. Son sang de lave a commencé à durcir, en raison de la force de la terre. Sa fumée était dispersée, en raison de la force du vent. Le père des Orcs était misérable parce qu'il avait perdu sa force d'origine, mais le dieu Pa'agrio lui apprit que s'il continuait à former son corps par la discipline et le combat, il pouvait redevenir fort à nouveau. Dès lors, ses descendants ont été à la poursuite de la force, de la puissance et de la gloire de notre histoire sanglante !

### **Un Peu d'histoire**

Parmi toutes les races, ce sont les Orcs qui ont le plus de capacités physiques. Leur foi est partagée entre la flamme de leur dieu et la flamme qui brule dans l’âme de certains animaux. La puissance de l’ours, la patience de l’araignée, la course du loup sont des exemples de cette flamme tant appréciée par la foi en Paagrio. Le temple fournissait chaque guerrier ou chaque shaman vénérant le dieu du feu. La trahison du clergé est quelque chose d’impossible aux yeux d’un croyant, et mérite la mort dans d’horribles souffrances. La religion est souvent vue autrement par les shamans et par les guerriers, la vision des shamans est plutôt centrée sur la force de la flamme et de l’esprit, celle des gardiens sur la flamme qui brule au sein des animaux et sur le sang souillé qui doit être versé en l’honneur de leur dieu. L’honneur est omniprésent dans le culte orc.   
  
Pa'agrio, le père d'un feu éternel, qu’ils essaient d'atteindre au travers de la gloire perdue de leurs ancêtres. Pour eux, les jeunes croyants sont comme une poudrière dont l'étincelle, si petite, deviendra un grand incendie ! Cherchant l’espoir de faire revivre la fierté piétinée par ces créatures bêtes et stupides que les hommes ont, par ignorance, nommées "orc" également. Quand ce jour arrivera, les Orcs seront à la pointe du combat, et feront que les rivières se teintent de rouge avec le sang de nos ennemis. Ils étaient des rebelles qu’ils ont vaincus depuis longtemps. Ils ont été si longtemps exilés de la civilisation qu'ils peuvent difficilement être qualifiés d'Orcs. Il est difficile pour les orcs d’accepter le fait qu'ils ont la même origine que le reste de leur nature. Voulant les purger avec les flammes sacrées de Pa'agrio. Car ils les déshonorent par leur existence même!  
  
A cause des tribus le nom de Paagrio s’écrit de trois façon différentes mais ayant la même sonorité. Paagrio, Pa’agrio et Paa’grio.

### **Les préceptes Shaman**

Nous n’héritons pas de la terre de nos parents. Nous l’empruntons à nos enfants.  
  
Quand tu te lèves le matin, rend hommage à Pa’agrio. Si tu ne vois pas de raison de le remercier, la faute repose en toi-même.  
  
Entraîne-toi à penser dans deux mondes à la fois, de deux manières différentes. Dis-toi que, la nuit, le dormeur observe ses rêves, mais qu'une fois réveillé ce sont ses rêves qui l'observent, le suivent et se mêlent à sa vie. Essaie de modifier ta perception et tu verras le monde avec des yeux magiques.  
  
Le monde est ce que vous croyez qu’il est  
  
Il n’existe pas de limites. Les flammes circulent là où vous concentrez votre attention  
  
Honorez la flamme tu devra, ne jamais s'éteindre il faudra.   
  
Ne reniez pas vos frères de foi, remettez dans le droit chemin vos frères de sang.

### **Les préceptes Guerriers**

La puissance est une question d’esprit, mais l’esprit doit se refléter dans la chair. Endurcissez votre flamme tout autant que votre corps.  
  
Si le sang doit couler, autant que ce soit celui de votre ennemi.  
  
Ce qui vous appartient ne doit pas être pris.  
  
L’honneur est au-dessus de tout.  
  
La faiblesse n’existe pas dans les flammes, car chaque faiblesse implique une nouvelle force.   
  
Lave l’affront dans le sang.  
  
Respecte la puissance, chez tes alliés autant que chez tes ennemis.  
  
La loi du plus fort est souvent la plus juste, il ne suffit que de trouver ou se terre cette force.

[](file:///F:\Serveur%20Lineage%20%5d%5b\Livre%20JDR%20LII\Lineage%5d%5b_le_jeu_de_role\Images\Maphr.jpg)

## Maphr Déesse de la lumière

Maphr, fille de Gran Kain et d’Einhasad obtint le pouvoir sur la terre, elle instilla l’esprit de la terre à ses enfants, c’est ainsi que la race des nains fut créée. C’est une déesse douce, mais guerrière ; elle fut la seule des enfants du couple à barrer la route de sa Mère lorsque celle-ci s’attaqua aux géants, malgré la menace de celle-ci de lui faire subir le même sort que Shilen. Maphr ne se mêle que rarement des choses qui ne la touchent pas, mais aussitôt que celle-ci se mêle de quelque chose, tous ont intérêt à déguerpir pour ne pas se trouver sur son passage.   
  
Elle est souvent considérée comme têtue et espiègle, ceux qui la vénèrent ont souvent tendance à partager ces deux traits de personnalités. Les croyants en Maphr adorent l’adage de « Œil pour Œil, dent pour dent ». Certains disent même que ce serait Maphr elle-même qui l’aurait dit la première.

### **Un Peu d'histoire**

Les Nains sont la race de la terre. Ils ont une forte résistance physique, une nature curieuse, et un penchant pour la création de nouveaux articles. Toutefois, ils ont toujours été très secrets au niveau de leur religion : c’est une religion méconnue pour la plupart des autres peuples, malgré une certaine affiliation avec le culte d’Eva et à ce qui a trait à la nature. Un seul temple au monde existe, il se trouve au sein de leur village, tout simplement parce qu’ils considèrent que le temple de Maphr est la terre, et n'ont fondé celui-ci que dans le but de pouvoir se rassembler le cas échéant. Leur Déesse se trouve donc partout autour d’eux, sous leurs pieds et même dans les mines qu’ils affectionnent particulièrement.   
  
Malgré leur réputation de récolteurs de matériaux, ils restent très respectueux de la nature et prennent soin de ne pas gêner la nature de par leurs excavations. Gare à celui qui outrepasserait les lois de la nature. Ils ont, pour toutes ces raisons, une haine inconditionnelle envers Beleth qui, de sa magie, a corrompu bien des terres au point de les rendre arides et mortes. Les régions autour de Gludio en sont un bon exemple. Toutefois, ne vous laissez pas berner par leurs airs joviaux et bon enfant, ce sont de très bons guerriers, très impulsifs. Certains racontent même que, pour venger la nature, ils commirent des massacres sans nom dans l’unique but de nourrir leur terre Mère par le sang de leurs ennemis. Les plus connus en la matière sont les maîtres de la guilde Mammon, qui possèdent une foi sans faille pour leur déesse. Les croyants l’appelaient « Carna Marpha » mais cette appellation s’est perdue depuis.

### **Les préceptes**

Œil pour Œil, dent pour dent.  
La terre nourricière se nourrira du sang de vos ennemis. Choisissez les biens, car ce sont aussi des cadeaux offerts à Maphr.  
Un adena vaut un adena. La foi, elle, vaut tous les adenas du monde.  
N'oubliez pas que la déesse de la Terre est toujours autour de vous et vous devez retourner sa faveur.  
Ce que vous jurez au nom de Maphr se doit d’être tenu.  
Ne reniez pas vos frères de foi, remettez dans le droit chemin vos frères de sang.

# Chapitre VIII : LE MENEUR DE JEUX

Le meneur de jeu reste le membre le plus important du groupe.  
C’est lui qui dirige le jeu, c’est lui qui prépare les aventures, lui qui arbitre les actions, encore lui qui donne vie au Vieux Monde et lui, enfin, qui a la responsabilité d’assurer que tout le monde passe un bon moment. Si cela peut donner l’impression d’être un fardeau, la place du MJ doit rester aussi attrayante que gratifiante. Si vous êtes le MJ de votre table, ce chapitre vous assistera de plusieurs manières. Dans  
un premier temps, il vous donnera des conseils généraux sur l’art du MJ, en particulier sur les différents types d’aventures et de campagnes. Ensuite, il vous proposera des recommandations plus pratiques pour conduire les tests et les points de Destin, puis il vous présentera le système de gestion de la folie, lié aux points de Folie présentés plus tôt  
dans cet ouvrage, au Chapitre 1 : La création de personnage.  
Enfin, vous trouverez la rubrique des récompenses, qui traite des points d’expérience et de la manière de les distribuer. Toutes ces pages devraient vous aider à appréhender votre rôle de meneur de jeu et à vous assurer que tout le monde s’amuse.

attention*C'est Information vous sont accessible uniquement car je voulais que vous aillez toutes les informations pour pouvoir jouer au Jeux sur table chez vous avec vos amis, bien entendu adaptée comme vous le voulez-vous n'avez aucune limite mis à part votre imagination à titre d'information les informations données sont toute Tirés ou Inspirée du Livre de Règles du jeu de Rôle de Warhammer.*

## LE RÔLE DU MENEUR DE JEU

Votre travail de MJ est un peu celui d’un réalisateur de cinéma.  
Il vous faut composer une distribution d’acteurs (vos joueurs), faire des repérages (connaître le Vieux Monde, en ce qui concerne L][), préparer un script de tournage (l’aventure), apprêter les accessoires (imprimés, figurines, plans quadrillés, etc.), créer une atmosphère (un univers féroce d’aventures périlleuses) et enfin, diriger l’ensemble de la production pour vous assurer que tout suit son cours.  
Si cela vous apparaît comme une lourde tâche, vous n’avez pas forcément tort, mais vous verrez que l’affaire s’avère passionnante et n’est pas ingrate. De plus, à l’instar des bons films pour lesquels le public n’hésite pas à attribuer l’essentiel de la réussite au réalisateur, vos joueurs ne seront pas avares de louanges si la partie tourne bien.  
Avant d’animer votre première partie, il est important de respecter certains points pour vous préparer à la tâche :  
Lisez ce livre de règles. En tant que MJ, vous êtes censé connaître les règles mieux que quiconque. Vous allez devoir arbitrer le jeu, sachant que les règles sont là pour vous guider. Vous n’avez pas besoin de connaître la moindre règle par cœur, mais il vous faut au moins savoir où chercher quand une question se pose. Préparez une aventure. Avant de démarrer la partie, vous aurez besoin d’une aventure prête à être jouée. Dans tous les cas, vous devriez relire l’ensemble de l’aventure plusieurs fois afin de vous assurer de bien la cerner. Préparez les accessoires. Souvent, les aventures proposent des imprimés, correspondant à des documents de l’univers de jeu ou à d’autres indices, destinés à être donnés aux joueurs. Assurez-vous  
d’avoir des photocopies de ces documents prêtes à l’emploi.  
Si vous recourez aux figurines, il est opportun de sélectionner celles qui pourront servir à l’aventure et de vérifier que votre plan quadrillé est prêt. Si vous avez le temps et que vous utilisez un quadrillage effaçable, dessiner le site du premier combat à l’avance peut vous faire gagner du temps : ainsi, dès le début de ’affrontement,  
il vous suffira de dérouler la carte sous les yeux de vos  
joueurs pour démarrer les hostilités. Préparez votre matériel de MJ. Il vous faudra au moins deux dés à dix faces pour animer une partie de L][, ainsi que quelques feuilles de brouillon et des crayons. Investir dans un écran de MJ  
peut également s’avérer profitable. Cet accessoire vous permet de garder secrets la partie écrite de l’aventure, vos notes et vos jets de dés ; c’est un bon moyen de contribuer à l’ambiance mystérieuse et de vous assurer que les joueurs ne savent rien de ce qui attend leurs personnages. Le supplément l'Écran du Meneur contient un tel écran, une courte aventure et d’autres aides de jeu pour le MJ.  
Une fois ces étapes réglées, vous êtes prêt à jouer

## Présenter le jeu

Une fois que vous avez réuni vos joueurs, la première chose à faire reste de créer leurs personnages.Avant de procéder à cela, nous vous recommandons, si possible, de leur faire lire   
le Background Du jeux, qui constitue une bonne manière de leur faire appréhender le Vieux Monde. La conception d’un PJ est détaillée dans le Chapitre 1 : La création de personnage.Votre rôle est alors de les guider tout au long de ce processus et de les aider au mieux à faire les bons choix.

Pendant cette étape, il y a de grandes chances que les joueurs vous assaillent de questions sur le fonctionnement du jeu, les propriétés de telle compétence ou de tel talent, les meilleures armes et ainsi de suite. La procédure de création de personnage a été spécialement conçue  
pour n’exiger qu’un nombre limité de choix, de manière à pouvoir façonner un PJ en peu de temps.Nous vous recommandons de recourir au système de détermination aléatoire des carrières, si c’est la première fois que vous jouez à L][, car elle reste la meilleure méthode pour  
créer des personnages en moins d’une demi-heure.

## Animer la partie

Donner vie à l’histoire. Vous êtes l’intermédiaire par lequel les joueurs vont connaître le Vieux Monde. C’est à vous que revient la tâche de décrire l’environnement, narrer ce qu’il advient de leurs personnages et leur raconter ce qu’ils voient, entendent et sentent. Si votre évocation de l’atmosphère s’avère juste et efficace, vous pouvez être sûr que l’immersion des joueurs dans WJDR et son univers en sera facilitée. Arbitrer le jeu. Vous êtes le garant des règles et de l’esprit du jeu, en toutes circonstances. Quand un joueur désire effectuer un test de compétence, c’est à vous de lui dire ce qu’il doit faire. Quand un autre cherche à savoir s’il a la moindre chance de réussir tel tir impossible, vous devez estimer ce qu’il en est. Si l’un des joueurs requiert votre autorisation pour entreprendre la carrière de Noble, vous êtes censé lui donner une réponse juste. Assumer le rôle des personnages non joueurs. Les personnages du groupe sont appelés personnages joueurs (PJ) et sont responsables de leurs propres actions.Vous avez de votre côté la responsabilité de toutes les autres créatures de l’univers de jeu,ce qui représente une population non négligeable que l’on regroupe sous l’appellation de personnages non joueurs (PNJ). Quand les  
joueurs s’adressent au garde de la ville, c’est à vous qu’ils parlent. De même lorsqu'ils cherchent à rencontrer l’armurier, le ratier, le sorcier, le malfaiteur, etc. Certains MJ aiment prendre des accents différents en fonction du PNJ interprété, mais tout le monde n’a pas le don requis. La seule chose importante consiste à illustrer la personnalité du PNJ aux joueurs et à faire avancer l’histoire.  
Lancer les dés pour les PNJ. Vous êtes également responsable de tous les jets de dés des PNJ. Cette tâche prend toute sa mesure pendant les combats, pendant lesquels vous risquez de gérer jusqu’à une douzaine de PNJ. À n’en pas douter, vous allez aussi régulièrement devoir faire des tests opposés de compétence et de caractéristique.

