

Kelnir

Le livre de Règles



Kelnir – Le jeu de Rôle

Astrael ne connaissait pas très bien le groupe, il n'était là que depuis un mois et ne prenait pratiquement jamais la parole, préférant le silence aux bavardages inutiles. Ce jeune Elfe Ancien de 110 printemps avait quitté très récemment son île pour partir à l'aventure et vivre au jour le jour.

Le groupe marchait depuis une bonne heure dans la forêt de Griffin. Les preux aventuriers formaient un groupe de cinq aventuriers, composé de deux Elfes, d'un nain, d'un humain et d'un hobbit. Varin, le jeune nain surnommé "Poil au Menton" remuait nerveusement sa hache depuis qu'il était entré dans ce maudit bois aux formes mystérieuses, devant lui se tenait Elinia, une jeune et séduisante Elfe Sylvaine de 58 ans aux cheveux d'or et à la peau d'une perfection rare. C'était elle qui ouvrait la marche, ses yeux étant habitués à la forêt et à ses pièges. Derrière le nain, se trouvait Frederich, l'épée à la main et la méfiance dans les yeux. C'était un guerrier accompli doublé d'une personne extrêmement méfiante c'est peut-être pour cela qu'il vécut autant d'aventures sans jamais croiser le chemin de la mort. L'humain était apaisé par les pas rapides et grossiers de son successeur, Frigrin le hobbit voleur expérimenté ainsi que très bon cuisinier (ce qui lui valut la gourmande sympathie du groupe). Enfin, Astrael terminait la file. Il maniait les arcanes, et il y a un mois de cela, il croisa le groupe, qui l'avait accepté en son sein. C'est alors que L'Elfe Sylvaine rompit le silence :

« C'est ici, chuchota-t-elle, oui, c'est dans cette cabane que nous devrions trouver ce que nous cherchons. »

Le nain répondit : « Tu veux parler de cette pi... ». C'est à ce moment que le nain fut interrompu par Frederich : « Tais-toi, ami nain, les arbres ont des oreilles par ici ». Le groupe s'arrêta sur cette petite colline située à 30 mètres de la cabane. L'elfe aux cheveux couleur or reprit : « Je m'approcherais discrètement et je vous ferais signe s'il n'y pas de danger ». Tout le groupe répondit d'un hochement de tête. C'est alors que l'elfe enfila le capuchon de sa cape verte et sortit son arc sylvestre et partit sur le côté droit de la cabane pour être plus difficilement visible. Le groupe attendit une interminable minute avant que l'elfe leur fasse signe. Un à un ils traversèrent à tour de rôle les interminables 30 mètres qui les séparaient du cabanon. Peu après, ils étaient tous là sur un des côtés de l'édifice. Puis, ils marchèrent à pas de loup jusqu'au devant du bâtiment. Le nain tourna doucement la poignet puis retira sa main de celle-ci et se retourna pour s'adresser à ses compagnons : « C'est fermé ! Qu'est-ce qu'on fait ? ». C'est alors que le hobbit s'avança et sortit une tige de fer d'une de ses poches. Il était là à crocheter la serrure, la tension était à son comble, quand soudain retentit le déclic libérateur, « Maintenant c'est ouvert », le petit hobbit adressa ces quelques mots tout en revenant à l'arrière du groupe. C'est alors que le nain, hache à la main, tourna la poignée avec une extrême précaution puis entra, et quelques instants plus tard il invita ses amis à le suivre. Ils étaient arrivés dans une cabane faite de planches de bois, le sol était recouvert de paille humide et deux portes leur faisaient face sur la droite. Frederich et Varin se dirigèrent vers celle du fond de la pièce tandis que le hobbit s'approcha de celle la plus proche de la sortie, "on ne sait jamais", maugréa-t-il. Les deux guerriers frappèrent la porte avec leurs armes et cette dernière céda. Dans la pièce, deux hommes leur faisaient face, épée à la main, sourire aux lèvres, puis ils se jetèrent sur les deux aventuriers. Au même moment l'autre porte s'ouvrit dans une grande violence et projeta le pauvre hobbit à terre. De cette porte tout juste ouverte, s'échappa un homme avec un capuchon sur le visage. L'elfe et Astrael partirent aussitôt à sa poursuite quand soudain le jeune elfe cria à sa compagne : « Il y en a deux autres dehors ! ». L'elfe ainsi prévenue s'arrêta et décocha une flèche dans la tête d'un des deux hommes, ce qui le tua net. De son côté le mage prononça une phrase dans un langage étrange et pointa l'autre homme de son index dès qu'il eut fini sa phrase une boule de feu jaillit de son index et se dirigea vers sa cible. La boule de feu tua net l'homme: il n'en restait

plus rien. Frederich avait anticipé le coup et plongea sur son adversaire tout en paradant son attaque. Le nain, quand à lui, se décala vers la gauche pour esquiver l'attaque qui lui était destinée, l'homme continua sa course et alla se cogner contre un mur, c'est alors que le nain frappa de sa hache l'homme, par manque de chance elle se planta profondément dans le mur et l'adversaire de Varin eut le temps de repasser à l'attaque, tandis que le nain n'arrivait toujours pas à retirer sa hache. Alors, énervé, il sauta en l'air tout en gardant une main sur sa hache et assena un terrible coup de pied au malheureux qui perdit l'équilibre. Frederich, après avoir paradé, n'était toujours pas passé à l'offensive, il attendait patiemment une erreur de son adversaire. C'est alors qu'une occasion se présenta et lorsque l'homme se prépara à l'attaque, Frederich se laissa tomber à terre, balaya son ennemi du moment et se remit debout et instinctivement, il pointa son épée sur la gorge de l'homme nu. « Qui a la pierre ? » cria Frederich de sa voix impérieuse, mais son adversaire, cependant, ne répondit pas. Alors il prit la décision de lui enfoncer l'épée en pleine gorge. Le hobbit reprit ses esprits et se releva, puis comme prit d'un instinct soudain, il sortit de la cabane et dégaina sa petite épée qui ressemblait à une dague longue. Les deux Elfes après s'être débarrassés des deux forçats reprirent leur poursuite du brigand, qui maintenant avait pris de l'avance. Le nain profita du moment d'inactivité de son adversaire pour retirer sa hache du bois et s'élança sur son ennemi. Tout deux croisèrent le fer en même temps et le nain donna un grand coup d'épaule pour dégager son arme. Tout ceci marcha à merveille car le nain avait rendu le brigand vulnérable et profitant de cette occasion, il l'occit. Les deux elfes poursuivaient le dernier brigand lorsque l'elfe arrivé à portée tira un de ses flèches dans l'omoplate de sa cible qui s'effondra à terre. Ils étaient tout deux en train de courir vers l'homme blessé, ils le rattrapèrent en très peu de temps et lorsqu'ils arrivèrent à sa hauteur l'elfe colla la pointe de sa flèche sur la tête de l'homme et se prépara à décocher. L'elfe interrogea le brigand apeuré : « Où est la pierre ? », l'homme ne répondit pas mais mit sa main dans sa poche pour en sortir une pierre bleu transparente de la taille d'une petite bourse. L'elfe rangea son arc et épargna l'homme qui s'enfuit à toute allure. Après toutes ces péripéties, ils se retrouvèrent tous devant la cabane. Les deux précédents guerriers étaient tachés de sang. L'elfe sortit de sa poche la pierre tant convoitée et s'écria de sa voix attirante : « Nous voilà riche ! ».

Leurs aventures ne faisaient que commencer et ils étaient déjà riches. Maintenant, c'est à vous de vivre vos propres aventures ! Cet ouvrage contient toutes les règles et informations relatives au monde d'Arktosia pour pratiquer le Jeu de Rôle Kelnir.

Kelnir

Partie 1 – Le Monde.....	7
L’histoire de Kelnir.....	8
Histoire du monde.....	9
Histoire de Khrell.....	13
Les Démons.....	13
Les Plans d’existences.....	14
Calendrier d’Arktosia.....	20
Les Dieux d’Arktosia.....	22
Lieux Remarquable.....	30
Carte d’Arktosia.....	35
 Partie 2 – Section joueurs.....	 39
Caractéristiques.....	40
Test.....	41
Caractéristiques et test.....	41
Test de force et d’Endurance.....	42
Réussite Critique.....	42
Profil.....	42
Les Points de Destin.....	42
Les Vocations des personnages.....	42
Alignement.....	43
La Création d’un personnage.....	44
Récapitulatif de la création de personnage.....	45
Les races jouables.....	47
Les Compétences Initiales.....	53
Les Pouvoirs d’Arktosia.....	56
Les Compétences.....	64
Les Classes.....	74
 Partie 3 – Le Maître du jeu.....	 89
Les langages.....	90
Unité de temps.....	91
Allures de déplacement.....	91
Fuite et poursuite.....	93
Les Points d’encombrement.....	93
Amélioration des Caractéristiques.....	93
Passer un niveau.....	94
Niveau et équivalence.....	94
Compétences libres.....	94
Apprentissage du maniement d’une arme.....	94
Changement de classe.....	95
Récapitulatif des bonus de classes.....	96
Les Actions de base.....	111
Les Règles de Chute et de Saut.....	111
Les Bonds.....	112
Récupération des Points de Vie.....	113
La Peur et la Terreur.....	113
Gagner un point de Démence.....	114
Conséquences des Points de Démence.....	114
Les Pièges.....	120
Malus dû au port d’armure.....	120
Crocheter une serrure.....	121
Le feu.....	121
Le feu sur des cibles inflammables.....	121
Alcool et conséquences.....	122
Les poisons.....	123

Les rencontres.....	124
Partie 4 – Les Combats.....	125
Initiative au combat.....	126
Initiative avec plusieurs attaques.....	126
La charge.....	126
Le Combat.....	126
Modificateur pour toucher.....	128
Le Tir.....	128
Modificateur pour toucher au tir.....	129
Localisation des Coups.....	129
Les Dégâts supplémentaires du aux localisations.....	130
Les Différents types d'attaques.....	131
Bonus et Malus en Combat.....	132
Critiques et Conséquences.....	132
Cumuler deux Critiques.....	132
Tableau de Coups Néfastes.....	133
Dégâts sur une cible immobile.....	136
Assommer un adversaire.....	136
Usure des Armes.....	136
Usure des Armures.....	136
Usure de l'équipement.....	136
Partie 5 – La Magie.....	138
Niveau de pouvoir.....	139
Niveau de magie.....	139
Langues magiques.....	139
Apprendre un Sort.....	139
Quantité maximale de Sort que l'on peut Connaître.....	140
Lancer un sort.....	140
Règles de Magie.....	140
Lancer un sort avec des armures.....	141
Réussite et Echec Critiques.....	142
Contrecarrer la Magie.....	142
Les effets de la magie.....	142
Récupération des ses points de pouvoir.....	143
Utilisation des Pouvoirs Arktosien.....	143
L'utilisation de la magie planaire.....	143
Stockage de magie.....	144
Les Pouvoirs Arktosien.....	144
Les Pouvoirs Arktosien rares.....	160
Sorts de magie Mineure.....	162
Sorts de magie Astrale.....	164
Sorts de magie Astrale supérieurs.....	172
Sorts de magie Ardente.....	175
Sorts de magie Ondine.....	178
Sorts de magie Bestiale.....	181
Sorts de magie Céleste.....	184
Sorts de magie Planaire.....	186
Sorts de magie Elémentaire.....	187
Sorts de magie Nécromantique.....	191
Sorts de magie Illusoire.....	193
Sorts de magie Démonique.....	198
Pouvoirs des paladins.....	204
Pouvoirs obscurs des paladins.....	207
Pouvoirs de Mentat	210
Partie 6 – L'Equipement.....	212