## Règles d’or

Cinq règles d’or doivent vous rester à l'esprit. Bien qu’il soit possible, et certains l’ont d’ailleurs fait, d’écrire tout un livre sur l’art de mener une partie, vous serez assuré de ne pas vous tromper si vous respectez ces règles simples.  
Montrez-vous juste. N’oubliez pas que vous êtes l’arbitre. Les règles sont là pour vous aider à prendre les décisions, mais elles en appellent souvent à votre sens de l’équité. Dans la mesure où vous contrôlez le jeu de manière très directe, vous pourriez facilement abuser de votre puissance. Ne vous laissez pas envahir par cette tentation et ne commencez pas à agir arbitrairement. Les jeux de  
rôle restent avant tout une activité de groupe et il est important que vos joueurs ne doutent pas de vous.  
Donnez leur chance aux joueurs. Les joueurs auront souvent  
des idées très farfelues. Généralement, votre première réaction sera de leur répondre : « Non, tu ne peux pas faire ça. » Résistez à cet instinct et prenez quelques secondes pour reconsidérer

l’action. Les joueurs sont souvent assez inventifs, élan qu’il serait dommage de contrarier. Plutôt que de refuser catégoriquement, donnez-leur une chance, aussi petite soit-elle. Ils restent les héros de votre histoire, après tout, et ils le méritent. Imposez votre loi. Ceci étant dit, souvenez-vous que vous restez le maître à bord. Certains joueurs prennent un malin plaisir à traiter par-dessus la jambe une aventure minutieusement préparée, et il est parfois bon de leur rappeler qui dirige les affaires. D’autres essaieront de vous harceler en polémiquant sur les règles du jeu. Ne les laissez pas faire et répondez simplement :  
« La question est réglée, passons à la suite. »  
Pas de favoritisme. Cette règle est liée à celle de l’équité.Tous les joueurs doivent recevoir un temps équivalent de « passage à l’écran ». Si l’un des joueurs monopolise un peu trop la scène, assurez-vous de bien demander aux autres ce qu’ils font et tentez de les impliquer un peu plus dans la partie. Faites également en  
sorte que chacun reçoive des occasions de s’illustrer et d’obtenir des objets spéciaux ou des biens en adéquation avec son personnage et son histoire. Maintenez un rythme soutenu. Vous êtes le narrateur de l’histoire ; il est donc de votre responsabilité de la faire évoluer à la bonne vitesse. Il est facile de se laisser embarquer à passer trop de temps sur les questions de règles, à tomber dans la surenchère de  
blagues ou le hors sujet complet. Essayez de limiter ce genre d’égarements et maintenez le rythme. S’il y a une chose que vous n’avez pas envie de constater en regardant par-dessus votre écran de MJ, c’est bien l’ennui sur le visage de vos joueurs.

## Difficulté des tests

La **Table 4-1 : difficulté des tests** reste le couteau suisse  
du MJ. Ce tableau fort commode peut s’appliquer aussi bien aux tests de compétence que de caractéristique et c’est assurément la table que vous allez consulter le plus souvent en cours de jeu. Sa fonction consiste à vous fournir un outil solide pour vous aider à arbitrer presque toutes les situations sans perdre trop de temps à réfléchir ou à feuilleter à droite et à gauche. En tant que MJ, la première question que vous devez vous poser quand un test se présente est la suivante :

### Quelle est la difficulté de la tâche ?

La table proposée est succincte, ce qui est intentionnel. L][ pourrait vous donner des dizaines de pages de modificateurs estimés au détail près ; cette approche ne ferait que ralentir le jeu. La philosophie des règles de L][ consiste à donner tous les pouvoirs au MJ, mais cela vous impose également la responsabilité de vous montrer juste et d’assurer  
l’aspect divertissant. Il est donc de prime importance que votre arbitrage demeure juste et impartial.  
De nombreux facteurs peuvent influer sur la difficulté d’un test. Voici certains aspects à prendre en compte quand vous estimez une difficulté :

Temps. Le personnage tente-t-il son action dans la hâte ou prendil son temps ? Le temps est souvent essentiel, l’empressement pouvant avoir de graves conséquences.

Équipement. Le personnage dispose-t-il des bons outils pour accomplir la tâche ? Si tel n’est pas le cas, a-t-il une solution de rechange ? Certaines tâches peuvent s’avérer tout bonnement impossibles sans un instrument approprié.

Distractions. Le personnage est-il distrait par quoi que ce soit ? Toutes sortes de choses peuvent briser sa concentration (bruits, mouvements, odeurs, etc.).

Compétences complémentaires. La compétence d’un personnage dans un certain domaine peut favoriser l’accomplissement  
d’autres tâches. Ainsi, un personnage connaissant la langue classique traduira plus facilement un document écrit en tiléen.

Assistance. Le personnage est-il aidé par quelqu’un ? L’assistance de compagnons peut parfois faire la différence.

Environnement. Le personnage se trouve-t-il dans un milieu dangereux ? Le climat, l’obscurité et le cadre naturel peuvent tous affecter les tests.

### L’estimation globale

Une fois que vous avez pris tous ces paramètres en compte, il va falloir les condenser et en extraire un modificateur de difficulté global pour le test correspondant. Il n’existe pas de formule miracle pour cette opération.Vous devez simplement faire confiance à votre intuition et à votre sens de l’équité. Il est également important que vous vous  
décidiez rapidement pour que la partie ne perde pas son rythme. Une fois que vous avez fixé la difficulté, informez-en le joueur. Les talents du personnage peuvent encore modifier le test, mais c’est au joueur de se souvenir de ces détails.

### Tests et estimation du temps

Le temps reste un autre domaine sur lequel il vous faudra régulièrement trancher. Plus simplement : combien de temps faut-il pour tenter tel ou tel autre test ? En situation de combat, cela s’exprime normalement en actions (actions gratuites, demi-actions et actions complètes).  
Rappelez-vous qu’un round entier ne dure que dix secondes, une période qui limite ce qu’on peut accomplir.  
Les actions hors combat peuvent couvrir à peu près n’importe quelle durée.Tout revient à définir ce qui semble le plus adapté à la situation.  
Se souvenir d'un fait grâce à un test de Connaissances académiques (histoire) ne prend qu'une seconde, tandis qu’un test de cette même compétence visant à retrouver la biographie d’un obscur prince peut représenter des heures, voire des jours de travail. Rappelez-vous également  
que certaines tâches peuvent exiger plusieurs tests réussis, ce qui vous confère un autre moyen de contrôler la durée correspondante

### Nouvelles tentatives

Les joueurs qui ratent un test demandent fréquemment s’ils peuvent le retenter. En situation de combat, la réponse est généralement oui, dans la mesure où chaque nouvelle tentative correspond à une ou plusieurs actions supplémentaires qui, forcément, empêchent de faire autre  
chose.Hors combat, c’est à vous de décider au cas par cas. Soyez cependant conscient que de laisser les joueurs relancer les dés jusqu’à ce qu’ils obtiennent le résultat escompté peut vite s’avérer lassant. Quand une telle situation se présente, quatre options s'offrent à vous :  
Autoriser d’autres tentatives sans malus. C’est l’option naturelle pour les personnages effectuant des tests de compétence étendus. Autoriser d’autres tentatives avec un malus de –10% par test supplémentaire (–10% pour le deuxième test, –20% pour le troisième, etc.). Cette option permet aux personnages de rattraper un mauvais jet, tout en limitant le nombre de tentatives. N’autoriser une nouvelle tentative que si les conditions évoluent.  
Un personnage qui n’arrive pas à escalader une falaise verticale, par exemple, ne pourra réessayer que s'il se présente à nouveau devant elle avec un grappin ou si les conditions climatiques s’améliorent. Cette option force les joueurs à se montrer inventifs et reste plus attrayante que de jeter les dés encore et encore. Ne pas autoriser de nouvelle tentative. Cela coule de source dans  
certains cas, mais a également l’avantage d’accélérer le jeu

## Tests de Peur et de Terreur

Il existe dans le Vieux Monde des horreurs proprement innommables, capables de vous paralyser de frayeur. Quand les PJ rencontrent certains monstres ou assistent à certaines scènes, ils peuvent se retrouver submergés d’effroi. Ces cas de figure sont gérés par deux  
variantes spécifiques des tests de Force Mentale : la Peur et la Terreur. **La Table 4-1 : difficulté des tests** peut également modifier les tests de Peur et de Terreur, comme elle le fait pour ceux de compétence et de caractéristique.

### La Peur

Quand un personnage se trouve face à une créature ou à une scène provoquant la Peur, il doit effectuer un test de Force Mentale. Une réussite indique que la peur est surmontée et n’engendre aucun effet additionnel. Un personnage qui rate ce test de Peur, en revanche,  
est considéré comme effrayé, c'est-à-dire qu’il ne peut pas se déplacer, se battre, esquiver ou entreprendre la moindre action pour le round en cours. Au cours du prochain round, il pourra tenter un autre test de Peur, entraînant les mêmes conséquences. Le processus se répète jusqu’à ce que le personnage réussisse enfin un test ou que l’objet de sa peur disparaisse (le monstre est tué, l’horrible autel brûlé, etc.).

### La Terreur

Certains monstres et spectacles sont à ce point épouvantables qu’ils peuvent ébranler la santé mentale du personnage. Quand un personnage se trouve face à une chose capable de provoquer la Terreur, il doit effectuer un test de Terreur. En cas de réussite, il surmonte sa  
terreur et ne subit aucun autre effet. En revanche, s’il rate le test, le personnage *reçoit 1 point de Folie* en plus d’être considéré comme terrorisé. Un personnage terrorisé doit s’enfuir à toutes jambes jusqu’à être hors de vue du monstre ou de la scène provoquant la Terreur. S’il ne peut courir, il se recroqueville sur luimême  
ou entre dans un état proche de la catatonie, ce qui le rend sans défense (cf. **Chapitre 5 : Combat**,).Au cours du round suivant, le personnage peut tenter un nouveau test de Terreur, entraînant les mêmes conséquences. Le processus se répète jusqu’à ce que le personnage réussisse un test ou que l’objet de sa peur disparaisse de sa vue.

## LES POINTS DE DESTIN

Comme nous l’avons dit plus tôt dans ce livre, les personnages joueurs évoluent un cran au-dessus du citoyen de base de l’Empire. Le simple courage nécessaire à l’adoption d’une vie d’aventure suffit à les distinguer. Les points de Destin les rendent encore plus spéciaux.  
Les personnages dotés de points de Destin sont voués à une destinée extraordinaire. Les dieux leur réservent de grandes choses. Leur destin ultime reste cependant un mystère et rien ne garantit qu’il sera glorieux,  
prospère ou même agréable. Il n’en reste pas moins que les PJ ont ce petit quelque chose qui leur permet de survivre à des périls suffisants pour sonner le glas de moindres gens. Cette destinée est illustrée par les points de Destin,qui permettent aux PJ de s’extraire miraculeusement de  
certaines situations, comme dans toutes les bonnes histoires. Les aventuriers de L][ peuvent esquiver d’un cheveu un bloc rocheux, survivre à une chute de falaise en s’accrochant in extremis à un arbrisseau providentiel,  
traverser une volée de flèches en courant sans subir la moindre éraflure, etc. C’est grâce à ces coups de pouce du destin que les joueurs vont faire prendre des risques à leurs personnages et ainsi accélérer le jeu, tout en le rendant encore plus palpitant. Comme le montre le **Chapitre 5 : Combat**, ,les combats se déroulant dans le Vieux Monde ne sont pas une sinécure. Ceci est à la fois dû au fait que les combats de la vie réelle sont effectivement dangereux, mais aussi parce que combattre pourrait facilement devenir la solution de facilité et pousser les joueurs à éviter les issues plus subtiles, comme celles qui consistent à réfléchir ! Mais de toute évidence, il arrivera que l’affrontement s’avère inévitable et, même sans sortir des sentiers battus, les personnages risquent fort de mourir si leurs joueurs n’apprennent pas la prudence. Les points de Destin peuvent ainsi offrir une seconde chance aux joueurs impétueux, ainsi qu’aux malchanceux.Il va de soi que le joueur qui persistera à se précipiter dans toutes les situations en faisant de grands moulinets avec son épée se trouvera rapidement à cours de points de Destin et une mort aussi froide que permanente attendra inévitablement son personnage. La plupart des joueurs intégreront rapidement le concept et réaliseront que l’enthousiasme excessif n’est pas forcément la meilleure approche.

### Utilisation des points de Destin

Un personnage peut dépenser un point de Destin au moment de mourir, que ce soit au combat, sous le coup d’un piège ou d’un accident, des suites d’un empoisonnement ou d’une maladie, ou en toute autre circonstance.Alors, au lieu de trépasser, le personnage perd définitivement un point de Destin et le MJ doit inventer un moyen d’assurer sa survie.

Vous pouvez également autoriser vos joueurs à recourir aux points de Destin pour éviter de se faire estropier. Nombreux sont les effets critiques à engendrer la perte de membres, susceptible d’handicaper grandement un personnage cher. Dépenser un point de Destin pour éviter une telle issue paraît tout à fait approprié.

## LA FOLIE

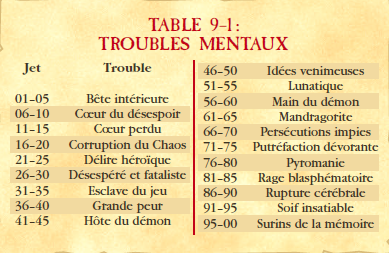
Au cours de leur existence mouvementée,les aventuriers peuvent s’attendre à être poignardés, découpés, tranchés, brûlés, transpercés, empalés, estropiés et mutilés. Ils sont également à peu près certains de se retrouver face à des mutants effroyables et d’assister à des scènes d’horreur, de carnage ou de torture, à des rituels impies, des déploiements de créatures maléfiques et autres manifestations du Chaos plus dérangeantes encore.Après tout cela, rien d’étonnant à ce que bon nombre d’entre eux finissent fous. La folie se présente comme un instrument que le MJ peut utiliser pour renforcer l’aspect rôle et interprétation de ses parties de L][. L’idée consiste à explorer ce qui peut bien se passer dans la tête de personnages qui traversent tant de stress et de traumas au cours de leurs aventures. Les répercussions dépendent directement de ce que la force d’âme de l’aventurier peut supporter. Imaginez le cerveau d’un boxeur après  
cent combats, puis après deux cents combats. Vous voyez où nous voulons en venir. Le stress et les traumatismes psychologiques finiront forcément, au bout d’un moment, par provoquer des désordres mentaux non négligeables.  
Est-il vraiment amusant de jouer un personnage perdant la raison ? Eh bien oui ! Dans un univers féroce d’aventures périlleuses, la démence fait ainsi partie de la vie. Il s’agit assurément d’une perspective sinistre, régie par l’aliénation et pouvant probablement déboucher  
sur la mort, mais tout cela reste dans l’esprit du jeu.  
La folie n’entraîne pas forcément la fin de l’existence de votre personnage. Considérez simplement que le jeu vous lance un défi d’interprétation. Des scènes mémorables peuvent ressortir de moments où un personnage fou tente de surmonter sa démence ou quand il succombe  
finalement à son désordre psychologique. Le MJ ne doit pas non plus oublier qu’une aventure, voire une campagne, peut se construire autour de la quête d’un remède contre la  
folie de l’un des membres du groupe. Enfin, si les règles de la folie ne plaisent pas au MJ ou aux joueurs, vous n’êtes aucunement tenu de les appliquer, car au final, ce jeu reste votre jeu.