Les armes rares.....	213
Les armes et armures.....	213
Les différents matériaux.....	218
Le système monétaire.....	219
Les équipements magiques.....	219
 Partie 7 – Le Bestiaire.....	 226
Les Champions et les Héros.....	227
Les Créatures et le pouvoir Arktosien.....	227
Les Créatures.....	229
Les créatures Morts-vivantes	273
Les Elémentaux.....	280
Les Démons.....	283
 Fiche de Personnage de Kelnir.....	 290
Fiche de sorts de Kelnir.....	293

Partie I – Le Monde

• L'histoire de Kelnir •

Il y a bien longtemps, dans le monde d'Arktosia, vivaient les Xenops. Ces derniers ayant une apparence humaine, bien que de plus grande taille, vivaient en paix. Lorsqu'un jour de tempête, où le ciel était rouge et où les Grandes Montagnes crachaient du feu, des hordes de Démons, du nom qu'ils se donnaient, les "Bargann", arrivèrent sur le continent principal et menèrent un règne de destruction. Les Bargann, plus nombreux que les Xenops, les obligèrent à fuir le continent. Ces derniers voyagèrent durant des jours et des semaines, affrontant des créatures inconnues, voguant sur les Mers d'Acier, bravant les Simouns marins venant du pays des Dunes pour arriver sur une île située sur l'océan de l'ouest, l'île de Bôbat'Mar. Les démons, au courant de cette nouvelle, menèrent leurs armées vers l'île. Les Xenops, sachant les terribles démons à leurs trousses, étaient perdus, quand soudain, un jour nuageux où le soleil était blanc et luisant, un personnage énigmatique fit son apparition. Il était venu par les mers de l'ouest et s'appelait Kelnir, il ressemblait à un humain, et lui aussi était au courant de la nouvelle et proposa son aide aux Xenops. Ces derniers, trop heureux de la proposition qui s'avérait être leur dernier espoir, acceptèrent. Il les instruisit à la magie, car selon Kelnir c'était l'arme suprême. Quatre jours après l'arrivée de Kelnir arrivèrent dix de ses compagnons, les plus charismatiques se nommaient Balott, l'homme de Fer aux bras puissants, Guinaree, le Chasseur, qui excellait dans l'art de la chasse, le tir à l'arc et les embuscades, Pannore le Forgeron, qui ne cessait de trouver de nouvelles armes et de créer de nouveaux matériaux et minerais, Diale, la Nympe aux yeux d'étoiles, maîtresse des chants et de la poésie, Numur le Voyageur, robuste et indestructible, qui marchait dans la neige, le désert et les marécages entre autres, et Luthul le Pêcheur, frère de Guinaree...eux aussi proposaient leur aide. Il leur restait environ quatorze jours avant l'arrivée de l'ennemi, et Kelnir et ses compagnons devaient instruire le plus de personnes dans les arts qu'ils connaissaient. Les sortilèges que Kelnir apprenait étaient tous destructeur mais peu de Xenops arrivaient à lancer plus d'un sortilège de suite sans repos. Quatorze jours passèrent et l'attaque fut inévitable, devant la cité des Xenops se trouvaient une multitude de démons prêt à l'assaut. Ils attendirent une dizaine de minutes le temps que tous leurs frères se mettent en place, prenant leurs armes, de courtes épées, ainsi que les nouvelles armes forgées par Pannore. De leur côté les Xenops étaient prêts au combat, tous étaient revêtus d'armures et de masses hérissées de piquants, les démons leur faisait face ornés de différentes horreurs: des membres et des têtes de Xenops, des dents, griffes et piquants directement implantés dans leur peau rouge sombre et craquelée. Kelnir et ses compagnons se trouvaient sur les remparts prêts à se battre. Et arriva l'inévitable, les démons se jetèrent sur la cité et à ce moment Kelnir prononça une incantation, leva ses mains vers le ciel, et un mur translucide de verre s'éleva de sol jusqu'au ciel, protégeant ainsi la cité. Tous les démons furent stoppés nets, mais ceux-ci n'étaient pas découragés dans leurs rêves de désolation et de destruction, et tous tapaient sur le fameux mur, se tuaient même, utilisant les morts comme béliers, voire les pas encore morts, et leur efforts furent récompensés: au bout de trois jours les murs se brisèrent laissant la cité sans protection. Kelnir tendit son bras vers les envahisseurs et envoya une multitude d'éclairs en rafale, les faisant exploser ou voltiger sous le coup. Pendant ce temps, les Xenops prirent les épées et se préparèrent à combattre. La bataille faisait rage quand soudain Kelnir quitta son poste et courut sur les remparts pour chercher ses compagnons. Une fois trouvés, il leur demanda s'ils voulaient se sacrifier pour la survie des Xenops et tous répondirent qu'ils le feraient, de leur côté, les Xenops étaient prêts à sacrifier une partie de leur énergie vitale. Après cette réponse unanime, Kelnir prononça son sort. Le sort en question requerrait tellement d'énergie que tous les compagnons de Kelnir souffraient. Kelnir quand à lui souffrait pour résister au destin qui l'attendait. Le sort en question avait bloqué tous les démons en l'air. Kelnir souffrait de plus en plus quand soudain l'étreinte qui le faisait souffrir

se relâcha et tous les démons disparurent dans un hurlement unique. Après, tout était silencieux, seul le souffle du vent continuait. Les Xenops atterrirent et criaient tous « Kelnir ». Kelnir les remercia, il était très pâle et avait du mal à respirer. Il regarda les morts, et les pleura. Puis il se releva, et regardant les Xenops, il leur dit cette unique phrase : « N'oubliez jamais la magie » et après, il s'envola dans les airs suivi de très près par ses dix compagnons. Les Xenops nommèrent leurs sauveurs les érudits, tant leurs connaissances étaient grandes.

• Histoire du monde •

L'âge d'or (-5000)

On raconte qu'il y a plus de 11521 ans c'est-à-dire en -5000, Arktosia n'était peuplée que d'arbres, de montagnes, de mers et de quelques animaux rudimentaires c'est alors qu'arriva un miracle par les cieux, les xenops. Ils volaient et s'installèrent à l'endroit de l'actuel Armandur, ce peuple ressemblait très vaguement à des humanoïdes recouverts d'un magnifique plumage brun avec une tête de faucon, dans leur dos se trouvait une paire d'ailes qui leur permettaient de s'élever dans les airs. Ils étaient pacifiques et vivaient en harmonie avec la nature dans leur village construit à même la cime des arbres et ils s'aperçurent très vite que chacun naissait avec un pouvoir, celui-ci était unique et personne ne possédait le même ce qui forçait la diversité. Ces êtres étaient doués d'une formidable intelligence doublée d'une curiosité, le temps passait est leur connaissance s'étoffait chaque jour. Jusqu'au moment où les plus courageux d'entre eux décidèrent d'élargir leur horizon est ainsi partir pour des expéditions à travers le monde connu.

Arrivée des elfes (-3264)

C'est alors que les xenops découvrirent par-delà les contrées hostiles les elfes sur une île septentrionale, un peuple primitifs mais qui avait un grand potentiel intellectuel, les xenops tissèrent des liens avec cette race et de grands échanges de connaissances et de cultures eurent lieu. Les xenops s'aperçurent que les elfes aussi naissaient avec des pouvoirs et ils possédaient une très grande affinité avec la magie, si grande que même les meilleurs xenops ne leur arrivaient pas à la cheville. Les elfes sont des humanoïdes de taille similaire aux xenops mais beaucoup plus frêles, leurs membres sont fins et fuselés, ces elfes malgré leurs faiblesses physique avaient une grande dextérité et compensait se manque de résistance par une agilité hors pair. Un elfe aussi se déplaçait largement plus rapidement qu'un xenop à pied. Au fur et à mesure de leur voyage, les connaissances de magie s'accumulaient et les xenops eurent conscience qu'il y avait d'autres plans qui renfermaient d'autres univers. Ils créèrent avec l'aide du grand potentiel elfique des portails qui menait à d'autres plans. Ils érigèrent le premier portail qui était formé d'une porte en pierre enroulée d'un monolithe de pierre, tout ça disposé sur un plateau supportant le tout et gravé de symboles magiques. Les recherches progressaient rapidement mais il était très long d'ériger un portail multi-plan. Des dizaines de plan furent découvert durant cette période.

Existence d'une autre civilisation lointaine (-840)

Par de-là les mers, vivait des êtres très ressemblant aux dragons mais qui avaient une silhouette d'humanoïde tout en possédant des capacités draconiques. Ils avaient la taille d'un humain ordinaire hormis qu'il possédait des écailles et des ailes. De leur gueule garni de grandes rangées de dents pointues, il pouvait cracher du feu mais les échanges étaient difficiles du fait de leur lointaineté. Ils ne furent pas dérangés pendant l'invasion Bargann.

Emergence des Barganns (0 à 1)

La civilisation xenopo-elfique avançait jusqu'au jour où fut découvert le plan infernal, univers recelant de démons. Ces derniers répandaient cruauté et sang sur leurs passages, ils s'attaquèrent aux elfes qui se réfugièrent sur une île qui deviendra les royaumes elfiques mais une partie d'entre eux se terrèrent aux plus profondes forêts vivant en communion avec la nature. Les xenops quand à eux profitèrent de leur don des ailes pour s'enfuir par les mers, ils atteignirent péniblement une île qu'ils nommèrent Bôbat'mar mais ce bonheur n'était qu'un sursis car les démons découvrirent la supercherie et décidèrent de se nourrir de ce fier peuple. C'est alors qu'un personnage énigmatique du nom de Kelnir fit son apparition et terrassa l'opresseur. Il fut considéré comme un dieu sauveur et d'ailleurs il l'a encore.

La renaissance (2 à 79)

Après cette horrible guerre qui mit à genou tout ce peuple xenop, ils décidèrent de se reconstruire et de rester sur cette île qui est l'endroit sain où Kelnir a foulé le sol. Les échanges continuèrent avec les elfes mais étaient moins nombreux. C'est après cette catastrophe que l'on distingua deux races d'elfes, l'une vivaient dans de gigantesques cités où s'élevaient d'immenses tours, ils étudiaient la magie et essayaient de mieux comprendre le monde on les nommèrent les elfes anciens du fait de leur longévité, l'autre était plus méconnue et vivait dans les forêts où elle vivait pour la nature et la protéger ceux-ci s'appelaient elfes sylvains. Puis un peu plus tard, vient le renouveau du voyage maritime et une poignée d'elfes anciens décidèrent de devenir commerçant ou explorateur vivant exclusivement de la mer. Si bien qu'ils commencèrent à former une autre race à part entière, on peut encore remercier leurs travaux qui fournirent à tous les royaumes des cartes d'une précision remarquable.

La chute (80 à 85)

Le monde entamait sa 80^{ème} année après la guerre contre les barganns tel était le nom qui se donnait les démons. Puis vient le temps de la chute, le roi elfique Kharintor avait deux fils, se faisant vieux il décida de laisser le trône à son fils aîné mais celui-ci était cruel et perfide et dirigea le royaume avec une main de fer toute tachée de sang. Si bien que son frère s'opposa à son autorité et mena presque la moitié des elfes contre lui, son frère quand à lui avait l'autre moitié puis il se passa cinq années de guerre et s'est ainsi que Shanarion le sauveur libéra le peuple de Vaenaldion l'ensanglanté qui partit lui et les brida de ses sujets sur une autre terre. Tout ceci avait considérablement fragilisé l'empire elfique qui n'était plus que l'ombre de ce qu'il avait été.

Le peuple de la montagne (86)

Les elfes avaient difficilement reconstruit leur royaume et aussitôt ils repartirent en voyage car l'on parlait de trésors dissimulés à l'intérieur des contrées hostiles, ils ne trouvèrent rien à part une chaîne de montagne où habitait une race d'humanoïdes petit et trapu qui vivait dans des galeries au fin fond des montagnes. Ils étaient experts en extraction et manipulation des métaux. Ils vivaient dans des cités gigantesques taillées à même le roc. Il y avait parmi de grands guerriers qui étaient dotés d'une formidable résistance physique. Un autre peuple vit en Zargonie, ils se nomment Felis et possèdent les caractéristiques de Félin. D'une grande agilité, ils possèdent néanmoins une grande force physique. Ils vivent en communauté dans les forêts de Zargonie et dans une partie des forêts dans les terres non-contrôlées.

Le peuple du Nord (356)

Puis peut après vient l'humain (qui vivait des les steppes nordiques dans des huttes) et l'hobbit (qui vivaient dans des grottes) qui venaient du Nord et qui immigrèrent jusqu'au cotes Ouest du continent. Ils étaient costaud, très peu vêtu et pas très calqué sur la magie qu'il voyait d'un œil divin. Ils arrivèrent finalement sur l'ancienne terres des Xenops et formèrent un royaume, l'Armandur. Puis, ils eurent des contacts avec les autres races et apprirent nombres choses sur le fonctionnement du monde.

L'Unification (500)

Les six races étaient à présent unies et solidaires dans le monde d'Arktosia. Ils y avaient bien des royaumes désormais ; Le royaume elfique où vivent les elfes anciens et Nagalaeth le repaire des elfes noirs. La Zargonie, royaume des nains et pays rempli de montagnes millénaires. Bobât'mar et ses îles voisines où demeurent les xenops depuis l'arrivée des Bargann. Les Draconnians vivant sur un continent par de-là les mers. Les six races avaient récemment découvert une civilisation d'hommes poissons vivant dans l'océan Organie. Ce peuple a l'air plus âgé que les elfes mais plus jeune que les Xenops et semblent n'avoir jamais été découvert par les Barganns.

De nouveaux royaumes apparaissent (501)

L'homme était curieux et avait soif de voyage, il voyagea par delà le monde et découvrit d'autres terres comme celle d'Hallobia à l'extrême Est où vivait des humains de type Oriental et Termidoria au sud où vivait un type d'humains à la peau mate résistant à la chaleur. Puis les voyages créèrent les royaumes d'Aramon (552), Zachrion (589) et Veldorn (628). Mais malgré tous ces royaumes, d'énormes superficies de terre reste encore incontrôlée et y vivent des créatures maléfiques mais aussi des trésors oubliés.

La grande bataille de Galadet (778)

Le monde vivait prospèrement tandis qu'une gigantesque armée de gobelinoïde déferla sur la frontière Nord d'Armandur. Les forces de l'Armandur aidés par les Araméens, Veldriens, Zachrioniens, Elfes Anciens et les Xenops tentèrent d'arrêter l'assaut mais l'envahisseur était trop nombreux et les défenses craquèrent si bien que les milliers d'orques & gobelins pénétrèrent dans les terres d'Armandur et avancèrent du Nord jusqu'à Galadet. C'est alors que Radash actuel roi d'Armandur fit un discours des plus héroïque engageant la promesse que lui donnerait sa vie dans ce combat montrant sa fierté à fouler l'héritage de Kelnir ce qui poussa tous les guerriers à faire de leur mieux et au cours d'une bataille plus sanglante les descendants de Kelnir gagnèrent.

L'ambition de Drich (968)

Drich était un grand seigneur d'Armandur et était fasciné par les territoires hostiles et ce qu'ils recelaient. Il mit donc sa fortune à créer un gigantesque bataillon expéditionnaire pour arriver au bout de ces terres, il décida qu'il serait plus sage de créer des villes fortifiées au fur et à mesure du voyage pour éviter les pertes trop nombreuses. C'est alors que fut crée Trigus la toute première ville du futur Draencia. Et c'est ainsi que fut crée d'autres villes sur tout le chemin qui séparait Drich du centre des territoires hostiles. Drich Alla par de-là la frontière actuelle de Draencia mais tout son bataillon et lui moururent dans une bataille contre des Hommes Lézards mais cette appât d'or et de cités perdue éveillèrent des vocations

d'aventuriers et nombreux de personnes peuplant Arktosia alimentèrent les villes fortifiées qui devinrent des villes semblables à Zilitrem, les terres autour des villes fût « épuré » et un royaume naissait sous la direction de Briligan un des fils de Drich. En 1247 après plusieurs batailles sanglantes contre les créatures, Sighilan successeur de Briligan ordonna l'édification d'un mur d'enceinte autour du pays qui sera gardé en permanence et c'est alors qu'en 1598 que le mur fut terminé.

L'expansion (À partir de 1600)

Les années 1600 furent relativement calmes et les royaumes grossirent jusqu'à attendre leur taille quasi actuelle.

La guerre sombre (1768)

Cette guerre opposa les humains orientaux aux elfes noirs venus pour disséminer ce peuple. Les elfes noirs arrivèrent sur leur chevaux et destriers volants (que l'on nomme Ptérosaure) tout deux noirs ainsi que leur habit donnant l'impression qu'une vague noire allait s'abattre sur le pays d'Hallobia. Les guerriers Hallobiens et affrontèrent l'envahisseur qui gagna majestueusement sur l'humain. Les combats se succédaient et les elfes arrivèrent en vue de Vadkrill mais les Hallobiens écrasèrent l'elfe de sang et l'obligea à repartir.

La guerre du froid (1945)

Les nains du chaos envahirent le Nord d'Aramon et commencèrent un assaut dans le pays aidés par des taureaux au corps de centaure. L'opposition fut très sanguinaire mais les Araméens remportèrent le combat et décidèrent de lancer eux aussi leur propre attaque et cela se solda par une réussite qui aujourd'hui encore montre une parcelle de terre avançant vers les montagnes de la Balance. Après cela, ils furent stoppés.

La grande vengeance (2122)

Les nains envoyèrent une armée sur les elfes noirs et la bataille fût remportée par les nains qui détruisirent complètement la ville de Leendae et ses alentours.

La grande vague (2654 à 2656)

Cet évènement est un des plus importants car il opposa des orques, des nains du chaos alliés aux elfes noirs contre les royaumes de Kelnir ce qui crée d'immense place de combat répartis sur l'Hallobia, la Zargonie, Draencia, L'Armandur et Aramon. Les royaumes de Kelnir repoussèrent difficilement l'invasion.

La Période stable (2656 à 6250)

Cette grande période est caractérisée par un plus grand calme sur Arktosia ce qui n'empêcha les grandes confrontations mais celle-ci furent moins nombreuses

La terreur grise (6250)

Des rapports de pillages sanglants furent rapportés au roi Ansitari de Termidoria eurent lieu sur les îles de Caerth et Ernah et peu après de Ziline et Nisal furent en partie attaquée par des

créatures gobelinoïdes de couleur grise. Elle n'avait rien en rapport avec leur homologue car elle était bien plus coriace. De même récits durent rapportés d'Ashadee en Terre elfique.

Époque actuelle (6521)

• Histoire de Khreel •

Période (6465 à 6493)

Khreel est reconnu comme étant le plus grand guerrier du monde vivant dernièrement sur Arktosia. Il était natif des terres nordiques et vivait paisiblement dans la tribu de Keltagals. Quand un jour en revenant de la chasse Khreel découvrit une horrible scène, il eût la vision de son village pillé et brûlé par des orques. Il fut soudain fou de rage car il avait désormais tout perdu c'est alors qu'en regardant le sol il aperçut une grande hache dans la main d'un de ses « frères » tombé en combattant. Il la saisit et cria brutalement appelant les orques non loin de là à venir le prendre s'ils en avaient le courage. La réponse fût immédiate car très peu de temps après un groupe de 50 orques armés arriva vers le jeune garçon de 10 ans. Le jeune Khreel faisait tourner, fendait l'air et abattait la hache sur ses ennemis sans qu'un ne puisse réagir si bien qu'il arriva à bout de toute la légion. Après avoir massacré tous ses orques, il cracha dessus et partit sans attendre vers le lieu dont parlaient les anciennes légendes, le royaume d'Armandur. Il y arriva finalement et s'arrêta dans la ville de Galadet dans laquelle, il exterminait à coup de hache toutes les créatures chaotiques qui s'y terrait. Six ans passèrent et il affronta publiquement, un chevalier noir vaincu, du nom de Pendragor, qui fût terrassé et c'est à ce moment qu'il obtint le nom de Khreel le Terrasseur. Les prêtres de Kelnir crurent à une réincarnation car personne ne pouvait le battre et il fut interrogé sur ses convictions et il répondit ses mots qui traverseront les siècles : « Je ne combat pour aucun Dieu, seulement ceux en accord avec moi ». En très peu de temps sa renommée fût grande et Khreel devint riche ce qui lui permit de subvenir à ses besoins. C'est alors qu'il migra à travers tout le vieux royaume pour débarrasser le mal pendant 10 ans et c'est ensuite qu'il décida de s'attaquer à Aramon et surtout au labyrinthe de Karlang du célèbre Baron Sukumvit. Il s'inscrit donc et pénétra l'enfer d'où il ressortit en seulement 6 heures. Après cela, il devient encore plus riche et décida de partir avec le meilleur équipement seul pour les terres non-contrôlées à l'Est d'Armandur et la légende s'arrête là car personne ne sait ce qui est advenu de Khreel. Est-il encore vivant ? Ou peut-être ne veut-il simplement pas revenir ? Les opinions divergent mais tous l'attendent depuis 28 ans...