### Les points de Folie

Les points de Folie (PF) mesurent la santé mentale. Plus un personnage a de points de Folie, plus il se rapproche de l’instabilité psychologique. Voici les différentes manières d’acquérir des points de Folie : Coups critiques. Les personnages reçoivent 1 point de Folie à chaque fois qu’ils sont victimes d’un coup critique. Ce point ne disparaît pas quand les blessures sont soignées. Il est donc possible d’accumuler beaucoup de points de Folie de cette manière.  
Terreur. Chaque fois qu’un personnage rate un test de Terreur, il reçoit 1 point de Folie. Autres. Les personnages peuvent aussi gagner des points de Folie après avoir vécu un événement particulièrement horrible, à la discrétion du MJ. Parmi ces causes, on peut inclure les suivantes : être torturé, coincé dans une fosse avec des rats affamés,griffé par des mutants terrifiants, se retrouver incapable de sauver un ami ou un être aimé, rencontrer un zombie ou un démon, découvrir par hasard l'iconographie dérangeante du Chaos.  
Le MJ devrait déterminer à l’avance combien de points de Folie risquent les personnages, avant de leur faire tenter un test de Force Mentale. Si le test est réussi, le personnage ne reçoit aucun point de Folie, mais s’il est raté, le PJ acquiert le nombre de points qu’avait décidé le MJ. Il existe plusieurs méthodes pour déterminer le nombre de points de Folie encourus :

Un nombre fixe de points (1, 2, 3 et ainsi de suite, mais généralement pas plus de 6, en dehors des événements exceptionnels dont la portée dépasse l’entendement, comme la rencontre avec un prince démon). Un nombre de points déterminé par le résultat du test de Force Mentale, en général 1 point par degré d’échec. Un nombre aléatoire. 1d10 reste trop élevé en dehors des circonstances les plus effroyables. 1d10/2 suffit largement pour la plupart des situations. Dès qu’un personnage a reçu au moins 6 points de Folie, il doit procéder immédiatement à un test de Force Mentale. Si le test est réussi, rien ne se passe, mais le total de points de Folie du personnage reste le même et il  
devra refaire un test la prochaine fois qu’il recevra un point de Folie supplémentaire. Quand le test est raté, le personnage souffre d’un désordre psychologique, mais perd du même coup 6 points de Folie. Un échec à ce test de Force Mentale engendre ainsi une sorte de fissure psychologique illustrée par l’apparition d’un trouble mental. Le MJ doit  
faire attention en choisissant le trouble conféré au personnage. Pour plus de conseils sur la manière de sélectionner les désordres psychologiques, reportez-vous à la fin de cette rubrique. S’il n’est pas possible de choisir un désordre sur mesure (ou si le MJ a un accès de paresse ou  
n’est pas d’humeur), déterminez sur **la Table 9-1 : troubles mentau**x un désordre de la liste que vous trouverez ci-après

###### la Table 9-1 : troubles mentaux



**Bête intérieure**

Le Vieux Monde demeure une terre terrible et dangereuse. Un aventurier y passe l’essentiel de son existence à se battre et à tuer, tout en assistant à des scènes à ce point dérangeantes qu’elles peuvent rendre fou. Un personnage habité par la bête intérieure a mené une vie si brutale qu’elle en a empoisonné son esprit, jusqu’à lui faire croire que des concepts comme l’amour, l’amitié, la vérité et l’autorité n’ont aucun sens, que les gens ne comptent pas et que la seule chose qui vaille la peine reste sa propre satisfaction immédiate. Un personnage ayant cédé à la bête intérieure est également incapable du moindre sentiment de culpabilité, ignore les conséquences de ses actions et ne se soucie aucunement de sa sécurité ou de celle des autres. Il s’ennuie très vite et ne tolère aucune forme de frustration.  
Il finit par devenir un menteur aussi habile que malfaisant et recourt à la tromperie aussi bien pour son plaisir que pour son profit. En résumé, il n’hésitera pas à mentir, tricher, voler, torturer et tuer pour obtenir ce qu’il veut. Le comportement cruel et dépravé engendré par ce désordre psychologique est considéré comme inacceptable par la  
société et la loi, ainsi que très probablement par les autres membres du groupe d’aventure du personnage. Les MJ doivent réaliser qu’un personnage présentant ce trouble risque de bouleverser le fonctionnement du groupe. Par ailleurs, alors que le personnage ne réfléchit jamais aux retombées de ses actes, le MJ est, lui, censé les anticiper.  
Le personnage est assuré de finir criminel à un moment ou un autre, d’escroquer, de voler la mauvaise personne ou de tuer un individu dont les alliés vont chercher à se venger. Il passera probablement le reste de son existence à être pourchassé par des personnes et des organisations  
en quête de justice ou de représailles. S’il est pris, il aura le choix entre l’emprisonnement, la corde et un millier de fins plus affreuses encore.

**Coeur du désespoir**

Un personnage présentant ce trouble agit dans l’illusion qu’il est une personne inutile, incapable de faire quoi que ce soit de valable et évoluant dans un monde qui s’oppose toujours à lui. Il est persuadé que chaque action est vouée à l’échec et perd rapidement tout espoir d’améliorer les choses.  
Ce qui le rendait autrefois joyeux lui paraît aujourd’hui insipide et il fait son possible pour éviter amis et parents. Le coeur du désespoir lui pèse telle une ancre malveillante, jusqu’à ce qu’il décide enfin que le suicide reste la seule manière de mettre fin à ses souffrances. Un personnage victime du coeur du désespoir est d’une compagnie très  
pénible. Il se montre incapable du moindre enthousiasme et mine le moral des autres par son attitude déprimante. En raison de son trouble, il perd 1d10 points de Sociabilité de manière permanente. Il doit également réussir un test de Force Mentale chaque fois qu’il reçoit un point de Folie, sans quoi il devra se cacher du reste du monde pendant 2d10  
jours.Pendant une telle période, il refusera de sortir et ne se laissera pas convaincre par ceux qui tenteront de le faire agir autrement. Un personnage souffrant de ce mal qui reçoit 6 points de Folie supplémentaires doit tenter un test de Force Mentale. En cas d’échec, au lieu d’acquérir un nouveau trouble, il tentera de mettre fin à ses jours. Sa  
détermination à mourir est ferme et il préparera tout pour que l’acte final intervienne dans les plus brefs délais. Il attendra le meilleur moment, quand personne ne sera là pour l’en empêcher, et se tournera vers la méthode qui comporte le moins de chances de survie accidentelle.  
Le suicide n’est pas contraire aux lois du Vieux Monde, mais toute tentative ne manquera pas d’alerter les amis et la famille du personnage, ainsi que le clergé local.

**Coeur perdu**

La vie d’aventurier est à la fois brutale est angoissante. Le corps est lacéré, estropié, tandis que l’âme est constamment assaillie par des images d’horreur et de blasphème. Mais où est l’amour dans tout cela ?  
Quand un personnage est poussé à devenir un coeur perdu, il agit avec la conviction intense qu’une personne, généralement de renom ou d’un rang social supérieur, l’aime tendrement.Nobles, artistes célèbres, commerçants influents, hommes de loi,chevaliers templiers, sorciers et prêtres constituent tous d’excellents objets potentiels pour cette obsession. Certains personnages peuvent même en arriver à croire que la personne qui les aime n’est autre que la Reine de Glace de Kislev ou l’Empereur Karl Franz en personne. Dans presque tous les cas, cet amant imaginaire ne connaît même pas l’identité du personnage, sans  
même parler de l’aimer en retour. Le coeur perdu fait tout ce qui est en son pouvoir pour s’approcher de l’être aimé, lui envoie des lettres d’amour compromettantes, espionne  
le moindre de ses mouvements, le harcèle directement par des déclarations déplacées, généralement suivies de sinistres menaces à peine voilées sur ce qu’il adviendrait si ses ardeurs n’étaient pas retournées. Le coeur perdu est convaincu de recevoir des déclarations secrètes de la part de l’objet de son désir, parfois sous la forme de missives (écrites, cela va de soi, en encre invisible), de signaux cachés délivrés par des serviteurs déguisés ou imaginaires, de messages secrètement intégrés dans une annonce publique (aussi bien écrite qu’orale), de codes étranges dans les paroles de chansons populaires, de pièces de théâtre ou de spectacles de marionnettes, et enfin, par le biais d’une sorte de télépathie magique. Quel que soit le moyen employé, le message reste le même : « je vous aime, vous êtes la perfection, nous devons nous retrouver quelles qu’en soient les conséquences. » Les individus célèbres ou de rang élevé s’entourent de gardes du corps armés, dont la patience à l’égard des fous furieux atteint vite ses limites. Harceler des membres influents de la société est perçu par de nombreux capitaines de garde comme une activité criminelle.Tout comportement étrange a de grande chance d’instaurer la méfiance au sein d’un groupe d’aventuriers. Enfin, revendiquer la réception de messages d’amour secrets de la part de personnalités ne tardera pas à interpeller les répurgateurs, comme la plupart des signes ostentatoires de folie

Corruption du Chaos

L’exposition à la malepierre et à d’autres formes d’énergie du Chaos n’est jamais une bonne chose, car si le Chaos peut transfigurer le corps, il peut aussi dénaturer l’âme des faibles d’esprit. Quand une telle agression se produit sur le cerveau, la mutation qui en résulte est appelée corruption du Chaos. Pour pouvoir être sujet à la corruption du Chaos, le personnage doit avoir au moins 6 points de Folie, sans souffrir d’un autre trouble mental. Quand il entre alors en contact avec l’énergie du Chaos, il doit immédiatement passer par un test de Force Mentale pour éviter de se  
retrouver infecté. S’il le rate, il perd ses 6 points de Folie, mais la corruption du Chaos s’empare de son esprit. Au départ, le personnage subit un malus de 10% dans une caractéristique déterminée au hasard chaque jour. Au bout d’une semaine, il souffre d’un malus permanent de 10% en Sociabilité et commence à développer des idées curieuses, comme : faire sa toilette mène lentement à la mort, toute forme de monnaie est fausse, les animaux l’espionnent, seuls les imbéciles ont besoin de sommeil, garder de la  
crasse au fond de ses poches tient les elfes à distance, etc.  
À l’issue du premier mois, il commence à souffrir d’hallucinations, qui se présentent essentiellement sous deux formes : visuelles et auditives. De tels personnages verront alors les choses prendre une couleur incohérente,  
les objets inanimés se mettre à bouger,des silhouettes se cacher dans les ombres, des symboles religieux apparaître soudainement sur divers objets ou dans le ciel, ils entendront les animaux parler, etc. Les hallucinations auditives peuvent également inclure des bruits de  
pas suivant le personnage, des sifflements, des bourdonnements et des voix. Les voix s’expriment toujours sur un ton autoritaire, ordonnant au personnage d’effectuer une tâche spécifique, comme clamer que la fin du monde approche ou tuer le collecteur d’impôts car il s’agit d’un agent du Chaos. C’est au MJ de décider d’où le personnage a l’impression que ces voix proviennent. Les choses empirent radicalement durant le deuxième mois. Le personnage  
subit un malus de –10% dans toutes les caractéristiques, sauf en Sociabilité où le malus s’élève à –20%.Il doit également réussir chaque jour un test d’Endurance pour éviter de subir une mutation. En cas d’échec, il mute lentement, en commençant par les yeux, la bouche et la tête. Une fois que les mutations sont lancées, le personnage n’a plus besoin d'en passer par un test quotidien d’Endurance jusqu’au troisième mois.  
Au cours du troisième mois, si le personnage est toujours en vie, il doit tenter un test journalier d’Endurance pour éviter de se transformer en horreur de Tzeentch. En cas d’échec, les derniers vestiges de son esprit sont anéantis, tandis que son corps est victime d’un phénomène extravagant, généralement une rétroversion générale s’accompagnant de la croissance de nombreux bras, jambes et bouches. Le personnage est désormais un enfant du Chaos et n’est plus soumis au contrôle du joueur. Les répurgateurs, bien sûr, mais aussi les fidèles de Tzeentch se montrent très intéressés par toute découverte de personnes souffrant  
de la corruption du Chaos.

**Délire héroïque**

Quand un personnage est atteint de délire héroïque, il est persuadé d’avoir reçu des pouvoirs spéciaux ou d’être béni d’une intuition supérieure. Il pourra, par exemple, être amené à croire que s’il a survécu à une attaque d'hommes-bêtes, c’est parce qu’un dieu l’a choisi pour mettre fin à la souffrance des humains en transformant les navets en or. Et si on le laisse recourir à sa grande inspiration ou à ses pouvoirs, le personnage sera convaincu de pouvoir réaliser de véritables miracles capables de rendre le monde meilleur.  
C’est au MJ de déterminer la forme de science ou les pouvoirs dont le personnage se croit investi. Parmi les connaissances imaginaires on compte : comment soigner toutes les maladies, débarrasser le monde de la pauvreté, purifier les mutants, éliminer la famine, empêcher les guerres et abolir l’argent. Le personnage passe alors son temps à divaguer sur ces questions, débitant toute une liste de méthodes étranges,grandioses, irréalistes et surtout absurdes devant qui veut bien l’écouter. Il écrira également de longs traités incohérents sur le sujet et tentera de les faire publier. Quelques pouvoirs supposés : réaliser tous les miracles susnommés d’un simple contact, lancer des sorts, développer des pouvoirs mentaux (lecture des pensées d’autrui, pyrokinésie, télépathie, etc.), marcher sur l’eau, voler, être insensible aux attaques et inventer des machines fantastiques. Dans tous les cas, le personnage est ont vaincu que ces pouvoirs lui ont été conférés et n’en doutera pas une fraction de seconde, y compris si on lui prouve le plus indéniablement du monde qu’il ne dispose pas de la moindre faculté supérieure. Une personne qui croit posséder des pouvoirs spéciaux est souvent perçue comme folle, comme il en va de même pour qui passe son temps à prétendre l’impossible en conclusion de divagations désespérantes. Les deux formes de cette démence mettent souvent leurs sujets en grand péril. Il existe pourtant des personnes, généralement quelques malheureux à l’esprit perturbé depuis longtemps, pour suivre un personnage atteint de ce mal dans sa quête illusoire.

**Désespéré et fataliste**

Les forces du Chaos sont partout, assaillant sans répit le Vieux Monde de l’extérieur tout en le corrompant de l’intérieur. Les aventuriers sont au coeur de l’action, dans cette bataille sans fin et apparemment vouée protéger leur idéal de vie, aussi lugubre qu’apparaisse l’issue finale.  
Et puis il y a ceux qui abandonnent. Quand un personnage est amené à finir désespéré et fataliste, c’est en général parce qu’il s’est retrouvé exposé à une violence et des horreurs insoutenables qui ont brisés son esprit fragile.Au moment où sa santé mentale le quitte pour toujours, lui vient une révélation accablante. Il est persuadé qu’un puissant dieu, comme Sigmar, lui montre enfin toute la vérité : le monde court vers l’apocalypse. On ne peut rien y faire, c’est pourquoi il est temps de se repentir en attendant la mort. La plupart des personnages atteints de ce mal partent s’isoler dans de profondes cavernes ou des forêts retirées. Mais certains autres sont persuadés d’avoir reçu pour mission de transmettre le message divin et de prêcher l'apocalypse imminente. Ils deviennent ces individus crasseux et vêtus de loques que l’on croise sur les places des villes ou à la croisée des chemins, clamant la fin du Vieux Monde. Un personnage désespéré et fataliste croit recevoir en permanence les  
injonctions de son dieu, lui demandant de transmettre sa funeste parole. Le reste ne compte pas, qu’il s’agisse de gagner de l’argent, de se nourrir ou de se laver. C’est au MJ de décider comment ces messages parviennent au personnage. Quelques exemples : voix imaginaires,  
visions, rêves symboliques ou combinaison des trois. Ces messages paraissent toujours urgents, indiscutables et catastrophiques. « La fin du monde approche, l’heure du repentir. Purifiez votre âme pour affronter le jugement dernier. » S’il veut être préparé à l’apocalypse, un personnage désespéré et fataliste devra non seulement faire pénitence, mais également purger son corps et son âme. Les actes les plus propices à favoriser cette démarche  
résident selon lui dans l’automutilation, dont la forme la plus pratiquée consiste à se flageller le corps à coups de chaîne, de fouet et de lanières de cuir clouté. Il est aussi de son devoir solennel de s’assurer que d’autres personnes se joignent à cette expiation. Certains généraux, qu’ils soient répurgateurs ou prêtres-guerriers,dupent souvent de tels personnages en les enrôlant dans leur armée pour prendre part à une bataille imminente. Ils persuadent ces âmes perdues que le conflit final se profile à l’horizon et les abreuvent de promesses de mort glorieuse. En réalité, les déments sont utilisés comme chair à canon, déployés sur l'avant des lignes pour tourmenter l’ennemi avant de mourir de terrible manière. Ils gonflent en particulier les rangs des flagellants.