• Les Démons •

Les Démons sont venus dans le monde d'Arktosia en l'an 0. Ils viennent d'un autre plan où ils vivent mais les xenops et les elfes à la suite de leurs recherches sur le portail multi-plan créèrent un portail reliant le plan Arktosien à l'infernal. Les démons se nomment en réalité Bargann, on ne sait la signification de ce mot mais ce serait un équivalent d'humain pour nous. Les démons ont une multitude d'apparences et de caractéristiques physique si bien qu'il serait impossible de tous les répertorier mais il semblerait que leur apparence ait un lien avec le reflet de leur âme cela pourrait expliquer pourquoi les démons les plus gros et forts sont les plus cruels. Les créatures chanceuse quoi ont pu pénétrer dans le plan infernal ont pu rapidement constater que leur apparence physique, au cours de leur voyage, avait considérablement changées ce qui renforcerait la thèse du « reflet de l'âme » ainsi on a eu information sur un paladin qui eut l'apparence d'un loup car il était à la fois courageux et fort mais ce n'est pas tout il y a aussi eu un autre épisode avec un clerc qui s'était transformé en

lapin car il était pacifiste, avait un cœur d'or et était doté d'une grande bonté. Quoi qu'il en soit ces changements sont d'ordre temporaire car ceux qui ont pu revenir son redevenu comme ils étaient à l'origine. Mais il arriverait que certaines personnes gardes leur apparence originelle dans ce plan pour des raisons bien mystérieuses. Les démons ou plutôt Bargann sont divisés en catégories. Tout d'abord, on a le démon servant, il est minuscule et ne généralement pas très fort et semble obéir à des ordres venus d'en haut. Ensuite, vient le démon mineur qui est légèrement plus fort et plus intelligent que l'humain, il peut travailler pour lui ou pour quelque chose de plus terrifiant. Puis, on trouve le démon élément, il est environ de même puissance que le démon mineur mais possède un incroyable don, celui de pouvoir se transformer en n'importe quoi ce qui lui donne un formidable avantage sur ses adversaires. Et enfin vient le démon majeur, il est très rare mais incroyablement fort et surtout malin ce qui fait que l'on ne peut que très rarement le duper du moins si on arrive à lui parler. Les catégories énoncées étaient les « générales », il y a bien d'autres types de démon comme le démon squelette qui est généralement lié au type des morts-vivants qu'à celui des démons, le démon de pierre, la gargouille, l'horreur, le possédé et surtout la faucheuse qui est sans doute la créature qui devrait être la plus crainte de toute les créatures extraplanaire, elle serait la réincarnation de la vengeance d'un dieu. Il existe aussi des démons du nom de Bargann, il paraîtrait qu'ils soient les démons les plus puissants existants, à ce que l'on dit il n'en existerait que 7, ils seraient en quelques sortes les seigneurs du plan infernal mais aussi des créatures à la puissance de demi-dieu.

• Les Plans d'existences •

Le jeu Kelnir est peuplé de différents plans d'existence. Un plan est un univers, un lieu d'existence à part entière, distinct des autres plans et possédant ses propres lois de la physiques. Il en existe des millions vous pouvez en inventer d'autres (ceux-ci sont les plus atypiques) ou vous inspirer d'autres univers de jeu.

Un plan est séparé d'un autre par quelque chose qui ne peut être franchis par rien à part la magie. Pour se représenter un plan prenons par exemple un dictionnaire qui compte 2258 pages et imaginons que tout le monde Kelnir (y compris l'énorme univers qui l'entoure) se trouverait sur une, on dira la 428^{ème} (imaginez le dictionnaire fermé). Les habitants de cette page ne pourront pas traverser par quelconque moyen non magique la page pour accéder par exemple à l'univers 427 ou 429 ou même d'autres situés à des nombres pages plus extrêmes. C'est comme si un portail magique faisait un trou dans le papier formant ainsi un passage momentané sauf qu'ici la distance entre les pages ne changerait en rien la difficulté de la création du passage. Il y a des informations à savoirs sur un plan c'est que comme les pages du dictionnaire, les plans sont superposés, cela voudra dire que notre petit habitant de la page 428 qui se trouverait sur la première lettre e de la 17^{ème} lignes retomberait sur l'endroit exact de cette fameuse lettre sur une autre page en voyageant, cela signifie que lorsqu'on voyage à l'intérieur d'un plan, on voyage aussi sur tous les autres plans (c'est assez logique). Par contre la hauteur n'est pas respectée cela veut dire que quand voyageant on ne peut pas apparaître dans un mur ou un arbre, on se retrouvera juste au sommet de celui-ci si la structure est pleine. Par contre, si elle est creuse on pourra arriver en plein cœur d'une maison.

Plan céleste :

Ce plan est très similaire au monde d'Arktosia puisque les lois de la physique sont les mêmes, les terres sont ressemblante mais aucun humains ne peuple ce plan. Ce plan est surtout connu pour avoir accueilli les dragons et les phénix. Le plan est une immense terre recouverte de

forêt et d'animaux tels qu'on les connaît mais les cieux sont peuplés par des dragons et des phénix. C'est un plan qui vit en harmonie.

Plan éthéré :

Le plan éthéré est une bizarrerie planaire car il contient tous les plans mais sa matière ne réagit pas avec les autres plans et peut dans certains cas être vue des autres plans. Les membres de ce plan ne peuvent réagir qu'avec les membres de leurs plans. Le plan éthéré est lié à l'endroit où on y pénètre, par exemple en passant dans le plan éthéré en étant dans le plan infernal revient à dire qu'on se trouve actuellement dans l'éther infernal. Des gens ne connaissant pas ses propriétés ont cru voir des êtres fantomatiques alors que ce n'était que des voyageurs planaires. En effet, une personne qui est apparue en train de parcourir l'éther à l'apparence d'un fantôme d'un fait d'une légère transparence. Il n'y a presque aucune matière dans l'éther si bien que les voyageurs de l'éther ne réagissent avec rien mise à part les choses présentes dans l'éther (c'est-à-dire leur équipement ou les personnes), cela est très rare mais il existe des constructions qui se trouvent dans l'éther mais elle sont extrêmement rares. Un personnage dans ce plan ne peut être attaqué que par de la magie mais lui ne pourra rien faire pour interagir avec.



Ici un être spectral se trouvant dans l'éther.

Plan de l'ombre :

Le Plan de l'Ombre est une dimension sombre coïncidant et coexistant avec le Plan Kelnirien. Il chevauche le Plan Kelnirien comme aucun autre plan n'y parviendrait donc un voyageur planaire peut utiliser le Plan de l'Ombre pour couvrir de longues distances rapidement (se déplacer d'un seul mètre dans le plan de l'Ombre équivaut à 4 mètres dans le plan Kelnirien). Le Plan de l'Ombre est aussi très proche des autres plans. Le Plan de l'Ombre est un monde en noir et blanc, la couleur est bannie de son environnement. Malgré le manque de lumière, des plantes variées, des animaux et des humanoïdes ont choisi le Plan de l'Ombre comme habitat. Le Plan de l'Ombre est fait de magie, et des morceaux naviguent entre les divers autres plans d'existence comme des îles flottants au dessus d'un vide infini, autre particularité elles ne tombent mais restent en l'air mais cela n'affecte que les îles pas les personnes présentes sur le

plan. Il en résulte que la création de carte précise est presque impossible, malgré la présence de zones statiques.

Plan du feu :

Le plan du feu est un plan recouvert de laves en fusion, le ciel est rouge et sur le sol s'étend une très large couche de cendre. Ce plan est impraticable car aucun humain ne peut y survivre très longtemps du moins naturellement. Dans ce plan vivent des êtres capables de résister à des terribles chaleurs, ce sont des sortes des serpents rouges avec des bras que l'on nomme Reptaure. Ce plan est vide de végétation et n'est juste rempli que de créatures semblables aux reptaires.



Ci-dessus deux reptaires combattant un humain

Plan de l'air :

Le plan de l'air est constitué majoritairement de vide et des morceaux de terres y plane en l'air comme des îles. Pour pouvoir se déplacer facilement dans ce plan, il faut pouvoir voler. Dans ce plan le vide et le ciel se confondent. Les habitants de ce plan sont des sortes d'anges vivant dans d'énormes palais qui se nomment Célestins. Certains nuages de ce plan sont même solides et l'on peut se déplacer dessus. Les Célestins sont amicaux envers toutes les créatures extraplanaires du moment qu'elles ne font pas de mal mais le Xenop est quand même le plus apprécié. La végétation existe et on peut même dire qu'elle est plutôt luxuriante par endroits. Au point de vue faune, ils existent essentiellement des oiseaux mais aussi des animaux coincés sur des îles du fait de leur incapacité à voler ou même des animaux sautant sur de grandes longueurs. La plupart des territoires de ce plan sont inexplorés du fait de leur taille modestes (ce ne sont pas de grands continents comme l'Afrique mais plutôt de la taille à l'île de Ré) et surtout de leur espacement immense. De plus, d'énormes quantités de toutes petites îles s'y trouvent qui sont encore plus difficiles à découvrir. L'horizon ressemble à un immense ciel

bleu peuplé de nuages, si on regarde vers le bas (où plutôt où la gravité nous attire car en plein milieu du ciel il est difficile de savoir qu'elles sont les directions) on pourra distinguer une tâche noire circulaire, c'est là où va logiquement tout ceux qui tombent (La hauteur moyenne de vie des Célestins est de 10 000 mètres mais il y a des villes à 5000 et à 15 000 mètres, il est difficile d'aller beaucoup en altitude car au-delà des 25 000 mètres il commence à faire froid, quelqu'un voulant monter trop haut finira pas finir congelé). Cette tâche on la nomme « l'œil noir » du fait de sa couleur et sa forme, les Célestens se méfient de cet endroit car il serait un gigantesque cimetière où reposerait la totalité de l'histoire Célestienne mais cela serait aussi le repère ou plutôt la terre de créature démoniaque ou dépassant l'entendement.

Plan de l'eau :

Le plan de l'eau est constitué presque que d'eau comme si on jetait un marin en plein milieu d'un océan. Au fond des océans, des êtres aquatiques y vivent dans de gigantesques palais des mers, on les appelle les Syrens. Mais il existe plein d'autres êtres des mers sans compter bien sur les animaux marins qui ressemblent d'ailleurs beaucoup à ce connu à Kelnir. Il y a d'autres nommés Naga, ce sont des hommes poissons qui ressemblent à de reptiles.



Un Naga grenouille



Un Naga reptilien sans armes



Un Naga reptilien armé d'une lance

Plan des morts :

Le plan est l'endroit où toutes les âmes des créatures mortes séjournent, on sait très peu de chose sur ce plan car il est inaccessible puisque le sort qui permet d'ouvrir le portail draine toutes les forces vitales du lanceur, le tuant. L'expérience a été tentée plusieurs fois et des nombreuses personnes sont mortes car une fois le sort lancé il drainera vos forces jusqu'à vous tuer en 2 minutes environ, une fois le sort lancé, il est impossible de l'annuler.

Plan infernal :

C'est le plan maudit qui causa une grande perte aux xenops et elfes. Cet univers chaotique est rempli de démons dans une proportion plus qu'inimaginable. La terre est craquelée et des nuages noirs crachent en permanence des éclairs. La particularité de ce plan est un changement de forme qui est le reflet de l'âme de la personne mais cette particularité n'affecte pas les personnes à la volonté énorme. Ce plan est extrêmement dangereux et manier avec précaution car les démons sont généralement plus forts que les visiteurs.



Les créatures chanceuses qui ont pu pénétrer dans le plan infernal ont pu rapidement constater que leur apparence physique, au cours de leur voyage, avait considérablement changée ce qui renforcerait la thèse du « reflet de l'âme » ainsi on a eu information sur un paladin qui eut l'apparence d'un loup car il était à la fois courageux et fort mais ce n'est pas tout il y a aussi eu un autre épisode avec un clerc qui s'était transformé en lapin car il était pacifiste, avait un cœur d'or et était doté d'une grande bonté. Quoiqu'il en soit ces changements sont d'ordre

temporaire car ceux qui ont pu revenir son redevenu comme ils étaient à l'origine. Mais il arriverait que certaines personnes gardes leur apparence originelle dans ce plan pour des raisons bien mystérieuses.

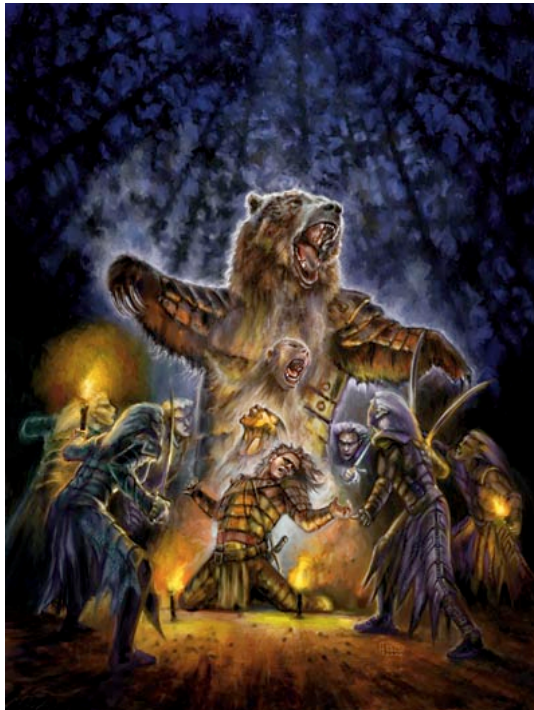


Image assez représentative du changement d'apparence dû au fait qu'une personne pénètre dans le plan infernal, l'homme au centre est visiblement un guerrier mais à l'intérieur de lui se cache un ours pour sa férocité et sa force au combat. On peut affirmer que s'il arrive un jour dans un plan infernal, il aura l'apparence d'un ours.

Plan Kelnirien :

C'est le plan qui contient tout le monde d'Arktosia, le plan où à foulé le pied de Kelnir d'où son nom. Le plan Kelnirien où le principal de l'univers se situe. Le plan à quelque chose de spécial, c'est le fait que chaque personne assez évoluée possède un pouvoir sans pour autant être forcément experte en magie. Chaque pouvoir est presque unique et il est très rare de croiser une personne possédant le même pouvoir. Un personnage quittant ce plan perd son pouvoir et cela jusqu'à ce qu'il revienne.

Plan zéro :

Ce plan est un piège. En effet, c'est le seul plan où la magie n'existe pas donc il est donc impossible d'y partir mais toujours possible d'y venir. Cet univers a aussi une particularité celle d'être le plus petit plan connu pour ne mesurer qu'une dizaine de kilomètres de long. Un personnage essayant d'accéder à ce plan, et cela de n'importe quel endroit de la carte tombera dans ce petit espace de 28 km de long et 25 km de large. Il n'y a qu'un seul moyen de quitter le plan, c'est de prendre un portail qui se crée en sens inverse mais il faut avoir la chance d'en croiser au bon moment et surtout au bon endroit.

Plan Sombre :

Ce plan est reconnaissable par le fait qu'il possède deux astres, l'un brille intensément comme le soleil et l'autre se terre de la noirceur. L'astre sombre (c'est son nom) vole une partie de la lumière du soleil, laissant autour de lui une couronne lumineuse (mais aussi un fil de lumière qui les relient). Le plan est habité par des humains, des Felis et par quelques autres membres de races. La plupart du plan est constitué de grandes forêts (idéal pour un Felis) comme si les

grandes villes seraient en plein milieu d'une campagne. Sans le dernier détail, le plan pourrait paraître banal (et même calqué sur Kelnir) mais l'astre noir dans le ciel est en réalité un trou noir (Ils ne le savent pas) quoi qu'il en soit, celui-ci ralentit la vitesse de la lumière ce qui a pour effet d'influer sur le temps et plus précisément le ralentissent d'au moins 10 fois moins, bien sur un personnage sur ce plan ne se rendre pas compte de ce phénomène mais c'est en changeant de plan qu'il remarquera qu'il se sera écoulé 10 fois plus de temps. Il est utile de noter qu'on ne vieillit pas plus vite sur ce plan car l'écoulement du temps est différent, on pourrait même dire qu'on ne vieillit moins vite car 1 jour sur ce plan serait égal à 10 sur le plan Kelnirien.



Plan Vide :

La première qu'il a été exploré ce plan a beaucoup surpris. Du fait, qu'il n'y a pas de vie mais aussi par le fait qu'un astre occupe presque tout le ciel. Les pics rocheux sortant du sol ne ressemblent en rien à ce qu'on connaît s'étendant à perte de vue si bien qu'on croit bien que c'est un des plans les plus immenses. Des traces ont été laissées sur ce plan signifiant une vie antérieure ou d'autres voyageurs.

• Calendrier d'Arktosia •

Une année Arktosienne se compose de 365 jours répartie dans 4 mois différents représentant les saisons. Une semaine se compose de 9 jours dans lesquels se trouvent 18 noms de jours (Nom de jour différents pour deux semaines) Les jours portent les noms des dieux :

Thenir : le jour de Thec

Kelnir : le jour de Kelnir

Korenir : le jour de Koregan

Kirnir : le jour de Kireste

Edinir : le jour d'Edira

Tianir : le jour de Tiana

Eornir : le jour d'Eormina

Aekinir : le jour d'Aekin
 Arlanir : le jour d'Arlan
 Agrunir : le jour d'Agrun
 Muhmir : le jour de Muhar
 Ricmir : le jour de Ricnor
 Elenir : le jour d'Elekar
 Sthenir : le jour de Stheos
 Telinir : le jour de Telinia
 Kedmir : le jour de Kedoic
 Adimir : le jour d'Adiel
 Kedonir : le jour Kedona

Et enfin le Theathmir : le jour de Theath qui est plus rare que les autres jours représentant le temps qui s'écoule dans les saisons.

Kedoicor (Hiver)		Adielor (Printemps)		Agrunor (Eté)		Kiresteor (Automne)	
1er	Kedmir	1er	Adimir	1er	Agrunir	1er	Kirmir
2	Kelnir	2	Kelnir	2	Kelnir	2	Kelnir
3	Korenir	3	Korenir	3	Korenir	3	Korenir
4	Kirmir	4	Kirmir	4	Kirmir	4	Kirmir
5	Edimir	5	Edimir	5	Edimir	5	Edimir
6	Cianir	6	Cianir	6	Cianir	6	Cianir
7	Eornir	7	Eornir	7	Eornir	7	Eornir
8	Aekinir	8	Aekinir	8	Aekinir	8	Aekinir
9	Arlanir	9	Arlanir	9	Arlanir	9	Arlanir
10	Agrunir	10	Agrunir	10	Agrunir	10	Agrunir
11	Muhmir	11	Muhmir	11	Muhmir	11	Muhmir
12	Ricmir	12	Ricmir	12	Ricmir	12	Ricmir
13	Elenir	13	Elenir	13	Elenir	13	Elenir
14	Sthenir	14	Sthenir	14	Sthenir	14	Sthenir
15	Telinir	15	Telinir	15	Telinir	15	Telinir
16	Kedmir	16	Kedmir	16	Kedmir	16	Kedmir
17	Adimir	17	Adimir	17	Adimir	17	Adimir
18	Kedonir	18	Kedonir	18	Kedonir	18	Kedonir
19	Chenir	19	Chenir	19	Chenir	19	Chenir
20	Kelnir	20	Kelnir	20	Kelnir	20	Kelnir
21	Korenir	21	Korenir	21	Korenir	21	Korenir
22	Kirmir	22	Kirmir	22	Kirmir	22	Kirmir
23	Edimir	23	Edimir	23	Edimir	23	Edimir
24	Cianir	24	Cianir	24	Cianir	24	Cianir
25	Eornir	25	Eornir	25	Eornir	25	Eornir
26	Aekinir	26	Aekinir	26	Aekinir	26	Aekinir
27	Arlanir	27	Arlanir	27	Arlanir	27	Arlanir
28	Agrunir	28	Agrunir	28	Agrunir	28	Agrunir
29	Muhmir	29	Muhmir	29	Muhmir	29	Muhmir
30	Ricmir	30	Ricmir	30	Ricmir	30	Ricmir
31	Elenir	31	Elenir	31	Elenir	31	Elenir
32	Sthenir	32	Sthenir	32	Sthenir	32	Sthenir
33	Telinir	33	Telinir	33	Telinir	33	Telinir
34	Kedmir	34	Kedmir	34	Kedmir	34	Kedmir
35	Adimir	35	Adimir	35	Adimir	35	Adimir
36	Kedonir	36	Kedonir	36	Kedonir	36	Kedonir
37	Chenir	37	Chenir	37	Chenir	37	Chenir
38	Kelnir	38	Kelnir	38	Kelnir	38	Kelnir
39	Korenir	39	Korenir	39	Korenir	39	Korenir
40	Kirmir	40	Kirmir	40	Kirmir	40	Kirmir
41	Edimir	41	Edimir	41	Edimir	41	Edimir
42	Cianir	42	Cianir	42	Cianir	42	Cianir
43	Eornir	43	Eornir	43	Eornir	43	Eornir
44	Aekinir	44	Aekinir	44	Aekinir	44	Aekinir
45	Arlanir	45	Arlanir	45	Arlanir	45	Arlanir
46	Agrunir	46	Agrunir	46	Agrunir	46	Agrunir
47	Muhmir	47	Muhmir	47	Muhmir	47	Muhmir

Kedoicor (Hiver)		Adielor (Printemps)		Agrunor (Eté)		Kiresteor (Automne)	
48	Ricnir	48	Ricnir	48	Ricnir	48	Ricnir
49	Elenir	49	Elenir	49	Elenir	49	Elenir
50	Sthenir	50	Sthenir	50	Sthenir	50	Sthenir
51	Celinir	51	Celinir	51	Celinir	51	Celinir
52	Kednir	52	Kednir	52	Kednir	52	Kednir
53	Adinir	53	Adinir	53	Adinir	53	Adinir
54	Kedonir	54	Kedonir	54	Kedonir	54	Kedonir
55	Chenir	55	Chenir	55	Chenir	55	Chenir
56	Kelnir	56	Kelnir	56	Kelnir	56	Kelnir
57	Korenir	57	Korenir	57	Korenir	57	Korenir
58	Kirnir	58	Kirnir	58	Kirnir	58	Kirnir
59	Edinir	59	Edinir	59	Edinir	59	Edinir
60	Cianir	60	Cianir	60	Cianir	60	Cianir
61	Eornir	61	Eornir	61	Eornir	61	Eornir
62	Aekinir	62	Aekinir	62	Aekinir	62	Aekinir
63	Arlanir	63	Arlanir	63	Arlanir	63	Arlanir
64	Agrunir	64	Agrunir	64	Agrunir	64	Agrunir
65	Muhnir	65	Muhnir	65	Muhnir	65	Muhnir
66	Ricnir	66	Ricnir	66	Ricnir	66	Ricnir
67	Elenir	67	Elenir	67	Elenir	67	Elenir
68	Sthenir	68	Sthenir	68	Sthenir	68	Sthenir
69	Celinir	69	Celinir	69	Celinir	69	Celinir
70	Kednir	70	Kednir	70	Kednir	70	Kednir
71	Adinir	71	Adinir	71	Adinir	71	Adinir
72	Kedonir	72	Kedonir	72	Kedonir	72	Kedonir
73	Chenir	73	Chenir	73	Chenir	73	Chenir
74	Kelnir	74	Kelnir	74	Kelnir	74	Kelnir
75	Korenir	75	Korenir	75	Korenir	75	Korenir
76	Kirnir	76	Kirnir	76	Kirnir	76	Kirnir
77	Edinir	77	Edinir	77	Edinir	77	Edinir
78	Cianir	78	Cianir	78	Cianir	78	Cianir
79	Eornir	79	Eornir	79	Eornir	79	Eornir
80	Aekinir	80	Aekinir	80	Aekinir	80	Aekinir
81	Arlanir	81	Arlanir	81	Arlanir	81	Arlanir
82	Agrunir	82	Agrunir	82	Agrunir	82	Agrunir
83	Muhnir	83	Muhnir	83	Muhnir	83	Muhnir
84	Ricnir	84	Ricnir	84	Ricnir	84	Ricnir
85	Elenir	85	Elenir	85	Elenir	85	Elenir
86	Sthenir	86	Sthenir	86	Sthenir	86	Sthenir
87	Celinir	87	Celinir	87	Celinir	87	Celinir
88	Kednir	88	Kednir	88	Kednir	88	Kednir
89	Adinir	89	Adinir	89	Adinir	89	Adinir
90	Kedonir	90	Kedonir	90	Kedonir	90	Kedonir
91	Kelnir	91	Kelnir	91	Kelnir	91	Kelnir
92	Ceatbnir	92	Ceatbnir	92	Ceatbnir		