**Esclave du jeu**

Un personnage qui devient esclave du jeu est toujours soumis à un désir dévorant de participer à des jeux d’argent. Il en est arrivé à se convaincre que la vie ordinaire était ennuyeuse et déprimante, faite de soucis ridicules et des souvenirs angoissants de toutes les horreurs qu’il  
a pu voir. En mal de sensations et de prise de risque pour accélérer le passage morne et lent des journées, le personnage se tourne vers les jeux de hasard et bien vite, ne peut se passer de leurs attraits. Chaque fois qu’un personnage esclave du jeu a une occasion de jouer  
de l’argent (en passant, par exemple, à côté d’une partie de dés ou en étant invité à jouer aux cartes dans une taverne), il doit réussir un test de Force Mentale pour résister à la tentation de se joindre à la fête. S’il rate son test, le personnage s’arrête pour jouer et devra effectuer un  
nouveau test de Force Mentale à chaque nouvelle mise pour tenter de quitter la partie. Qu’il soit en train de perdre ou de gagner, chaque nouvelle mise réduit la valeur de Force Mentale du personnage de -5%. La compétence Jeu n’élimine pas ce malus, ne faisant que lui donner  
plus de chances de gagner. Si le personnage se retrouve à cours d’argent tout en continuant à rater ses tests de Force Mentale, il doit continuer à jouer en empruntant davantage ou en misant des objets personnels. Dans les deux cas, il peut se retrouver dans une situation complexe, voire dangereuse. Un esclave du jeu est presque toujours couvert de dettes et constamment harcelé par ceux qui cherchent à récupérer leur argent, mais également par la loi. Il peut facilement perdre des amis en leur empruntant trop d’argent sans jamais les rembourser. Pire encore, il pourra miser des objets qui ne lui appartiennent pas ou sont considérés comme propriété commune du groupe d’aventuriers (comme une embarcation) sans demander la moindre autorisation. Il se retrouvera alors pris dans une spirale de mensonge pernicieux et de vol pur et simple, qui l’emmèneront tout droit dans les bras de Slaanesh et de ses sbires.

**Grande peur**

Le Vieux Monde regorge de choses à craindre, souvent à raison. Les hommes-bêtes, mutants et autres partisans du Chaos sont particulièrement redoutables. Un personnage qui souffre de la grande peur est une personne qui, après une existence violente faites de contacts avec les absurdités du Chaos, finit par succomber à des peurs irrationnelles,  
comme le fait de croire que l’obscurité le blesse, ou de présenter une phobie totale à l’encontre du tonnerre, des serpents, des chats, du vide, des espaces réduits, des ponts, etc. La grande peur apparaît comme une phobie débilitante et insurmontable d'un objet ou d'une situation. Il existe bien des choses dont on peut avoir peur, en particulier les divers types d’animaux (rats,  
araignées, crapauds, chevaux, etc.), les espaces ouverts ou fermés, la lumière du soleil ou les ombres, le sang, les enfants ou les personnes d’une autre race, les plans d’eau, la solitude ou la foule, les poils, la fourrure et les vêtements, les plantes, les objets tranchants et pointus,  
les sorciers, les prêtres, les médecins, etc. Un personnage souffrant de la grande peur s’efforce coûte que coûte d’éviter l’objet de ses craintes. S’il devait se trouver en présence de ce qu’il craint le plus, il lui faudrait procéder à un test de Force Mentale. En cas d’échec, il devra fuir la cause de sa phobie immédiatement. S’il se trouve dans l’incapacité de fuir, sa valeur de Force Mentale est réduite de moitié jusqu’à ce qu’il puisse partir. De plus, le MJ est libre de décider qu’une exposition prolongée à l’objet de sa peur oblige le personnage à réussir un autre test de Force Mentale, sous peine de recevoir un point de Folie. En cas de réussite,il subit tout de même un malus de –10% en Force Mentale et en Sociabilité jusqu’à ce qu’il se soit éloigné de ce qu’il craint. Dans certains cas les plus critiques, le personnage est convaincu que l’objet de ses cauchemars est caché dans tous les recoins, simplement soustrait à sa vue et prêt à l’assaillir dès qu’il baissera la garde.Passer son  
temps à fuir les rats ou à prétendre que des aiguilles parsèment le sol, prêtes à vous piquer,ne tardera pas à attirer l’attention des répurgateurs.

**Hôte du démon**

Dans certains cas, lorsque l'enveloppe extérieur d'un démon est détruite, sa forme éthérée ne retourne pas vers les Royaumes du Chaos. En effet, si toutes les conditions sont réunies, cette forme intangible peut élire domicile dans l’esprit fragile d’un hôte mortel qui ne s’y attend pas.  
Voici les conditions qui peuvent amener un personnage à devenir hôte du démon : il doit se trouver dans la même zone qu’un démon qui vient d’être abattu, et disposer d’au moins 6 points de Folie sans présenter de trouble mental. Le démon, qui perçoit la faiblesse de l’esprit du personnage,  
tente d’entrer par effraction dans son corps,opération qui ne peut réussir que si l’hôte manque un test de Force Mentale.  
Si le personnage échoue à son test, il perd 6 points de Folie, tandis que le démon viole et intègre son esprit. Il faut cependant ajouter que, possession aboutie ou non, le personnage demeure totalement inconscient de ce qui vient de lui arriver. De plus, si le personnage se retrouve  
hôte du démon, il s’avère au départ incapable de trouver une explication rationnelle à ses soudains changements de comportement. Une fois à l’intérieur, le démon commence sa lutte quotidienne pour prendre le contrôle de l’esprit et du corps du personnage. Ainsi, le personnage doit réussir un test de Force Mentale chaque jour. En cas d’échec, le démon exerce sa considérable influence sur les pensées et  
les actions du personnage, ce qui altère sensiblement sa personnalité. Le démon restant une créature du Chaos, il présente les caractères en jetez 1D100 est le résultat sera différent celon le chiffre obtenu soit :

**01–25** Le personnage se montre irritable, violent, polémique, méprisant, sanguinaire, sadique et cruel. Il subit un malus de –10% en Sociabilité

**26–50** Le personnage se montre narcissique, indulgent avec lui-même et hédoniste. Il se met également à boire, mentir, jouer de l’argent, voler et rechercher les plaisirs de la chair. Il subit un malus de –10% en Force Mentale.

**51–75** Le personnage refuse de se laver, ne mange que de la nourriture avariée, entretient ses plaies et ses croûtes,joue avec les insectes,vomit copieusement, cherche le contact des malades et se complait dans la crasse. Il subit un malus de –20% en Sociabilité.

**76–00** Le personnage se coupe les cheveux, adopte un nouveau style vestimentaire, parle d’une voix différente, abandonne sans pitié tous ceux qui tiennent à lui, se tourne vers une nouvelle carrière et refuse d’entendre parler de son ancien mode de vie. De plus, il éprouve un besoin irrépressible de bouleverser la situation présente par des paroles et des actes infernaux. Cet aspect se souviendra de ses plans, même lorsqu’il reste inactif, et attendra patiemment de pouvoir mener à bien ses sinistres projets à chaque fois qu’il pourra se manifester. Le MJ peut choisir de contrôler le personnage en tant que PNJ pendant ces moments de possession, qui lui font mener une mystérieuse double vie

Chacun des aspects du démon exerce son contrôle pendant 1d10 jours.Au début de chaque journée, le personnage a droit à un nouveau test de Force Mentale pour regagner le contrôle de son corps et de son esprit. Une fois l’influence d’un aspect terminée, le personnage retrouve son état normal jusqu’au matin suivant où il doit à nouveau  
procéder à son test de Force Mentale quotidien pour empêcher le démon de le dominer. Si un personnage hôte du démon reçoit 6 nouveaux points de Folie et qu’il rate son test de Force Mentale, il n’acquiert pas de nouveau trouble, mais voit plutôt son corps et son esprit totalement ossédés,  
tandis que son âme est bannie vers les Royaumes du Chaos.

**Idées venimeuses**

La confiance reste dans le Vieux Monde une denrée fragile et les ennemis sont partout. Un aventurier rencontrera d’innombrables individus prêts à le trahir, le voler, le blesser, voire pire. Même l’Empire regorge de menteurs, voleurs, bandits, fraudeurs, escrocs, hommes de  
loi, agitateurs, étrangers, répurgateurs, ainsi qu’une horde apparemment illimitée d'adorateurs du Chaos du Chaos se faisant passer le jour pour de respectables citoyens. Rien de surprenant alors à ce qu’un aventurier puisse être amené à croire que tout le monde lui en veut, peut-être même ses amis et ses parents. Un personnage souffrant d'idées venimeuses se méfie de tout et ses suspicions n’ont jamais le moindre fondement. Il se montre également très secret, susceptible et sans le moindre humour. Il scrute les  
moindres mots et gestes à l’affût d’un sens négatif à son encontre et évite de parler, de peur que ce qu’il dit soit utilisé contre lui. Il fait preuve d’une jalousie exacerbée et pense que des individus qu’il devrait considérer comme proches sont en réalité des traîtres. À l’inverse de ceux qui souffrent de persécutions profanes, qui sont persuadés qu’un groupe spécifique de personnes leur veut du mal, les  
personnages atteints d’idées venimeuses sont convaincus que tout le monde et n’importe qui est capable de leur porter tort d’une manière ou d’une autre.Cependant,ils considèrent d’emblée les êtres différents de lui (que ce soit par la race,la religion ou la nationalité) comme plussuspects. Bien qu’un tel personnage souffre d’un malus permanent de –10% en Sociabilité, son mal peut se révéler comme une bénédiction voilée. En effet, bien des personnages ont su puiser dans leurs idées venimeuses pour embrasser une carrière de Fanatique, de Répurgateur, de Duelliste, de représentant de la loi ou de prêtre-guerrier.

**Lunatique**

Quand un personnage se retrouve pris dans la lunatique, il n’est plus capable de contrôler son humeur et ses émotions devant la monotonie de la vie. Il oscille constamment entre l’euphorie totale et son extrême opposé, le désespoir le plus profond. Lorsque la roue s’oriente vers le plaisir, le personnage fait preuve d’une énergie considérable, jusqu’à sauter plusieurs nuits de sommeil. Il se montre également très agité et impulsif, dépensant de l’argent qu’il ne  
possède pas pour acheter des objets extravagants, souffrant d’un jugement diminué, se conduisant de manière déplacée dans ses rapports sociaux et se sentant capable de réaliser n’importe quoi. Dans cet état, il reçoit un bonus de +10% en Agilité, mais subit un malus de –10% en Intelligence et en Force Mentale. Quand la roue est orientée vers l’épouvante, le personnage refuse de sortir de son lit, dort excessivement tout en se sentant constamment  
épuisé, s’effondre en pleurs aussi souvent qu’aléatoirement, perd toute motivation, évite famille et amis, se sent désespérément inutile et éprouve un désir grandissant de mourir.Toute forme de consolation est vouée à l’échec et le personnage finit généralement par rejeter ceux  
qui tentent de l’aider. Quand il est dans cet état, le personnage subit un malus de –10% en Agilité, Force Mentale et Sociabilité. Pour déterminer avec quelle humeur le personnage entame une aventure, jetez 1d10. Un résultat de 1–5 indique la roue du plaisir pour 1d10 jours, suivie de la roue de l’épouvante pour 1d10 jours de plus. Un résultat de 6–10 indique 1d10 jours de roue de l’épouvante, puis 1d10 jours de roue du plaisir, et ainsi de suite. Servez-vous de cette méthode à chaque fois que vous aurez besoin de déterminer l’humeur du personnage, jusqu’à la fin de sa vie, à moins qu’il ne soit guéri. Un personnage évoluant sur la roue du plaisir risque d’avoir des soucis avec la loi, d’accumuler les dettes, de commettre des stupidités aux retombées regrettables ou de se blesser, voire se tuer. Sur la roue de l’épouvante, son total manque de motivation en fait un bien piètre aventurier, sans oublier qu’il risque de sauter d’un pont à tout moment.

**Main du démon**

La vie d’un aventurier du Vieux Monde oscille entre des périodes d’ennui et des instants de pure terreur. Quel que soit le calme apparent qui accompagne son quotidien,l’aventurier est constamment sous la menace  
d’une mort terrible entre les mains de mutants, d’hommes-bêtes, voire pire,susceptible de se présenter au moment le moins prévisible.L’attente de ces instants d’horreur engendre une sensation croissante d’inconfort.  
Ce malaise prend racine chez le personnage jusqu’à ce qu’il se manifeste par des tentatives de vol aussi audacieuses qu’imprudentes. Un personnage souffrant de main du démon éprouve un besoin incontrôlable de dérober. Chaque fois qu’il a une occasion de voler, il doit réussir un test de Force Mentale pour résister à sa pulsion. En cas d’échec, le  
personnage tentera de dérober un objet, ignorant totalement les risques encourus et se moquant des conséquences de son acte criminel. Par ailleurs, la valeur de l’objet du vol n’est pas aussi importante que l’acte même. Après le larcin, le personnage éprouve une sensation  
temporaire et intense d’euphorie, suivie 1d10 heures plus tard par de terribles remords de culpabilité et de honte. Ces émotions lui imposent un malus de –10% en Sociabilité qui persiste pendant 1d10 jours, à moins qu’il ne vole à nouveau. Un personnage souffrant de ce mal a toutes les chances d’avoir des soucis avec de nombreuses personnes, en particulier les commerçants, les représentants de la loi et peut-être ses propres amis. Il risque également  
d’être égaré par les attraits blasphématoires du dieu du Chaos Slaanesh et de ses fidèles. Les halflings sont particulièrement susceptibles de présenter ce trouble, bien que, sans surprise, ils le nient totalement.

**Mandragorite**

Le personnage a découvert qu’une drogue provoquant des délires, connue sous le nom de racine de mandragore, apaisait encore mieux que l’alcool les souffrances de sa vie torturée. Une dose suffit à le relaxer et à le tirer vers le sommeil, tout en lui faisant oublier ses blessures  
et en le berçant de pensées floues et réconfortantes. Un personnage sous l’influence de la racine de mandragore ne peut effectuer qu’une demi-action par round en raison de sa léthargie, mais il bénéficie en revanche d’un bonus de +20% aux tests de Peur et de Terreur. Malheureusement, une seule dose suffit à rendre complètement dépendant  
à cette sinistre drogue. Chaque jour suivant, le personnage devra tenter un test de Force Mentale pour résister à son attirance dévorante pour la mandragore. S’il le manque, il fera tout ce qui est en son pouvoir (y compris enfreindre la loi, voire pire) pour en obtenir une dose et laconsommer sur-le-champs. Une fois que les effets de cette première dose sont passés (après 1d10 heures), le personnage devra réussir un autre test de Force Mentale à 10%, pour résister à la tentation de prendre une autre dose dans la foulée. Un personnage atteint de mandragorite qui rate un tel test de Force Mentale alors qu’aucune racine n’est disponible subit un malus de –10% en Intelligence, Force Mentale et Sociabilité jusqu’à ce qu’il consomme une dose de la drogue. Une dose suffira à lui rendre ses caractéristiques normales tant que la racine de mandragore fera effet. Une consommation prolongée de racine de mandragore finit par affaiblir le corps, mais aussi l’esprit, et rend le personnage encore plus vulnérable à de futurs troubles mentaux. Pour chaque période de 6 mois pendant laquelle il reste dépendant à cette drogue, le personnage perd de manière permanente –10% en Force, Endurance, Initiative, Agilité, Intelligence et Sociabilité, mais également –15% en Force Mentale. Malencontreusement,dans sa quête désespérée de la drogue, le personnage aura de fortes chances de finir par recourir à des activités illégales, de se mettre en porte-à-faux avec la loi ainsi, très probablement, qu’avec ses amis et sa famille. Pour terminer, signalons que les  
personnes atteintes de mandragorite sont particulièrement clientes des délices démoniaques du dieu du Chaos

**Persécutions impies**

Un personnage souffrant de persécutions impies agit avec la certitude que des ennemis invisibles, opérant souvent de concert avec ses amis supposés, sa famille et ses êtres chers, sont impliqués dans une conspiration à grande échelle visant à ruiner sa vie et au final, l’assassiner. Ces ennemis sont doués de pouvoirs extraordinaires et d’esprits démoniaques, qui leur permettent d’espionner le personnage nuit et jour (généralement par l’entremise de moyens ingénieux), de construire des tunnels et des passages secrets pour se faufiler jusque chez lui, de glisser drogues ou poisons dans sa nourriture et ses boissons, de  
pénétrer dans sa chambre et de fouiller dans ses affaires, de lui voler des objets précieux sous le nez, de sucer le sang, de le blesser et le mutiler, de le cibler avec leur magie, de l’obliger à se conduire comme une bête dans son sommeil et de s’emparer de son esprit. Par ailleurs, ces ennemis constituent généralement un groupe particulier  
de personnes ou de créatures.Ce peut être les elfes,les nains,les halflings, les mutants, les hommes-bêtes, les skavens, les hommes-lézards, les gobelins, les sorciers, les fidèles du Chaos ou d’un dieu non vénéré par le personnage,les templiers,les répurgateurs, les druides ou les médecins. Quand un personnage souffrant de persécutions impies rencontre une créature du groupe qu’il croit responsable de ses tourments, il doit réussir un test de Force Mentale, sous peine de réagir irrationnellement en sa présence. Ses réactions exactes sont à définir par le joueur et le MJ. Quelques exemples : hurler de terreur, s’enfuir, se cacher, agresser verbalement ou physiquement la créature, sangloter sans pouvoir s’arrêter ou se recroqueviller de frayeur. Radoter en permanence au sujet de conspirations et d’ennemis invisibles constitue un signe irréfutable de démence. Un personnage souffrant de persécutions impies doit s’attendre à devenir la victime d’une persécution bien réelle, venant des répurgateurs.

**Putréfaction dévorante**

Un aventurier peut passer beaucoup de temps à ramper parmi des sites aussi peu attrayants que des égouts, des châteaux couverts de moisissure ou des cavernes gobelines. Par ailleurs, il risque assez souvent d’entrer en contact physique brutal avec les sbires crasseux, vils et malpropres du Chaos. Que se passerait-il si toute cette pourriture dans laquelle se vautre le personnage arrivait en quelque sorte à s’immiscer en lui ? À pénétrer par les pores de sa peau, par sa bouche, son nez, jusque dans ses poumons, ses entrailles, son cerveau, avant de noircir et de fermenter, en dégageant d’horribles odeurs qui attireraient les insectes rampants, créeraient des cloques, d’horribles inflammations et peut-être d’autres difformités plus graves encore… Un personnage convaincu d’être atteint de putréfaction dévorante est victime de l’illusion que son corps est sujet à un mal terrible. Il n'en porte pourtant aucun symptôme réel, à moins qu’il ait perdu un oeil ou un membre, auquel cas le personnage est persuadé que c’est de là que tout a commencé. Le problème spécifique tel qu’il est imaginé par le personnage est laissé à l’inventivité du MJ. Voici cependant quelques suggestions : odeur  
nauséabonde, inflammations, cloques, verrue suspecte, tumeur ou grosseur, insectes imaginaires évoluant sous la surface de la peau ou dans les cheveux,changement d’aspect du visage ou des membres,ou encore, partie du corps ayant pourri ou grandi dans des proportions absurdes. Le personnage a l’impression que cette rébellion corporelle est tout à fait visible par les autres et souffre d’un malus de –10% en Sociabilité dans tous ses rapports sociaux, ainsi que d’un malus de –20% en Sociabilité quand il se retrouve dans une grande assemblée, une fête ou une réunion incluant personnalités ou inconnus. Par ailleurs, dès qu’il rencontre une nouvelle personne, le personnage doit réussir un test de Force Mentale sous peine de ne pouvoir résister au besoin de parler en termes peu flatteurs de son aspect supposé hideux. Un personnage atteint de putréfaction dévorante passe un temps fou à chercher un remède à sa condition imaginaire. Il rencontre toutes sortes de médecins et désespère de retrouver un jour son état normal. Quelqu’un qui parle de choses étranges affectant son corps ne tardera pas à attirer l’attention impitoyable des répurgateurs et des fanatiques.  
Enfin, il existe certains fidèles de Nurgle, fascinés par ce trouble mental, qui cherchent à enlever de tels personnages pour leurs rites impies.

**Pyromanie**

Le personnage, arrivé au point de croire que la vie n’est faite que de misère et de ténèbres, qu’elle n’est qu’une corvée incessante animée de terreur et de dangers, éprouve un besoin irrésistible de mettre le feu. Il ne connaît plus la joie et rien n’est désormais susceptible de lui offrir le moindre plaisir… Si ce n’est être l’auteur de fournaises et  
brûler des bâtiments. Chaque fois qu’un personnage pyromane a une occasion de mettre le feu, il doit réussir un test de Force Mentale pour résister à sa pulsion. En cas d’échec, il va tenter de mettre le feu, insouciant des risques  
encourus et des conséquences catastrophiques éventuelles.  
Au moment où il allume les flammes et lorsqu’il observe son feu de joie, le personnage éprouve une intense sensation de plaisir et un doux soulagement. Plus grande et vigoureuse s’avère la conflagration, plus complète se montre la sensation. Cette extase persiste pendant 1d10 heures, après quoi le personnage se sent déprimé et nerveux, souffrant d’un malus de –10% en Sociabilité pendant 1d10 jours, à moins de provoquer un nouvel incendie.  
Un pyromane passe son temps à mettre sa vie, et celle des autres, en péril. Nombreux sont ceux qui meurent ou se retrouvent brûlés en profondeur par un feu qu’ils ont eux-mêmes lancé. Le crime d’incendie est passible de mort dans le Vieux Monde et le pyromane risque fort de connaître sa fin au bout d’une corde. Slaanesh et ses partisans raffolent  
des pyromanes, dont les pulsions incendiaires sont une porte ouverte vers la corruption ultime par le Chaos.

**Rage blasphématoire**

La vie d’aventurier s’accompagne de gratifications telles que l’argent, la gloire et la satisfaction de vaincre les ennemis de la civilisation. Mais il y a un revers à cette médaille.Tout d’abord,la menace de mort ou de mutilation reste constante. Ensuite, l’aventurier ne pourra que constater la présence envahissante des forces du Chaos, dont la vue reste insoutenable et dont les chances de détruire le monde ne font qu’accroître. L’anxiété engendrée par ces constatations produit des personnages atteints de rage blasphématoire contenue, jusqu’à ce qu’elle éclate dans un accès incontrôlable de colère et de violence. Chaque fois qu’un tel personnage doit tenter un test de Force Mentale, et quel qu’en soit le résultat, il doit réussir un second test de Force Mentale sous peine de se retrouver enragé. La rage persiste pendant 2d10 rounds, pendant lesquels le personnage subit un malus de –10% en Capacité de Combat, Capacité de Tir, Intelligence, Force Mentale et Sociabilité. Durant sa rage, il profère des insanités blasphématoires à l’encontre des dieux, tout en pulvérisant tout ce que lui passe sous la main, objets, personnes et même amis. Le personnage ne peut pas provoquer le déclenchement de la rage, qui ne lui apporte en outre aucune sorte d’avantage pendant le combat.Au contraire, il est alors tellement aveuglé par sa colère dévorante que ses actions deviennent désordonnées, imprudentes et irréfléchies.Ayant à moitié perdu la tête, il se bat comme un dément ivre. Il peut arriver qu’un personnage souffrant de rage blasphématoire finisse par se retrouver du mauvais côté de la loi. De plus, il peut être  
considéré comme effrayant et indigne de confiance. Ceux qui jurent contre les dieux ou utilisent leurs noms en dépit du bon sens feraient bien de surveiller leur auditoire.

**Rupture cérébrale**

Parfois, il arrive qu’un aventurier soit témoin d’une scène si insoutenable que son esprit, afin de ne pas se briser tel une brindille, en occulte à jamais la mémoire. Mais un phénomène aussi radical s’accompagne de lourdes conséquences, car le personnage se retrouve alors  
soudain incapable de retrouver le moindre de ses souvenirs, y compris son propre passé et son identité. Un personnage souffrant de rupture cérébrale subit une perte totale de  
mémoire. Il ne se souvient plus de son nom, de son vécu ou de ses sorts. Ses talents et ses compétences ne sont pas perdus,mais le personnage ne sait pas qu’il les maîtrise à moins que quelqu’un le lui rappelle. Une fois par mois, la victime d’une rupture cérébrale peut tenter un test d’Intelligence pour surmonter son désordre psychologique. S’il réussit, il se souvient alors de toute sa vie, à l’exception des événements qui ont provoqué le trouble. En cas d’échec, en revanche, il reçoit immédiatement 1 point de Folie. Par ailleurs, si un personnage atteint de ce mal tente de se souvenir des événements qui en sont la cause, il doit réussir  
un test de Force Mentale, sous peine de recevoir 1 point de Folie. Enfin, si un personnage atteint de rupture cérébrale venait à rencontrer quelque chose ou quelqu’un de spécifiquement associé à l’instant traumatique ayant provoqué son état, il reçoit 1 point de Folie, à moins de réussir un test de Force Mentale. Par contre, une occasion lui est alors accordée d'effectuer un test d’Intelligence pour se souvenir de détails ayant accompagné cet instant. Les inconvénients de la rupture cérébrale sont évidents, mais les fidèles de Tzeentch représentent une autre menace pour les individus atteints, car ces adorateurs sont convaincus que la rupture cérébrale n’est autre qu’un don de leur effroyable dieu et recherchent de tels individus pour pouvoir s’adonner à de sinistres expériences.

**Soif insatiable**

Le personnage se tourne vers la boisson pour diminuer sa peur, son mal-être, son désespoir et oublier sa folie, mais chaque jour, une chopine de plus semble nécessaire pour garder les cauchemars à distance. Le personnage devient de plus en plus dépendant, passe ses heures d’éveil à penser au moment où il pourra s'enivrer, et une fois qu’il a mis la main sur la précieuse boisson, se noie dans la torpeur.  
Chaque jour, le personnage doit réussir un test de Force Mentale pour résister à l’attrait du liquide démoniaque. En cas d’échec, il fera tout son possible pour trouver et consommer de l’alcool, y compris si cela doit ;passer par l’absorption de substances infâmes ou toxiques comme la térébenthine. Si le personnage échoue au test alors qu’aucun alcool n’est disponible, il souffre d’un malus de 10% en Intelligence, Force Mentale et Sociabilité jusqu’à ce qu’il ingurgite une boisson alcoolisée. Un verre suffira à ramener ses caractéristiques au niveau normal, à l’exception de la Force Mentale. Par ailleurs, qu’il réussisse ou non son test quotidien, le personnage devra réussir un autre test de Force Mentale pour résister à la tentation de succomber à sa soif insatiable dès qu’une occasion de boire de l’alcool se présente (comme passer à côté d’une taverne). Dans les deux cas évoqués ci-dessus, si le test est raté, le personnage continuera à se saouler tant que la boisson coulera, à moins de réussir enfin un test de Force Mentale. Chaque verre réduit sa Force Mentale de –5%, ce qui accroit la difficulté. La consommation régulière d’alcool finit par entamer le corps et l’esprit.Pour chaque période de 6 mois pendant laquelle il reste dépendant, le personnage perd –10% en Force, Endurance, Agilité, Force Mentale et Sociabilité. Enfin, un personnage souffrant de soif insatiable  
se montre particulièrement sensible à la tentation du dieu du Chaos.

**Surins de la mémoire**

Certains événements sont si terribles et traumatisants qu’ils laissent des marques indélébiles sur l’esprit des aventuriers. Quand un personnage se retrouve assailli par les surins de la mémoire, il ressasse un événement horrible, qu’il revit chaque nuit dans ses rêves, dans ses souvenirs obsessionnels et au cours d’accès d’effroi pendant lesquels il a l’impression réelle de revivre la scène. À son réveil, le personnage rumine les détails de l’événement, ce qui le  
déprime et le rend irritable. Il éprouve également des difficultés à se concentrer et le besoin d’éviter amis et parents. La nuit, ses songes s’accompagnent d’une reconstitution plus vraie que nature, quoique surréaliste et très dérangeante, de l’événement traumatisant. Enfin, quand se présente un stimulus extérieur lui rappelant spécifiquement la terrible scène, le personnage croit qu’il est en train de la vivre à nouveau. Au début de chaque journée, le personnage doit tenter un test de Force Mentale pour repousser l’influence des surins de la mémoire. S’il le manque, il subit alors un malus de 10% en Agilité, Intelligence, Force Mentale et Sociabilité. La nuit dernière fut animée d’horribles cauchemars corrompus qui peuvent lui imposer d’autres malus de caractéristique dès le matin, à l’appréciation du MJ. Quand un personnage souffrant des surins de la mémoire croise quelque chose qui pourrait lui rappeler l’événement qui le hante, il doit tenter un test de Force Mentale sous peine de croire que la scène se présente à nouveau. Sa réaction est laissée au gré du joueur et du MJ, mais il pourrait par exemple s’enfuir terrorisé en hurlant de manière incohérente, se cacher, attaquer la personne la plus proche,sangloter de désespoir, reproduire certains instants de la scène (comme celui où il tenta de sauver un camarade blessé) ou voir des ennemis ou autres dangers invisibles. Une personne qui divague hystériquement en public est assurée d’attirer l’attention des répurgateurs. Les fidèles de Tzeentch se montrent particulièrement fascinés par ce désordre mental et cherchent à enlever les personnes qui en souffrent pour leurs expériences démoniaques.

### Soigner la folie

###### *La Table 9-2 : troubles mentaux*



On ne traite généralement pas la folie dans le Vieux Monde. On se contente simplement d’enfermer les malades dans un asile, ce qui les condamne à une existence misérable faite de privation et de brutalité. Il existe quelques techniques qui peuvent soulager les aliénés, bien qu’aucune ne soit facilement accessible. Seule la magie peut guérir d’une folie du type possession démoniaque.