• Les Dieux d'Arktosia •

Adiel - Déesse de la nature

Symboles : Le chêne, Le cerf et la feuille

Alignement : Loyal, Bon et Neutre

Etendu du culte : Tout le monde

Jours saints : 1^{er} Adielor, c'est le jour du printemps

Lieux du culte : En bordure de forêt

Amis et Ennemi(s) : Adiel est très amie avec Muhar et est ennemi avec les dieux du Chaos

Commandements :

-Ne peut abîmer volontairement la nature à part pour se nourrir

Grâce divines : Adiel offre des compétences en rapport avec la nature ou peut en renforcer une

Aekin - Dieu de l'eau et des océans

Symboles : L'eau et un Tsunami

Alignement : Loyal, Bon et Neutre

Etendu du culte : Tout le monde mais surtout dans les villes côtières

Jours saints : Korenir 3 Agrunor, un jour où l'on doit faire la fête au bord de la mer et lui offrir des présents

Lieux du culte : Les villes portuaires

Amis et Ennemi(s) : Aekin est amical envers Kireste, Agrun et Adiel, il est très ennemi envers les dieux du chaos et neutre envers le reste des dieux.

Conditions requises par le culte : Avoir déjà navigué sur la mer

Grâce divines : Aekin favorise les compétences de navigation mais peut permettre à un de ses adorateurs de survivre en mer

Agrun - Dieu du feu, des volcans et des forgerons

Symboles : L'enclume et le marteau

Alignement : Tous sauf Chaotique

Préceptes : Tout le monde peut avoir une arme

Etendu du culte : Partout mais surtout chez les nains

Jours saints : Kelnir 20 Agrunor, le jour où il y eu une très grande éruption sur l'île d'Ernah qui a montré qu'il ne faut pas oublier les forges

Lieux du culte : Chez les nains et quelques lieux du monde

Amis et Ennemi(s) : Amical envers tout le monde pise à part les chaotiques

Commandements :

-Il ne faut pas voler une arme

Grâce divines : Agrun peut faire don d'une arme forgé par lui-même

Arlan - Dieu de la lumière et de l'ordre

Symboles : Le soleil

Alignement : Loyal et Bon

Préceptes : Tout le monde à une place dans le monde

Etendu du culte : Surtout les royaumes humains et quelques autres

Jours saints : Agrunir 1^{er} Agrunor, c'est le jour où le soleil revient

Lieux du culte : Dans des villes

Amis et Ennemi(s) : Il est amical envers tous les dieux de l'ordre et Adiel par contre ennemis avec tous les dieux du chaos

Conditions requises par le culte : Aucune sauf vouloir être dans le droit chemin

Commandements :

-Tu devras garder le monde tel qu'il est

-Il le rendre meilleur

-Aide les gens à revenir dans le droit chemin

Grâce divines : Arlan peut aider un de ses adeptes à éviter des folies et rendre sa vie meilleure

Belgerion : Dieu des tempêtes

Symboles : Le vent et l'arbre qui ploie

Alignement : Neutre

Etendu du culte : Les elfes seulement

Jours saints : Kernir 1^{er} Kiresteor, le jour où le vent revient (cela signifie la présence du dieu plus importante)

Lieux du culte : Les cités elfiques

Amis et Ennemi(s) : Belgerion est amical envers Aekin (c'est aussi le dieu des courants marins) et Eormina et il neutre envers tous les autres.

Grâce divines : Belgerion peut faire apparaître ou disparaître du vent pour sauver un de ses adeptes

Edira : Déesse de la justice et des études

Symboles : La balance, le livre et la plume

Alignement : Neutre

Préceptes : La justice doit être rendue pour tous et tout le monde peut apprendre

Etendu du culte : Tout le monde mais surtout Veldorn

Jours saints : Aucun

Lieux du culte : Tribunaux et écoles

Amis et Ennemi(s) : Elle est amical avec tous les dieux du moments qu'il ne mettent pas en péril ses idées et surtout avec Kedona.

Conditions requises par le culte : Avoir un jugement juste

Commandements :

-Tu écouteras tout le monde dans un tribunal

-Tu ne renieras pas la lecture

Grâce divines : Elle peut donner des compétences en rapport avec le savoir et lui donner un don qui aide son disciple voir les mensonges

Elekar : Dieu de la mort et des rêves

Symboles : Le corbeau et Les tombeaux

Alignement : Neutre

Etendu du culte : Tout le monde

Jours saints : Il n'y en a pas mais les gens considèrent un enterrement comme un jour dédié à Elekar

Lieux du culte : Près des cimetières

Amis et Ennemi(s) : Elekar est ami avec Muhar et ennemi avec Vildan. Il est neutre pour tout le reste

Commandements :

-Tu n'ouvriras pas les tombes

-Tu ne ressusciteras pas les morts à moins que te donne un présage

Grâce divines : Elekar peut laisser son adepte parler avec une personne défunte dans un de ses rêves. Il peut aussi mais exceptionnellement ressusciter un mort du choix de l'adepte

Eormina : Déesse de la guérison et des soins

Symboles : La licorne et le caducée

Alignement : Bon et Neutre

Préceptes : Ceux qui souffrent doivent être guéris

Etendu du culte : Tout le monde

Jours saints : Eornir 7 Adielor, le jour où la nature se répare et renaît

Lieux du culte : Dans les villes

Amis et Ennemi(s) : Elle est très amicale envers Adiel et Edira et hostile envers les dieux du chaos

Commandements :

-Tu ne blesseras personne sans raison

-Tu soigneras celui qui souffre

Grâce divines : Eormina peut soigner son adepte d'une maladie incurable

Glerrag : Dieu du Chaos et de l'éternité

Symboles : La succession nuit-jour et la croix à huit branches

Alignement : Chaotique

Préceptes : Nous serons là pour toujours

Etendu du culte : Les sectes chaotiques

Jours saints : Le jour du nouvel an Adinir 1^{er} Adielor

Lieux du culte : Aucun de précis

Amis et Ennemi(s) : Il est amical envers tous les dieux du chaos et hostile envers tous les dieux non chaotique

Commandements :

-Tu perpétueras le chaos

Grâce divines : Glerrag peut faire vivre son adepte beaucoup plus longtemps

Karnos : Dieu orque de la guerre

Symboles : La double hache orque et un crâne

Alignement : Neutre, Mauvais

Etendu du culte : Les orques

Jours saints : Aucun

Lieux du culte : Villages orques

Amis et Ennemi(s) : Amical envers Vildan et Muhar, Hostile envers Edira, Kedona et les autres dieux du chaos

Commandements :

-La guerre tu feras

-Tu ne refuseras pas un combat

Grâce divines : Karnos peut donner de la force et de la maîtrise à ses guerriers

Kedoic : Dieu de l'hiver et du froid

Symboles : La neige, la glace et le blizzard

Alignement : Neutre

Etendu du culte : Tout le monde mais surtout le nain

Jours saints : Kednir 1^{er} Kedoicor

Lieux du culte : En montagne

Amis et Ennemi(s) : Ami envers Muhar, Agrun, Kireste et remontrant envers Arlan

Commandements :

-La montagne tu visiteras

Grâce divines : Kedoic peut sauver un de ses disciples du froid ou lui donner des facultés spéciales liées à son domaine

Kedona : Déesse de la loi

Symboles : Une statue avec un bras levé

Alignement : Loyal

Préceptes : Les lois ne peuvent être contournées

Etendu du culte : Tout le monde

Jours saints : Agrunir 10 Kiresteor, le jour où l'on remercie Kedona pour conserver l'ordre dans le pays

Lieux du culte : Dans les villes

Amis et Ennemi(s) : Ami avec tous les dieux en accord avec ses préceptes (surtout l'Ordre) et hostile envers tous ceux qui ne le sont pas (Chaos)

Conditions requises par le culte : Ne jamais avoir tué un innocent

Commandements :

-Tu ne tueras pas sans raison

-Tu respecteras mes lois

Grâce divines : Kedona peut offrir à son disciple un don d'autorité pour inciter les personnes à ne respecter les lois

Kelnir : Dieu de l'ordre et de la Magie

Symboles : Une comète avec une queue et le Phénix

Alignement : Loyal

Préceptes : Il faut une fois dans sa magie s'intéresser à la magie

Etendu du culte : Tout le monde, chacun des royaumes des grandes races ont un temple de Kelnir

Jours saints : Edinir 23 Agrunor, Le jour où Kelnir a vaincu les Barganns. C'est la fête la plus importante du monde

Lieux du culte : Dans les villes

Amis et Ennemi(s) : Amical envers tous les dieux qui ne sont pas Chaotique

Commandements :

-Tu protégeras le monde avec l'arme que je t'ai offerte (Magie)

Grâce divines : Kelnir peut augmenter les pouvoirs magiques de ses fidèles

Kireste : Dieu des cieux et de la foudre

Symboles : Les nuages et le foudre

Alignement : Neutre

Etendu du culte : Tout le monde

Jours saints : Aekinir 62 Agrunor, le jour où l'on remercie Kireste d'avoir été clément

Lieux du culte : Dans les villes ou au sommet des montagnes

Amis et Ennemi(s) : Il est amical envers Kelnir et neutre avec tous les autres

Grâce divines : Il peut laisser le temps comme le désirera un de ses fidèles et pourra foudroyer une personne voulant tuer un de ses adeptes

Koregan : Dieu de l'ordre et de l'équilibre contre le chaos

Symboles : L'astre Soleil-Lune (Ordre-Chaos)

Alignement : Loyal

Préceptes : Il faut un équilibre à tout même pour le chaos

Etendu du culte : Partout mais plutôt chez les royaumes humains

Jours saints : Aucun

Lieux du culte : Dans les villes

Amis et Ennemi(s) : Il est neutre envers tous les dieux

Commandements :

-Tu combattras pour que le monde ait un équilibre

Grâce divines : Il peut donner des pouvoirs pour que son adepte combatte ce qui sort de l'équilibre

Liralia : Déesse elfe chant, fête et de la comédie

Symboles : La harpe et la coupe (d'hydromel)