**Chirurgie**

La première technique reste la chirurgie. Il s’agit de méthodes expérimentales rudimentaires, très dangereuses pour le patient. Pour simplement s’y essayer, le médecin doit disposer à la fois de la compétence Soins et du talent Chirurgie.L’opération demande 1d10 heures et donne  
lieu à un test de Soins dont la difficulté peut aller de Assez difficile à Très difficile, selon ce que le chirurgien tente de réaliser. Guérir réellement une forme de folie est Très difficile. La Table 9-2 : chirurgie psychiatrique  
résume ce qu’il est permis de faire grâce à un test de Soins en fonction de sa difficulté.Toute chirurgie de ce type réduit les points de Blessures du patient à 0 (c'est le cerveau qui est opéré !) La guérison normale peut commencer une fois la chirurgie terminée. Si le test échoue, quelle qu’en soit la difficulté, le MJ devra déterminer ce qui se passe d’après la Table 9-3 : complications chirurgicales.  
Exemple : le docteur Nicholas cherche à traiter un patient au bord de la démence (à cause de 7 points de Folie). Il choisit de tenter un test de Soins de niveau Difficile (–20%). En cas de réussite, le patient perdra 1d10 points de Folie, en espérant que cela suffira à le rétablir complètement.  
Malencontreusement, le docteur Nicholas manque son test et doit se référer à la Table 9-3 : complications chirurgicales. Il obtient un résultat de 25, si bien que l’opération a l’effet inverse :  
le patient gagne 1d10 points de Folie, ce qui peut contribuer à son état et lui conférer une forme de démence. Le docteur Nicholas décide de quitter la ville avant que son échec ne soit trop manifeste…

**Remèdes**

Les préparations chimiques ou à base d’herbes ne peuvent réellement soigner la folie.Au mieux peuvent-elles en diminuer les effets pendant quelque temps.Le moins qu’on puisse dire, c’est que celles qui affectent l’esprit n’ont qu’une chance limitée de fonctionner correctement.  
Chaque décoction doit être préparée spécialement pour son bénéficiaire, si elle veut avoir une chance de contrer la démence. Un tel remède demande des outils d'artisan (apothicaire),2d10 Festival Adena d’ingrédients et 1d10 heures. Si un test de Métier (apothicaire) Très difficile  
(–30%) est réussi, le remède est efficace et peut suspendre la folie du personnage pendant une semaine. En cas d’échec, la mixture n’est pas adaptée et s’avère même potentiellement dangereuse. Le MJ détermine alors selon la Table 9-4 : remèdes de charlatan quels sont les  
effets réels sur le buveur. Le préparateur du remède est toujours persuadé de son succès, à moins que la table ne dise le contraire.

**Soins magiques**

Il existe plusieurs sorts capables d’aider les aliénés, en particulier le sort de Shallya guérison de la folie (page 165). Transmutation de la folie (page 157) peut lui aussi s’avérer efficace (ou non !) La difficulté principale avec la guérison magique ne réside pas dans les effets secondaires,  
mais dans les possibilités de trouver quelqu’un d’assez puissant pour lancer les sorts. Seule une poignée de prêtres et de sorciers de l’Empire maîtrisent suffisamment leur art pour recourir à une telle magie. Les trouver et se valoir leur aide peut suffire à constituer un sujet d’aventure.

## LA MAGIE

Au cours de leurs aventures, les personnages vont rencontrer toutes sortes de dangers, qu’il s’agisse d'adorateurs du Chaos, de monstres ou de folie, ou encore de maladies, de malheurs, sans parler de la mort. Ils auront également affaire à la magie.  
La magie du monde de Lineage ][n’est pas commode et ne s’utilise pas par-dessus la jambe. Bien que les joueurs ne le sachent peut-être pas, chaque fois qu’ils croisent la magie, ils entrent en réalité en contact avec le Chaos, aussi instable que dangereux, capable de pulvériser leur santé mentale. La magie corrompt tout ce qu’elle touche, d’une manière ou d’une autre. Elle peut transformer le corps et détruire l’esprit. Elle est capable de briser la plus solide des amitiés et de parrainer les plus sombres liaisons.

La magie peut offrir une magnifique métaphore et mettre en relief certains aspects du jeu. Quel est le prix du pouvoir ? Jusqu’où êtes-vous prêt à aller sur le chemin de la victoire ? Utilisée finement, la magie peut contribuer grandement à l’ambiance de votre campagne et pousser les PJ dans leurs derniers retranchements.

Si votre groupe ne comporte aucun lanceur de sorts, les quelques rencontres avec un sorcier fou, une lame démon ou une mystérieuse sorcière peuvent suffire à convoyer l’idée de la magie. Les PJ peuvent se retrouver impliqués dans un scénario de chasseurs de primes ou être poursuivis par un sorcier paranoïaque et rancunier. Ils peuvent tomber  
sur un artefact à l’allure bénigne, mais qui leur parle dans leurs rêves ou cherche à les dresser les uns contre les autres. Quelle que soit votre approche, la nature insidieuse, subtile et corruptrice de la magie doit apparaître clairement.

Si votre groupe dispose de sorciers, la tâche se fera davantage sur le long terme. La magie entraîne des retombées aussi bien sociales que personnelles pour ces personnages, et votre rôle sera de vous assurer qu’il en soit ainsi. Elle peut apparaître comme la voie la plus rapide pour accéder à la puissance, et en effet, les PJ se retrouveront vite avec un véritable arsenal de sorts à leur disposition. Ils seront tentés de recourir à la magie pour la moindre tâche. Que cela ne vous inquiète pas, car ils apprendront bien assez tôt que les choses ne sont pas toujours ce qu’elles paraissent dans l’univers de Lineage ][

### Le troisième œil

Les sorciers n’éprouvent pas l’existence de la même manière que les autres : ils entendent, voient et sentent les courants magiques qui baignent le monde. Assurez-vous de leur décrire ce phénomène, mais ne vous attardez pas trop dessus pour ne pas ennuyer les autres joueurs. Il arrivera même que leur troisième oeil les prévienne de certains dangers ou leur procure des informations utiles, mais le plus  
souvent, ce « don » ne fera que les tourmenter. Cet aspect du jeu reste un moyen idéal pour faire monter la tension. Imaginez que vous vous présentiez devant une auberge de voyage, pour vous apercevoir qu’elle est enveloppée de filaments améthyste de magie macabre. Vous  
ne pourrez ignorer que ce qui se trouve à l’intérieur ne présage rien de bon. Imaginez maintenant que votre troisième oeil vous trompe occasionnellement, allez-vous faire part de votre sensation à vos compagnons ou vous taire ? Il vous faudra parfois, en tant que MJ, recadrer un joueur qui recourra sans retenue à la magie et sans le moindre respect pour la puissance qu’il manipule. N’ayez pas de scrupule à le faire, car si la magie devient trop courante ou prévisible, elle finira par perdre de son intérêt. Vous pouvez toujours les rappeler à l’ordre s’ils recourent à leurs pouvoirs de façon trop cavalière. La rubrique « Le Chaos incarné » ci-dessous propose quelques effroyables bêtes démoniaques que vous pourrez mettre sur la route de  
vos sorciers égarés. Faites passer le danger et la menace dans vos descriptions, suffisamment pour intimider vos joueurs, arrêtez toute débauche de sorts et goûtez aux vrais plaisirs du jeu de rôle. Imaginez un sorcier quittant une auberge en hurlant, poursuivi par un ennemi qu’il est le seul à voir. Est-il fou ou est-ce que les Vermiâcres sont  
vraiment prêts à lui bondir dessus ?

### La peur et la haine

Les sorciers ont bien entendu d’autres soucis que ce qui se passe dans leur tête. Les ordres de magie restent une institution politique relativement récente, n’affichant que quelques centaines d’années, si bien que la plupart des gens ne sont pas encore convaincus de leur fiabilité.Les sorciers sont comme un point faible de la membrane qui sépare le monde réel des Royaumes du Chaos. Ils n’ont su apporter que périls et querelles au cours des deux millénaires et demi d’histoire de l’Empire, c’est pourquoi il n’est pas étonnant que les gens ne se montrent généralement pas prêts à traiter avec eux.  
Les sorciers elfes, en particulier, sont victimes de toutes sortes d’incivilités et de persécutions. Ils ne rendent peut-être pas de comptes aux ordres de magie, mais leur intégration sociale ne rend pas leur sort plusenviable. Quand des PNJ pensent qu’ils en ont le pouvoir, ils n’hésitent pas à obliger les elfes fautifs à payer sans délai des impôts sur leurs oreilles pointues ou des amendes sécuritaires, ou encore à les forcer à porter du métal, en espérant que cela suffira à limiter leurs pouvoirs magiques.  
D’autres PNJ peuvent se montrer craintifs vis-à-vis des sorciers, allant jusqu’à s’enfuir, à éviter tout contact visuel ou même à souiller leurs braies s'ils se retrouvent face à un lanceur de sorts.Tout sorcier risque de voir les prix flamber, les renseignements lui échapper et les enfants lui jeter des pierres dans la rue. Encore une fois, n’exagérez pas cet aspect du jeu, qui pourrait nuire à l’ambiance. Constant mais subtil, tel est le mot d’ordre.

### Le Chaos incarné

Vous pouvez vous servir des bêtes légendaires suivantes chaque fois qu’une manifestation du Chaos se présente ou que vous cherchez à ramener un lanceur de sorts dans le droit chemin. Elles ne constituent pas des monstres à proprement parler, pas plus qu’elles ne présentent  
de profil ou de caractéristiques. On ne peut les affronter, les arrêter ou les éviter, car elles ne restent que des manifestations de la psyché du sorcier, matérialisées par la pensée collective, les légendes et les rumeurs. Les joueurs ne sont, bien entendu, pas censés le savoir et il  
convient de faire comme si elles étaient « réelles » à chaque fois. Les PJ sorciers sont toujours vaguement conscients de l’existence de ces créatures, que ce soit par le biais des enseignements de leur collège ou par la consultation de grimoires interdits. Une fois que vous lesaurez employées quelques fois,attendez-vous à voir vos PJ frissonner au moindre signe annonçant leur venue.

### Les Molosses d'airain

On dit de ces chasseurs invisibles qu’ils sont pareils à des loups noirs, aux flancs de bronze et aux crocs de fer. Les flammes constituent leur passerelle  
vers ce monde, dans lequel ils viennent en quête de proies, leur souffle ardent carbonisant tout sur leur passage tandis qu’ils fondent sur leur gibier. L’odeur de chair grillée, de suie et de métal chaud sont les signes avant-coureurs de leur arrivée.

**Également appelés** : les Sombres, les Molosses de la Furie, les Chiens de Forge  
**Attirés par** : magie Flamboyante, sorts destructeurs

### Le Serpent omniscient

Artistes enfiévrés et génies aliénés ont tenté de décrire la beauté des écailles du Serpent, ses pointes d’ivoire ou la profondeur de son oeil terrible, mais aucun n’y est parvenu. Le grand ver blanc pénètre dans ce  
monde par le biais des miroirs et des bassins d’eau calme, se faufilant derrière sa victime avec une vitesse et une grâce surnaturelles.Ceux qui ont attiré son attention aperçoivent parfois le reflet du serpent, juste  
avant qu’il ne les engloutisse. Le bris de miroirs et le crissement de ses écailles à pointes sont les signes avant-coureurs de l’arrivée du Serpent.

**Également appelé** : la Vipère de la sagesse, le Tentateur, l'Épineux  
**Attiré par** : magie de Lumière,magie d’Ambre,magie de l’Ombre, sorts d’illusion

### Les Servantes

Connues pour être les âmes de sorcières brûlées sur l’échafaud, les terribles Servantes ne sont vues que par leurs victimes. Jaillissant de l’encadrement de portes, de fenêtres ou de portails, ces formes aveugles et emplumées reniflent la peur de leurs proies, odeur qui les enivre, et attaquent sans la moindre pitié. Des ongles de fer noir sont parfois retrouvés dans la chair des victimes, une fois le meurtre commis. Le battement d’ailes et le grattement de leurs serres sont les signes avant-coureurs de leur arrivée.

**Également appelées** : les Vierges Balafrées, les Malefemmes.  
**Attirées par** : magie d’Or, magie Céleste, sorts de transmutation ou agissant sur le hasard

### Les Vermiâcres

Un sorcier mal inspiré peut faire surgir les Vermiâcres s’il recourt à sa magie à proximité de chair morte, par laquelle les asticots boursouflés émergent alors, se tortillant mécaniquement et infailliblement vers leur victime à une vitesse terrifiante. N’ayant aucune substance palpable, ils peuvent se mouvoir à travers toute matière pour atteindre leur but : la chair du lanceur de sorts. L’odeur de putréfaction et le bourdonnement des mouches sont les signes avant-coureurs de leur arrivée.

**Également appelés** : les Mangechairs, la Vermine du sorcier  
**Attirés par** : magie de Jade, magie d’Améthyste, sorts en rapport avec la chair

## RÉCOMPENSES

Les personnages de Lineage ][ doivent affronter la peur, la terreur, la folie et la mort presque tous les jours. On peut se demander à quoi bon.Pourquoi endurer tant de souffrance et d’horreur ? Cette rubrique décrit les gratifications que les PJ peuvent recevoir dans L][ et vous donne quelques conseils pour les distribuer.

### Les points d’expérience

Les points d’expérience restent la récompense la plus courante de WJDR : ils permettent d'acquérir promotions, compétences, talents et changements de carrière, tout ceci illustrant la manière dont les personnages maîtrisent leur voie avec le temps.Vous êtes responsable, en tant  
que MJ, de l’attribution des points d’expérience. Il vous faudra en distribuer suffisamment pour que les personnages progressent,mais pas trop, afin qu’ils ne survolent pas leurs carrières. Il existe plusieurs approches, détaillées ci-dessous, pour dispenser les points d’expérience.

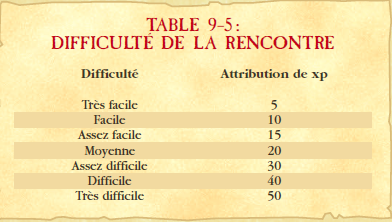
### La méthode abrégée

Cette manière de distribuer les points d’expérience est la plus élémentaire, et reste recommandée pour les débutants. L’idée de base est simple : octroyez à chaque joueur 100 xp par tranche de 4 heures de jeu, ce qui représente la durée moyenne d’une séance. Cette méthode assure donc à chaque joueur de pouvoir sélectionner une promotion,  
une compétence ou un talent à l’issue de chaque séance de jeu. Si les autres approches dépendent de la réussite des personnages, la méthode abrégée part du principe que toute expérience est profitable. On peut même dire que l’échec est plus instructif que le succès et que seule la survie compte. Si les personnages sont capables d’endurer tout ce que le Vieux Monde leur oppose, ils méritent une récompense. La base de 4 heures reste indicative et sujette à modification. Si votre groupe passe beaucoup de temps à plaisanter autour de la table, s'octroie des pauses casse-croûte ou autres, vous pouvez statuer que 6 heures sont plus adaptées. Vous pouvez également réduire la durée unitaire si vos séances de jeu ne durent que 3 heures mais sont particulièrement intenses.

### La méthode dramatiste

Cette méthode d’attribution des points d’expérience se base sur la structure de nombreux romans, films ou pièces de théâtre. Pour y recourir correctement,il vous faudra examiner votre scénario pour voir s’il peut être divisé en « actes ». Traditionnellement, on compte trois actes. Le premier introduit l’intrigue et implique les personnages. Dans  
le deuxième, les complications commencent et les personnages ont affaire à divers ennemis et soucis, alors qu’ils en apprennent davantage sur l’histoire qui se développe.Au cours du troisième et dernier acte,  
l’histoire est résolue et les personnages sont victorieux ou vaincus.

###### *La Table 9-5 : Difficulté de la rencontre*



Cette structure vous permet d’accorder des points d’expérience à l’issue de chaque acte. L’attribution classique va de 50 à 100 xp, selon la longueur de l’acte et la réussite des personnages. Vous pouvez monter jusqu’à 150 xp pour le dernier acte, étant donné qu’il représente la fin de l’aventure. La méthode dramatiste s’alignant sur l’histoire  
et non la durée de vos séances de jeu, il vous arrivera peut-être de conclure un acte en plein milieu de partie. Cela ne doit pas représenter un problème. Prenez simplement une petite pause, distribuez les xp et laissez vos joueurs progresser comme ils le souhaitent, puis concentrez-vous à nouveau sur la partie et démarrez l’acte suivant.

### La méthode détaillée

Comme son nom le laisse entendre, il s’agit de la méthode qui demande le plus de temps pour répartir les xp, mais aussi de celle qui vous laisse le plus grand contrôle. Selon cette méthode,vous allez diviser l’aventure en fragments unitaires et attribuer une récompense en xp à chaque fois qu’un de ces fragments est achevé. Cela revient à dire que chaque étape de l’intrigue est associée à une récompense, qui peut aller de 5 xp pour les événements mineurs à 50 xp pour les plus importants.Vous pouvez vous servir de la **Table 9-5 : difficulté de la rencontre** pour déterminer la récompense correspondant à une scène. Vous pourrez ainsi évaluer chaque scène sur le modèle de la table des difficultés des tests.

À l’instar de celle des tests, il est important que vous vous montriez juste en déterminant la difficulté des rencontres. L’obstacle a-t-il été surmonté aisément ou la victoire fut-elle durement acquise ? Les PJ étaient-ils désavantagés (par le nombre ou la magie) ? L’un des personnages a-t-il dû dépenser des points de Destin pour survivre ? Voilà  
quelques questions qu’il est bon de se poser dans l’évaluation de la difficulté d’une rencontre. L’importance de la rencontre devrait également influer sur la quantité de xp. Si les PJ prennent part à une bagarre de rue arbitraire, une récompense est à peine justifiée. En revanche, la grande rencontre de fin de scénario mérite quelques xp supplémentaires, pouvant aller jusqu’au double d’une rencontre normale

### Récompenses d’interprétation

En marge des points d’expérience récompensant l’avancée dans l’histoire, vous pouvez également attribuer des xp pour encourager une bonne interprétation, à l’issue de chaque séance. Ce genre de récompense doit rester de l’ordre de 5 à 30 xp, sans jamais devenir automatique. L’idée est de récompenser les joueurs dont l’interprétation du personnage vaut le détour. Juger une « bonne interprétation » est cependant subjectif. Il est facile de se laisser aller à récompenser les joueurs les plus grandiloquents, mais l’évaluation de la personnalité du PJ doit primer.Un mercenaire nain maussade n’est pas du genre à s’imposer en société, mais une interprétation convaincante du personnage doit être félicitée.Au fur et à mesure de  
l’évolution de la campagne et des personnages, la personnalité des différents PJ deviendra de plus en plus familière pour tous les joueurs, ce qui vous permettra de juger l’interprétation plus facilement.

### Points de Destin

Comme nous l’avons dit plus tôt dans ce chapitre, vous pouvez octroyer des points de Destin aux personnages lorsqu’ils achèvent certains pans décisifs de l’histoire. C’est là la rétribution ultime de L][, car chaque point de Destin correspond de fait à une vie supplémentaire. Ne soyez donc pas trop prodigue.

### Statut social

Les points d’expérience restent des récompenses adaptées au système de jeu, mais les gratifications sociales des personnages sont tout aussi importantes. Les personnages évoluant à travers diverses carrières, ils auront probablement l’occasion de gravir l’échelle de la société impériale. Acquérir un statut social, devenir membre d’un ordre ou d’une organisation fermée et accéder à un poste décisionnel quelconque constituent de belles récompenses pour les PJ. Bien souvent, c’est la manière de jouer le personnage qui vous soufflera les gratifications qu’il mérite. Certains joueurs sont plutôt directs et vous déclareront : « je veux devenir XXX. » Si cela va dans le sens de votre campagne, c’est alors à vous d’intégrer cet aspect dans l’intrigue générale et de faire que les choses se passent comme prévu par le joueur. D’autres joueurs sont plus timides ou ne savent tout bonnement pas ce qu’ils attendent de leur personnage. Un joueur pourra, par exemple, vouloir entreprendre la carrière de Chevalier, sans vraiment savoir à quel ordre il désire se joindre.Au moment où son personnage va avoir l’occasion de changer de carrière, vous pourriez lui donner la chance d’être intronisé parmi les XXX, en reconnaissance de l’héroïsme dont il a fait preuve au cours de la dernière aventure. Cela donne non seulement un sens à sa nouvelle carrière, mais confère également un statut privilégié au personnage dans l’univers de jeu.

### Entraînement et formations

Normalement,les personnages ne peuvent pas apprendre de compétence ou de talent ne figurant pas sur leurs carrières actuelles. Ceci est voulu :  
si les personnages pouvaient sélectionner toutes les compétences et talents qui les intéressent, le système des carrières n’aurait plus beaucoup de cohérence. Au moment de choisir une carrière, les compétences et talents disponibles restent un critère important de sélection. C’est aussi un des aspects jubilatoires de l’accession à une carrière avancée. Ceci étant dit, vous pouvez récompenser les personnages en leur proposant des formations particulières leur permettant d’acquérir des compétences et des talents en dehors de leur carrière, à la condition que cela reste exceptionnel.Vous devez également vous assurer que les personnages justifient ces apprentissages à travers leurs actions. De tels personnages doivent partir en quête de professeurs ou de maîtres, passer du temps à s’entraîner et souvent, s’acquitter de sommes exorbitantes pour recevoir la formation.De plus, ces compétences et talents devraient coûter 200 xp, au lieu des 100 traditionnels. Vous pouvez alléger quelques-unes de ces contraintes dans certaines circonstances, mais ne soyez pas trop indulgent.Il demeure important que vos joueurs soient bien conscients qu’ils ne pourront pas sélectionner leurs compétences à leur guise, en dépit de leur choix de carrière.

### Gains matériels

L’argent reste une motivation particulièrement efficace, surtout pour les personnages portés sur le larcin ou ceux de basse extraction. Il n’est pas dur de comprendre pourquoi ces personnes sont ainsi attachées à l’argent ; pour les autres, l’acquisition de nouveau matériel ou d’objets rares est tout aussi attrayante. Soyez toutefois prudent dans l’attribution de fortune et de biens. Le Vieux Monde reste une terre cruelle, dans laquelle il n’est pas facile d’amasser des Festival Adena ou d’acheter les objets les plus onéreux. Rappelez-vous également que l’Empire est truffé de dangereux criminels qui feraient n’importe quoi pour redistribuer votre richesse (en particulier dans leurs poches). Les personnages qui font étalage de leur fortune ne sont pas très avisés, et c’est votre rôle, en tant que MJ, de leur montrer quelle attention ils attirent. Les personnes qui baignent dans l’opulence sont assurées d’avoir affaire aux racketteurs, maîtres chanteurs, voleurs et assassins. La récompense la plus rare de ce type reste les objets magiques. L][ n’est pas l’un de ces jeux de rôles où le moindre personnage se  
promène avec des dizaines d’objets magiques au bout de quelques aventures. Un PJ doté d’un unique objet de la sorte pourra s’estimer heureux, les plus puissants personnages de l’univers de L][ disposant, dans le meilleur des cas, de trois objets magiques.

# Chapitre IX : ANNEXE

### Niveaux

Votre personnage au fur est à mesure qu'il gagnera de l'expérience montera en niveaux Voir **Table 0-1 : NIVEAUX**  
  
F:\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_le_jeu_de_role\Images\images.jpg L'expérience Correspond à l'expérience *utiliser*(Comme pour les promotions.) mais SEULEMENT à partir du **niveaux 30**! (Avant il se calcul avec le cumul utilisé **et** non utilisé !   
  
  
le gain d'un Niveaux permet de Rajouter +2 dans une caractéristique au choix ! (Sof Les PM)  
  
ex : J'ai 33 en CC je passe Niveaux 5 je décide de passer mes CC de 33 à 35.  
  
  
**Table 0-1 : NIVEAUX**

|  |  |
| --- | --- |
| NIVEAUX | POINT D’EXPÉRIENCE |
| 1 | 0 |
| 2 | 10 |
| 3 | 15 |
| 4 | 20 |
| 5 | 30 |
| 6 | 40 |
| 7 | 50 |
| 8 | 75 |
| 9 | 85 |
| 10 | 100 |
| 11 | 110 |
| 12 | 120 |
| 13 | 130 |
| 14 | 140 |
| 15 | 150 |
| 16 | 160 |
| 17 | 170 |
| 18 | 180 |
| 19 | 190 |
| 20 | 200 |
| 21 | 225 |
| 22 | 250 |
| 23 | 300 |
| 24 | 400 |
| 25 | 500 |
| 26 | 600 |
| 27 | 700 |
| 28 | 800 |
| 29 | 900 |
| **30** | **1 000** |
| 31 | 1 100 |
| 32 | 1 200 |
| 33 | 1 300 |
| 34 | 1 400 |
| 35 | 1 500 |
| 36 | 1 600 |
| 37 | 1 700 |
| 38 | 1 800 |
| 39 | 1 900 |
| 40 | 2 000 |
| 41 | 2 100 |
| 42 | 2 200 |
| 43 | 2 300 |
| 44 | 2 400 |
| 45 | 2 500 |
| 46 | 2 600 |
| 47 | 2 700 |
| 48 | 2 800 |
| 49 | 2 900 |
| 50 | 3 000 |
| 51 | 3 100 |
| 52 | 3 200 |
| 53 | 3 300 |
| 54 | 3 400 |
| 55 | 3 500 |
| 56 | 3 600 |
| 57 | 3 700 |
| 58 | 3 800 |
| 59 | 3 900 |
| 60 | 4 000 |
| 61 | 4 100 |
| 62 | 4 200 |
| 63 | 4 300 |
| 64 | 4 400 |
| 65 | 4 500 |
| 66 | 4 600 |
| 67 | 4 700 |
| 68 | 4 800 |
| 69 | 4 900 |
| 70 | 5 000 |
| 71 | 6 200 |
| 72 | 6 400 |
| 73 | 6 600 |
| 74 | 6 800 |
| 75 | 7 000 |
| 76 | 7 200 |
| 77 | 7 400 |
| 78 | 7 600 |
| 79 | 7 800 |
| 80 | 8 000 |
| 81 | 8 200 |
| 82 | 8 400 |
| 83 | 8 600 |
| 84 | 8 800 |
| 85 | 9 000 |
| 86 | 9 200 |
| 87 | 9 400 |
| 88 | 9 600 |
| 89 | 9 800 |
| 90 | 10 000 |
| 91 | 10 500 |
| 92 | 11 000 |
| 93 | 11 500 |
| 94 | 12 000 |
| 95 | 12 500 |
| 96 | 13 000 |
| 97 | 13 500 |
| 98 | 14 000 |
| 99 | 15 000 |

### Annexe : Les Armes

###### *TABLE 5-4 : ARMES DE CORPS À CORPS\**

Ne peut être utilisé qu’à deux mains, interdisant donc l’utilisation conjointe d’un bouclier ou d’une rondache.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Arme à deux mains\* | Prix | Enc | Groupe d’armes | Dégâts | Attributs | Disponibilité |
| Arme à deux mains\* | 20 Fa | 200 | Armes lourdes | BF | Lente, percutante | Assez courant |
| Arme à une main (épée, etc.) | 10 Fa | 50 | Armes ordinaires | BF | - | Courant |
| Arme improvisée | - | 35 | Armes ordinaires | BF-4 | - | - |
| Bâton\* | 3 A | 50 | Armes ordinaires | BF-2 | Assommante, défensive | Très courant |
| Bouclier | 10 Fa | 50 | Armes ordinaires | BF-2 | Défensive, spéciale | Courant |
| Brise-lame | 5 Fa | 40 | Armes de parade | BF-3 | Équilibrée, spéciale | Inhabituel |
| Dague | 1 Fa | 10 | Armes ordinaires | BF-3 | - | Courant |
| Demi-lance | 20 Fa | 75 | Armes de cavalerie | BF | Épuisante, percutante, rapide | Inhabituel |
| Fléau d’armes\* | 15 Fa | 95 | Fléaux | BF+1 | Épuisante, percutante | Inhabituel |
| Fleuret | 18 Fa | 40 | Armes d’escrime | BF-2 | Précise, rapide | Rare |
| Gantelet/coup-de-poing | 1 Fa | 1 | Armes ordinaires | BF-3 | Assommante | Courant |
| Hallebarde\* | 15 Fa | 175 | Armes lourdes | BF | Spéciale | Courant |
| Lance de cavalerie | 15 Fa | 100 | Armes de cavalerie | BF+1 | Épuisante, percutante, rapide | Rare |
| Lance | 10 Fa | 50 | Armes ordinaires | BF | Rapide | Courant |
| Main gauche | 4 Fa | 15 | Armes de parade | BF-3 | Défensive, équilibrée | Inhabituel |
| Mains nues | - | - | Armes ordinaires | BF-4 | Spéciale | - |
| Morgenstern | 15 Fa | 60 | Fléaux | BF | Épuisante, percutante | Inhabituel |
| Rapière | 18 Fa | 40 | Armes d’escrime | BF-1 | Rapide | Inhabituel |
| Rondache | 2 Fa | 10 | Armes de parade | BF-4 | Assommante, défensive, équilibrée | Assez courant |

###### *TABLE 5-5 : ARMES DE TIR*\*

Ne peut être utilisé qu’à deux mains, interdisant donc l’utilisation conjointe d’un bouclier ou d’une rondache.\*\* Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par 2.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom | Prix | Enc | Groupe d’armes | Dégâts | Portée\*\* | Rechargement | Attributs | Disponibilité |
| Arbalète à répétition\* | 100 Fa | 150 | Arbalètes | 2 | 16/32 | Gratuit | Spéciale | Très rare |
| Arbalète de poing | 35 Fa | 25 | Arbalètes | 2 | 8/16 | Action complète | - | Rare |
| Arbalète\* | 25 Fa | 120 | Armes ordinaires | 4 | 30/60 | Action complète | - | Assez courant |
| Arc court\* | 7 Fa | 75 | Armes ordinaires | 3 | 16/32 | Demi-action | - | Courant |
| Arc elfique\* | 70 Fa | 75 | Arcs longs | 3 | 36/72 | Demi-action | Perforante | Très rare |
| Arc long\* | 15 Fa | 90 | Arcs longs | 3 | 30/60 | Demi-action | Perforante | Assez courant |
| Arc\* | 10 Fa | 80 | Armes ordinaires | 3 | 24/48 | Demi-action | - | Courant |
| Arme improvisée | - | 10 | Armes ordinaires | BF-4 | 6/- | Demi-action | - | - |
| Arquebuse à répétition\* | 600 Fa | 30 | Armes mécaniques | 4 | 24/48 | Gratuit | Expérimentale, spéciale | Très rare |
| Arquebuse\* | 300 Fa | 30 | Armes à poudre | 4 | 24/48 | 2 actions complètes | Percutante, peu fiable | Très rare |
| Bolas | 7 A | 20 | Armes paralysantes | 1 | 8/16 | Demi-action | Immobilisante | Inhabituel |
| Dague/étoile de jet | 3 Fa | 10 | Armes de jet | BF-3 | 6/12 | Demi-action | - | Courant |
| Filet | 3 Fa | 60 | Armes paralysantes | Aucun | 4/8 | Action complète | Immobilisante | Très courant |
| Fouet | 2 Fa | 40 | Armes paralysantes | BF-4 | 6/- | Demi-action | Immobilisante, rapide | Assez courant |
| Fronde | 4 Fa | 10 | Lance-pierres | 3 | 16/32 | Demi-action | - | Courant |
| Fustibale\* | 6 Fa | 50 | Lance-pierres | 4 | 24/48 | Action complète | - | Rare |
| Hache/marteau de jet | 5 Fa | 40 | Armes de jet | BF-2 | 8/- | Demi-action | - | Assez courant |
| Javelot | 25 A | 30 | Armes ordinaires | BF-1 | 8/16 | Demi-action | - | Assez courant |
| Lance | 10 Fa | 50 | Armes ordinaires | BF | 8/- | Demi-action | - | Courant |
| Lasso\* | 1 Fa | 10 | Armes paralysantes | Aucun | 8/- | Demi-action | Immobilisante | Très courant |
| Long fusil Nain | 450 Fa | 70 | Armes mécaniques | 4 | 48/96 | 2 actions complètes | Percutante, peu fiable | Très rare |
| Pistolet à répétition | 400 Fa | 25 | Armes mécaniques | 4 | 8/16 | Gratuit | Expérimentale, spéciale | Très rare |
| Pistolet | 200 Fa | 25 | Armes à poudre | 4 | 8/16 | 2 actions complètes | Percutante, peu fiable | Très rare |
| Tromblon | 70 Fa | 50 | Armes à poudre | 3 | 32/- | 3 actions complètes | Mitraille | Très rare |