Alignement : Bon et Neutre

Etendu du culte : Surtout les elfes

Jours saints : La grande fête des muses elfiques, Kelnir 2 Adielor

Lieux du culte : Dans les villes elfiques (elfes noirs exclus)

Amis et Ennemi(s) : Amical envers tous les dieux de l'Ordre, Bon et Neutre et hostile envers le reste

Commandements :

-Tu assisteras au moins une fois à la grande fête des muses

Grâce divines : Rien de particulier

Malakar : Dieu de l'ordre et de la vengeance

Symboles : La lune pleine

Alignement : Ordre

Etendu du culte : Tout le monde mais très rare

Jours saints : Aucun

Lieux du culte : Sectes dans des endroits diverses

Amis et Ennemi(s) : Malakar est ennemi avec le Chaos, ami avec l'Ordre et Neutre avec le reste

Commandements :

-Tu te vengeras du chaos

Grâce divines : Malakar peut donner l'occasion de se venger à quelqu'un

Muhar : Dieu de la guerre et des batailles

Symboles : L'ours et l'arme du guerrier

Alignement : Neutre

Etendu du culte : Tout le monde surtout chez les humains

Jours saints : Thenir 19 Kedoicor, le jour d'une grande bataille gagnée contre les orques

Lieux du culte : Dans les villes

Amis et Ennemi(s) : Il est ami avec Elekar, Koregan, Kelnir et Karnos et ennemi avec Vildan et le chaos

Commandements :

-Tu seras fier en combattant

Grâce divines : Muhar peut augmenter la puissance d'un guerrier

Ricnor : Dieu mendiant des exclus et nécessiteux

Symboles : La pièce d'argent

Alignement : Bon et Neutre

Préceptes : Il faut faire charité aux nécessiteux

Etendu du culte : Très répandue mais pas vénéré

Jours saints : Aucun

Lieux du culte : Aucun

Amis et Ennemi(s) : Il est ami avec Adiel, Edira, Kedona, Kelnir et hostile envers Kedoic et Vildan

Conditions requises par le culte : Il faut être nécessiteux ou donner aux nécessiteux

Commandements :

-Tu donneras à ceux qui n'ont pas eux ta chance

Grâce divines : Peut donner, sous forme de chance, des choses

Stheos : Dieu de l'intelligence guerrière et stratégie

Symboles : Le casque

Alignement : Neutre

Préceptes : La bataille est belle mais dans son sens stratégique et non sanglante

Etendu du culte : Tout le monde

Jours saints : Thenir 19 Kedoicor, le jour d'une grande bataille gagnée contre les orques. On remercie la stratégie de Stheos encore.

Lieux du culte : Dans les villes

Amis et Ennemi(s) : Il est ami Edira, Eormina, Kelnir et hostile envers Vildan et neutre envers le reste

Commandements :

-Tu utiliseras ta réflexion au lieu de ta battre bêtement

Grâce divines : Stheos peut faire tourner un combat en faveur de son disciple

Teath : Dieu du temps

Symboles : La faux

Alignement : Neutre

Préceptes : Le temps est quelque chose qui s'écoule

Etendu du culte : Partout mais vénéré qu'une fois par Saison

Jours saints : Il n'y en a pas vraiment mais on le remercie seulement à la fin d'une saison au jour Theathnir

Lieux du culte : Dans les villes

Amis et Ennemi(s) : Il neutre et amical envers tous les dieux mise à part Gleerag

Grâce divines : Theath peut rendre un service à son disciple et lui donner quelques années de vie en plus

Telinia : Déesse du foyer et de la famille

Symboles : Le feu qui réchauffe et le foyer

Alignement : Bon et Neutre

Etendu du culte : Tout le monde

Jours saints : Aucun

Lieux du culte : Dans les villes

Amis et Ennemi(s) : Elle est amie avec Edira et Eormina et remontrant envers les dieux guerriers et chaotique

Commandements :

-Tu prendras soin de ta famille et de ton foyer

Grâce divines : Aucun de précise

Thec : Dieu des voleurs, du jeu, et du hasard

Symboles : Le couteau et deux pièces d'or

Alignement : Neutre (mais peut être vénéré par des mauvais)

Préceptes : Profite de la vie en jouant

Etendu du culte : Connue de partout mais jamais vénérée

Jours saints : Aucun

Lieux du culte : Aucun

Amis et Ennemi(s) : Il est ami avec Ricnor et hostile envers le chaos

Grâce divines : Thec peut faire tourner le hasard en faveur de ses adorateurs

Tiana : Déesse de la beauté et amour

Symboles : La colombe et la nudité

Alignement : Bon

Description : Elle représente aussi la vie et la fécondité

Etendu du culte : Partout

Jours saints : Pas de particulier

Lieux du culte : Dans les villes

Amis et Ennemi(s) : Elle est amie avec Eormina, Edira, Liralia et hostile envers les dieux du chaos

Grâce divines : Elle peut rendre une personne plus agréable

Vildan : Dieu du Chaos, du sang et de la terreur

Symboles : Le sang, l'arme suintant le sang et la croix à huit branches

Alignement : Chaotique

Etendu du culte : On sait juste qu'il y a des sectes vénérant ce dieu

Jours saints : Ces derniers se sont perdus avec le temps

Lieux du culte : Pas répertoriés

Amis et Ennemi(s) : Vildan est amical avec tous les dieux du chaos et hostile avec les dieux de l'Ordre

Commandements :

-Tu tueras les innocents qui ne vénèrent pas le chaos

Grâce divines : Vildan peut rendre ses guerriers plus forts

Zaug : Dieu du Chaos, des mutations

Symboles : La corne et la croix à huit branches

Alignement : Chaotique

Préceptes : Le monde est en changement

Etendu du culte : Partout mais secret

Jours saints : Aucun de connu

Lieux du culte : Pas recensé

Amis et Ennemi(s) : Zaug est amical envers les dieux chaotique et hostile envers les dieux de l'ordre

Commandements :

-Tu feras changer le monde

Grâce divines : Zaug peut offrir des mutations à ses adorateurs

• Lieux Remarquable •

Le Ciel de Kelnir est peuplé de deux lunes.

Armandur :

Dirigeant : Roi Kurdan

Description : C'est un des pays les plus importants de l'ancien monde. Nombres de races y vivent en pays comme Les humains occidentaux, les hobbits, les demi elfes, les elfes sylvains vivant au cœur des plus anciennes forêts du pays qui sortent rarement en ville et enfin quelques nains qui ont quittés leur pays d'origine.

Principales villes :

-Asehan : C'est la plus grande des citées d'Armandur, elle compte près de 31.000 habitants. Dans cette ville se trouve le château du roi Kurdan, le seigneur du pays. La ville a été bâtie sur les vestiges d'une ancienne ville elfique. Le château est une merveille d'architecture et cette agglomération attire sans cesse de nombreux marchand vendant des produits exotiques.

-Marthleau : Cette ville est réputée pour ces armes qui sont de qualité supérieur par rapport aux autres citées. De nombreux forgerons vendent leur merveille à prix de luxe. 25.000 âmes peuplent cette ville.

-Langor : La ville de Langor est réputée pour faire des bons navires et d'élever de futurs navigateurs. C'est la ville qui fournit l'un des principaux apports de bateaux au pays. Il y a 15.000 habitants.

-Thiem : C'est la ville qui a le plus de contact avec les autres civilisations. En effet, sa position stratégique lui permet d'être plus proche de la majorité des autres royaumes par la mer. Il y a règne un énorme commerce maritime qui rend la ville très riche presque aussi riche que Asehan. Tout comme Edorec, Loudéoc et Mangorne une énorme fortification est orientée vers la mer pour parer et des attaques maritimes. La populace de cette prestigieuse cité s'élève à 27.000 habitants.

-Galadet : C'est la ville des aventuriers par excellence. Les personnes désirant braver les contrées hostiles hors des zones contrôlées se rendent ici et partent en groupe en quête de trésors oubliés. Les tavernes sont remplies d'aventuriers prêts à se constituer en groupe, il existe même une tradition qu'un dit que lorsqu'un groupe s'est formé et qu'il part le lendemain, on doit trinquer avec une chope remplie d'alcool et dire : « A votre chance ! ».

-Zilitrem : 18.000 habitants

-Brymos : 18.000 habitants

-Braeron : 21.000 habitants

-Meredi : 17.000 habitants

-Edorec : 15.000 habitants

-Loudéoc : 15.000 habitants

-Mangorne : 10.000 habitants

Termidora:

Dirigeant : Roi Nefertari

Description : C'est un pays dirigé par un roi tout comme Armandur, un soleil de plomb y règne. Un désert sépare la partie nord et sud du pays et c'est dans cette partie aride que vit le

sudaïste. Les villes se trouvant sur la partie sud sont des rivales de Thiem en comparaison. Les hommes originaires de ce pays ont la peau mate.

Principales villes :

-Samalgoth : C'est la capitale de Termidoria, une ville construite au pied des montagnes et qui bénéficie de sa fraîcheur. Il y a une grande fréquentation des marchands pour la route permettant d'accéder à la Zargonie.

-Lendole : Cette ville construite sur terre est très allongée pour permettre d'être reliée à la mer. La ville est portuaire mais on ne peut pas dire qu'elle soit aussi grande et rayonnante que Thiem. Elle est aussi très empruntée par bateau pour traverser le désert.

-Lamaldor : Lamaldor est une ville construite sur un plateau rocheux, elle est très utile pour les voyageurs quand ils sont à court de vivres. C'est ici qu'il y a encore une petite forêt (celle-ci disparaît avec le désert)

-Odubhai : Ancienne cité elfique (d'où le nom), elle est moyennement peuplée. La végétation est ici la moins importante des villes du pays, il y pousse des palmiers, les autres formes de végétation ne résistent pas au climat.

-Ziline : Tout comme Nisal, Ziline est la concurrente de Thiem. Ces villes sont rayonnantes en commerce.

-Ernah : Cette ville est construite sur une petite île montagneuse, un volcan endormi depuis plus de 1500 ans surplombe la cité. C'est aussi ici que se trouve le plus grand temple de Aekin, le dieu de la mer et des océans.

-Caerth : L'île de Caerth est plutôt plate sans relief particulier. La ville n'est pas très peuplée et est relativement calme.

Zargonie :

Dirigeant : Roi Khuzdul

Description : C'est un pays au climat très opposé, d'un côté il y a le climat montagneux très rudes, glacial et où le vent ne cesse jamais de souffler et de l'autre les plaines qui ont des climats moins insupportable. Une race y vit mais pratiquement exclusivement dans les montagnes. Les nains restent dans leurs montagnes millénaires à creuser leur mine. Il y a quelques villes naines hors de montagnes mais elles ne sont que deux.

Principales villes :

Les villes Kemmir, Cadhiaz et Forige sont des villes exclusivement creusées dans la pierre, Les villes sont gigantesques et entourée généralement de la montagne complètement creusée. Les citées naines sont plutôt dures à trouver c'est pour cela qu'elle bénéficie d'un calme contre les ennemis.

Kalizorth : C'est la plus belle cité naine, où vit le roi nain. La cité est similaire à Kemmir, Cadhiaz et Forige mais en largement plus somptueuse et plus belle. Tout dans cette ville est démesuré en commençant par les portes d'entrée et la résidence du roi nain.