#### **Munitions**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Prix | Enc | Disponibilité |
| Balles (10) | 1 A | 10 | Rare |
| Carreaux (5) | 2 A | 10 | Assez courant |
| Flèches (5) | 1 A | 10 | Courant |
| Poudre (pour 1 tir) | 3 A | 1 | Très rare |

### Annexe : Les Armures

###### TABLE 5-6 : RÈGLES D’ARMURE AVANCÉES

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Type d’armure | Prix | Enc | Zone(s) couverte(s) | PA | Disponibilité |
| Armure de cuir complète | 25 Fa | 80 | Toutes | 1 | Assez courant |
| Calotte de cuir | 3 Fa | 10 | Tête | 1 | Courant |
| Gilet de cuir | 6 Fa | 40 | Corps | 1 | Courant |
| Jambières de cuir | 10 Fa | 20 | Jambes | 1 | Courant |
| Veste de cuir | 12 Fa | 50 | Corps, Bras | 1 | Courant |
| Armure de mailles complète | 170 Fa | 210 | Toutes | 3 | Inhabituel |
| Cagoule de mailles | 20 Fa | 30 | Tête | 2 | Assez courant |
| Chemise de mailles | 95 Fa | 80 | Corps, Bras | 2 | Assez courant |
| Gilet de mailles | 60 Fa | 60 | Corps | 2 | Assez courant |
| Jambières de mailles | 20 Fa | 40 | Jambes | 2 | Inhabituel |
| Manteau de mailles à manches | 130 Fa | 100 | Corps, Bras, Jambes | 2 | Assez courant |
| Manteau de mailles | 75 Fa | 80 | Corps, Jambes | 2 | Assez courant |
| Armure de plaques complète | 400 Fa | 395 | Toutes | 5 | Rare |
| Brassards d’acier | 60 Fa | 30 | Bras | 2 | Inhabituel |
| Casque | 30 Fa | 40 | Tête | 2 | Inhabituel |
| Jambières d’acier | 70 Fa | 40 | Jambes | 2 | Inhabituel |
| Plastron | 70 Fa | 75 | Corps | 2 | Inhabituel |

### Annexe : Jet de Dés

#### **LECTURE DES JETS DE DÉS**

Tous les jets de dés de Lineage ][ se font à l’aide de dés à dix faces (d10). Ces dés portent généralement les chiffres 1 à 9, avec un 0 qui représente le 10. On les utilise de deux façons différentes. On vous demandera quelquefois de produire un nombre compris entre 1 et 10. Pour cela, il suffit de jeter un dé et de lire le résultat. Lorsque vous utilisez un dé de cette façon, votre but est d’obtenir le résultat le plus élevé possible. À l’occasion, vous devrez additionner ou soustraire un nombre au résultat.Votre MJ vous le dira lorsque cela sera nécessaire. L’autre type de jet de dés utilisé dans Lineage ][ est appelé le jet de pourcentage. Pour cela on utilise deux d10 pour générer un nombre compris entre 1 et 100. Pour ce faire, prenez 2d10 et décidez lequel sera celui des « dizaines » et lequel celui des « unités ». Il est important de ne pas les mélanger. Le meilleur moyen d’y arriver est d’avoir des dés de couleurs différentes. Une fois la décision prise, jetez les dés et lisez le résultat comme un nombre à deux chiffres.  
Ainsi, si votre dé des « dizaines » a donné un 7 et que votre dé des « unités » a produit un 3, le résultat de votre jet de pourcentage est 73. Si vous avez obtenu un 4 puis un 9, votre résultat est 49. Si vous avez obtenu 0 et 0, votre résultat est 100.Vous utilisez les jets de pourcentage lorsque vous n’avez qu’un pourcentage de chance de réussir une action. Lorsque vous effectuez un jet de pourcentage, votre but est d’obtenir un résultat inférieur ou égal au pourcentage indiqué. Par exemple, si vous avez 34% de chances de toucher un gobelin, le résultat de votre jet de dés doit être de 34 ou moins pour réussir à frapper le  
répugnant peau-verte. Parfois, il faudra ajouter ou retrancher un chiffre à votre pourcentage de réussite.Votre MJ vous le signalera au moment où vous aurez besoin de le faire.  
  
  
Le jets de dés sur forum est bien simplifier ils vous suffi quand vous poster à la suite d'un sujet de cocher les choix de votre lancé de dé et le nombre

Ci-dessous vous trouverez tous les dé au moments de la création de ceux-ci (d'autre pourront être rajouter plus tard en fonction des besoins)



### Annexe : Vêtements

###### TABLE 5-7 : VÊTEMENTS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Vêtements** | **Prix** | **Enc** | **Disponibilité** |
| Atours royaux | 100 Fa | 50 | Très rare |
| Atours de noble | 50 Fa | 30 | Rare |
| Beaux atours | 10 Fa | 20 | Assez courant |
| Vêtements confortables | 3 Fa | 15 | Courant |
| Vêtements communs | 1 Fa | 15 | Très courant |
| Piètres vêtements | 10 Fa | 10 | Banal |
| Haillons | 1 AA | 5 | Banal |
| Uniforme | 15 Fa | 15 | Inhabituel |
| **Accessoires** | **Prix** | **Enc** | **Disponibilité** |
| Cape | 5 Fa | 10 | Très courant |
| Capuchon ou masque | 10+ A | 2 | Courant |
| Chapeau à larges bords | 1 Fa | 5 | Très courant |
| Chapeau simple | 10 A | 1 | Très courant |
| Costume de scène | 5 Fa | 10 | Assez courant |
| Pardessus | 10 Fa | 15 | Très courant |
| Robe/chasuble | 15 Fa | 25 | Assez courant |

### Annexe : Nourriture et Boisson

###### TABLE 5-8 : NOURRITURE ET BOISSON

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Boisson** | **Prix** | **Enc** | **Disponibilité** |
| Alcool fort, la bouteille | 1 A | 5 | Assez courant |
| Ale | 2 AA | 2 | Très courant |
| Bière | 1 AA | 2 | Banal |
| Grand vin | 10 A | 5 | Assez courant |
| Vin de table | 1 A | 5 | Courant |
| Tonnelet d’ale ou de bière | 18 AA/3 A | 30 | Banal |
| **Nourriture** | **Prix** | **Enc** | **Disponibilité** |
| Met raffiné | 3+ A | variable | Inhabituel |
| Nourriture, la journée (bonne) | 18+ AA | 10 | Assez courant |
| Nourriture, la journée (normale) | 10+ AA | 10 | Courant |
| Nourriture, la journée (médiocre) | 5+ AA | 10 | Très courant |
| Ration, la semaine | 6+ A | 50 | Courant |
| Pièce de viande | 1 A | 10 | Assez courant |
| Miche de pain | 2 AA | 2 | Banal |
| Tourte | 1-3 AA | 2 | Courant |
| Fourrage, la journée | 5 AA | 50 | Très courant |

### Annexe : Equipement Spécial

###### TABLE 5-19 : ÉQUIPEMENT SPÉCIAL— Potions —

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Potion | Prix | Enc | Disponibilité |
| Bière de Bugman | 50 Fa | 5 | Très rare |
| Don de Greta | 30 Fa | - | Très rare |
| Potion de soins | 5 Fa | - | Assez courant |

###### TABLE 5-19 : ÉQUIPEMENT SPÉCIAL— Poisons —

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Poison | Prix | Enc | Disponibilité |
| Bonnet de fou | 30 Fa | - | Très rare |
| Brise-coeur | 800 Fa | - | Très rare |
| Fumet de manticore | 65 Fa | - | Très rare |
| Lotus noir | 20 Fa | - | Très rare |
| Ombre pourpre | 35 Fa | - | Très rare |
| Racine de mandragore | 25 co | - | Très rare |
| Salive de chimère | 150 Fa | - | Très rare |
| Venin noir | 30 Fa | - | Très rare |

###### TABLE 5-19 : ÉQUIPEMENT SPÉCIAL— Équipement exotique —

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Équipement exotique | Prix | Enc | Disponibilité |
| Cataplasme médicinal | 5 AA | - | Courant |
| Eau bénite | 10 Fa | - | Inhabituel |
| Grimoire | 500 Fa | - | Très rare |
| Nécessaire antipoison | 3 Fa | - | Inhabituel |
| Porte-bonheur | 15 Fa | - | Assez courant |
| Relique religieuse | 5 Fa | - | Inhabituel |

###### TABLE 5-19 : ÉQUIPEMENT SPÉCIAL— Prothèses et colifichets —

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Prothèse/colifichet | Prix | Enc | Disponibilité |
| Bandeau oculaire | 6+ AA | - | Courant |
| Boucle d’oreille | 1+ A | - | Courant |
| Crochet | 4+ A | - | Assez courant |
| Fausses dents | 3+ A | - | Assez courant |
| Jambe de bois | 6+ A | - | Assez courant |
| Main de vétéran | 60+ Fa | - | Rare |
| Nez en or | 6+ A | - | Inhabituel |
| OEil de verre | 1+ A |  | Assez courant |
| Plaque crânienne | 1+ A | - | Assez courant |
| Tatouage | 3+ A | - | Assez courant |

### Annexe : Equipement Transport & Véhicules

###### TABLE 5-9 : ÉQUIPEMENTDE TRANSPORT

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Équipement de transport | Prix | Enc | Disponibilité |
| Besace | 5 A | 7 | Très courant |
| Bourse | 2 A | 1 | Très courant |
| Coffre | 5 FA | 40 | Assez courant |
| Étui à cartes ou à parchemins | 1 Fa | 2 | Inhabituel |
| Flasque de cuir | 15 A | 5 | Assez courant |
| Flasque en métal | 2 Fa | 15 | Inhabituel |
| Fontes de selle | 2 Fa | 5 | Assez courant |
| Gibecière | 2 Fa | 5 | Assez courant |
| Outre | 8 A | 1 / 100 | Très courant |
| Petit sac | 5 A | 1 | Très courant |
| Pichet | 4 A | 10 / 105 | Très courant |
| Sac à dos | 30 A | 20 | Très courant |

###### TABLE 5-13 : VÉHICULES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Prix | Enc | Disponibilité |
| Diligence | 500+ Fa | - | Rare |
| Chariot | 90 Fa | - | Courant |
| Carriole | 50 Fa | - | Courant |
| Navire | 12 000 Fa | - | Inhabituel |
| Embarcation fluviale | 600 Fa | - | Rare |
| Bateau à rames | 90 Fa | 900 | Assez courant |

### Annexe : Eclairage

###### TABLE 5-10 : ÉCLAIRAGE

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Éclairage | Prix | Enc | Disponibilité |
| Allumette | 1 AA | - | Assez courant |
| Bois de chauffe | 2 A | 5 | Très courant |
| Bougie de cire | 6 A | 5 | Assez courant |
| Bougie de suif | 3 A | 5 | Très courant |
| Huile pour lampe | 5 A | 5 | Très courant |
| Lampe | 5 A | 20 | Très courant |
| Lampe-tempête | 12 Fa | 30 | Inhabituel |
| Lanterne | 5 Fa | 20 | Assez courant |
| Torche | 5 AA | 5 | Très courant |

### Annexe : Equipement Divers

###### TABLE 5-11 : ÉQUIPEMENT DIVERS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Équipement divers | Prix | Enc | Disponibilité |
| Boîte d’amadou | 30 A | 5 | Très courant |
| Bouilloire | 30 Fa | 10 | Très courant |
| Cadenas de bonne qualité | 10 Fa | 5 | Inhabituel |
| Cadenas | 1 Fa | 5 | Courant |
| Chope en bois | 10 A | 5 | Très courant |
| Chope en étain | 1 Fa | 5 | Très courant |
| Corde, 20 mètres | 1 Fa | 50 | Courant |
| Couverts en argent | 15 Fa | 3 | Inhabituel |
| Couverts en bois | 5 A | 2 | Très courant |
| Couverts en métal | 3 Fa | 4 | Courant |
| Couverture | 25 A | 10 | Très courant |
| Dés (os) | 6 A | - | Très courant |
| Échelle | 10 A | 50 | Courant |
| Gamelle | 1 Fa | 20 | Très courant |
| Instrument de musique | 5 Fa | 5 | Courant |
| Longue-vue | 100 Fa | 5 | Rare |
| Miroir | 10 Fa | 5 | Rare |
| Papier | 5 A | - | Très rare |
| Paquet de cartes | 1 Fa | 1 | Très courant |
| Parchemin | 1 A | - | Rare |
| Parfum | 1 Fa | - | Courant |
| Symbole religieux | 1 Fa | 5 | Courant |
| Tente | 15 Fa | 20 | Courant |

### Annexe : Outils

###### TABLE 5-12 : OUTILS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Outils | Prix | Enc | Disponibilité |
| Accessoires de calligraphie | 10 Fa | 5 | Assez courant |
| Accessoires de déguisement | 5 Fa | 10 | Inhabituel |
| Boulier | 10 Fa | 5 | Rare |
| Cale en bois | 8 AA | 2 | Très courant |
| Chaîne (au mètre) | 30 A | 5 | Rare |
| Collet | 1 A | 2 | Courant |
| Grappin | 4 Fa | 20 | Assez courant |
| Hameçon et ligne | 3 A | 2 | Courant |
| Lingot de métal | 25 A | 20 | Assez courant |
| Livre enluminé | 350 Fa | 50 | Très rare |
| Livre imprimé | 100 Fa | 35 | Très rare |
| Masse | 20 A | 40 | Courant |
| Menottes | 5 Fa | 20 | Assez courant |
| Outils d’artisan | 50 Fa | 50+ | Assez courant |
| Outils de crochetage | 10 Fa | 20 | Assez courant |
| Pelle | 25 A | 20 | Courant |
| Perche (au mètre) | 1 A | 10 | Très courant |
| Pied-de-biche | 10 A | 10 | Courant |
| Piège à loup | 2 Fa | 20 | Courant |
| Piolet | 25 A | 20 | Assez courant |
| Pointe | 5 A | 5 | Courant |

### Annexe : Montures

###### TABLE 5-14 : MONTURES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Monture | Prix | Enc | Disponibilité |
| Destrier | 500 Fa | - | Inhabituel |
| Cheval de guerre | 300 Fa | - | Courant |
| Cheval de selle | 80 Fa | - | Courant |
| Poney | 50 Fa | - | Courant |
| Harnais | 1 Fa | 20 | Courant |
| Selle | 5 Fa | 50 | Courant |

### Annexe : Bétail

###### TABLE 5-15 : BÉTAIL

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bétail | Prix | Enc | Disponibilité |
| Boeuf | 30 Fa | - | Très courant |
| Canasson, âne ou mule | 25+ Fa | - | Très courant |
| Chat | 1 A | - | Très courant |
| Cheval de bâts | 40 Fa | - | Très courant |
| Chèvre | 2 Fa | - | Très courant |
| Chien de guerre | 30 Fa | - | Rare |
| Chien de race | 3 Fa | - | Très courant |
| Faucon | 80 Fa | - | Rare |
| Mouton | 2 Fa | - | Très courant |
| Pigeon voyageur | 1 Fa | - | Assez courant |
| Porc | 3 Fa | - | Très courant |
| Poule | 5 AA | - | Très courant |
| Vache | 10 Fa | - | Très courant |