Faradûr et Esmur sont les deux seules grandes villes naines au grand jour, des mines se trouvent à proximité et des forgerons compétents travaillent dans leur forge. Les maisons sont toutes construites en pierre.

Culture : Les nains adorent construire de grands et somptueux édifices, de ce fait leur ville en est remplie. L'exploitation de la mine est très enracinée dans la culture.

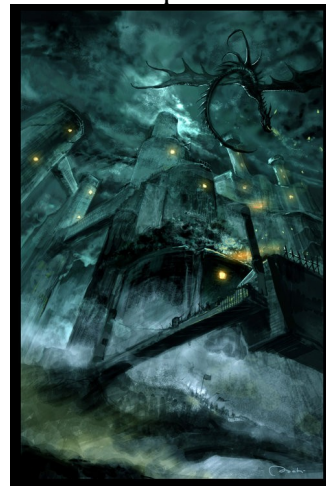
Hallobia :

Dirigeant : Empereur Zh•ng X•n

Description : Hallobia est un royaume humain composé d'humains de type orientaux, les architectures sont quelques peu différents d'Armandur sans différer. Les sabres viennent de ce royaume, on sait aussi qu'il existe des guerriers s'appelant ninja.

Principales villes : Vadkrill, Krald, Vignar, Keldroric, Anariande, Alakdilion

Culture : C'est un royaume où l'honneur est primordial, les guerriers se doivent donc d'être honnêtes et courageux tout comme les autres Hallobiens. La maîtrise du combat est importante, peu importe l'arme avec laquelle il combat, c'est son agilité et sa force qui fera la différence.



Nagalaeth :

Dirigeant : Roi Sirkaldion

Description : C'est le royaume, où vivent les elfes noirs. Les villes sont constituées de grandes tours noirs hérissées de piques au centre qui deviennent de moins en moins grandes vers l'extrémité pour devenir des grandes maisons. D'horribles gargouilles de pierre ornent les bâtiments et rendent une atmosphère sinistre. Peu d'aventuriers osent s'y aventurer. Il s'y trouve un grand nombre d'esclaves trouvés en guerre ou sur le chemin de leur campagne. Les elfes noirs livrent un culte très dévoués à Vildan, le dieu du sang. D'ailleurs à Achrean se trouve le plus grand dédié à cette divinité.

Principales villes : Achrean, Moirinn, Galindrae, Leendae, Odena

Culture : Les elfes noirs ont souvent l'habitude de consommer de la viande crue et de boire du sang mélangé à du vin. Ils adorent torturer des non-elfes noirs et les réduire en esclavage.

Draencia :

Dirigeant : Barons Argal, Thorgal, Zeladric et Sighillan

Description : Un pays très jeune qui s'enfonce dans les terres non contrôlées, il est dirigé par quatre barons possédant chacun une ville et ses alentours. Le pays est très attaqué surtout par des tribus d'orques, de gobelins et d'ogre, pour y remédier un mur a été construit marquant nettement la séparation entre le pays et le dehors. Un grand nombre de paladins s'y trouve pour pouvoir combattre les créatures ignobles qui s'y trouvent.

Principales villes : Acoleroth, Astens, Askomac et Radaran

Culture : Les mœurs de ce pays sont très similaires à Armandur sauf que l'idée du combat contre le mal et le chaos est plus répandu.

Veldorn :

Dirigeant : Roi Elsan

Description : Le royaume est similaire à Armandur. La mentalité est différente des autres pays, la justice est considérée comme très importante et doit être prise au sérieux comme les études.

Principales villes : Horne, Stiuel, Gerhtros, Drilith, Thoord

Zachrion :

Dirigeant : Roi Sephilion

Description : C'est un royaume de type médiéval dirigé par un roi du nom de Sephilion.

Principales villes : Aldric, Egaldur, Sharn, Rynein

Aramon :

Dirigeant : Roi Arkhador

Description : Aramon est un royaume très puissant dirigé par le roi Arkhador. Il est très tourné sur la chevalerie, les paladins et surtout sur l'honneur du guerrier qui ne doit pas reculer face à l'ennemi.

Principales villes : Thesile, Lokin, Arasoven, Koeth, Thandelnor

Culture :

Bobât'mar :

Dirigeant : Prince Kel'nadarith

Description : C'est sur cette gigantesque île que vivent les xenops depuis la grande guerre contre les barganns. De grandes villes aux hauteurs impressionnantes ont été construites pour les xenops. Les xenops sont très accueillants envers les visiteurs mais la ville n'est parfois pas très bien adaptée aux êtres non-volants.

Principales villes : Sinay, Sti'rith, Rada'nakel

Royaume Elfiques : C'est dans ces deux îles aux larges de côtes de Termidoria que vivent les elfes anciens.

Dirigeant : Roi Eltharion

Description : Les villes de ce pays sont de toute beauté, les maisons ont des allures de maison de la noblesse d'Armandur. La plupart des elfes vivent dans de grands domaines.

Principales villes : Ethilae, Lotrae, Elnaramir, Ashadee, Aithir

Culture : Les elfes anciens sont reconnus pour leur bon goût culturel et culinaire. Leur vin sont exquis et s'arrachent à gros sacs d'or dans les royaumes humains.

Terres nordiques : Par de-là le royaume d'Armandur au Nord se trouvent les steppes nordiques, où le climat horrible n'est pas favorable à l'installation d'une société. Ce sont des

terres anarchiques composées de tribus barbares régnant sur un nombre incalculable de petits territoires.

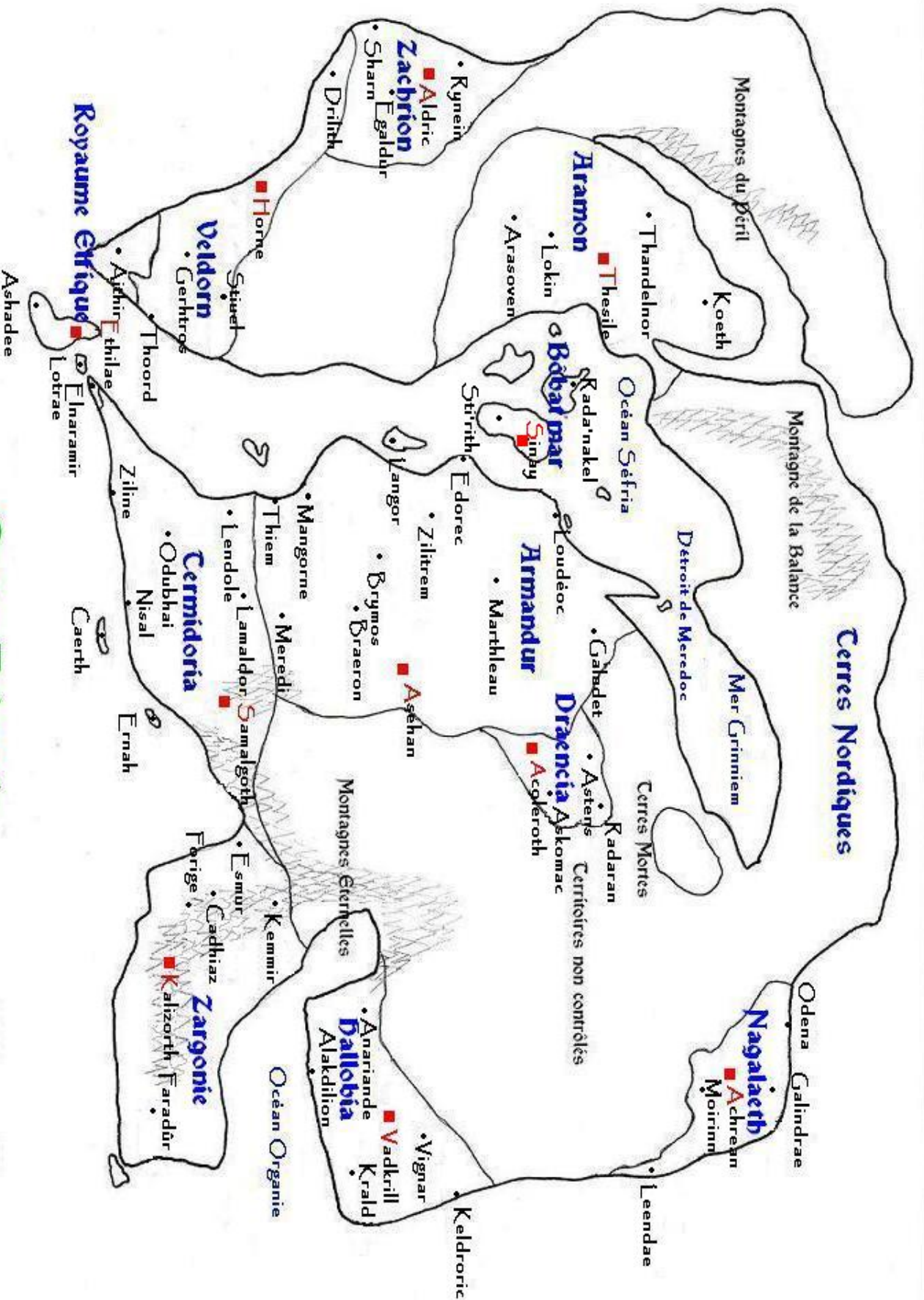
Contrées hostiles : Ce terme regroupe toutes les terres non contrôlée par des royaumes qui sont laissées à l'abandon des créatures féroces. Beaucoup de trésors oubliés si cachent, des anciennes cités xenops sont encore là à l'époque où les démons n'étaient pas encore venus.

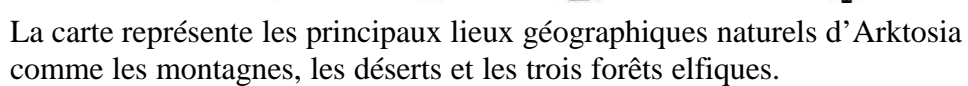
Terres mortes : Les terres mortes ont été créées à la suite d'une expérience magique qui à mal tournée. Depuis plus aucune graine ne peut y pousser, le sol est craquelé de sécheresse, le ciel est obscurci par des nuages noirs crachant des perpétuels nuages noirs. Il y aussi des volcans et l'on raconte qu'il s'y passerait des choses au-delà de ce qui est imaginable mais bien sur peu de personnes peuvent le confirmer. Cette zone se trouve quelque part dans les zones non contrôlées.

• Carte d'Arktosía •

Carte Arktosia

Echelle 1 cm ↔ 400 km





La carte représente les principaux lieux géographiques naturels d'Arktosia comme les montagnes, les déserts et les trois forêts elfiques.

Partie II – Section Joueur

• Caractéristiques •

Le jeu de Kelnir est défini par 14 caractéristiques qui montrent les aptitudes du personnage.

Vélocité : V ; ce chiffre définit la rapidité de déplacement du joueur.

Combat : Com ; c'est la capacité d'un joueur à frapper son adversaire au corps à corps, plus cette caractéristique est élevée plus on a de chance de toucher son adversaire.

Tir : Tir ; c'est la capacité d'un joueur à toucher son adversaire avec une arme de jet, plus cette caractéristique est élevée plus on a de chance de toucher un adversaire.

Force : F ; c'est la force d'un personnage, plus elle est élevée plus le personnage fera des dégâts en combat ou déplacera des objets lourds.

Endurance : E ; c'est la capacité d'un joueur à encaisser les coups, plus elle est élevée moins le joueur perdra de points de vie dans un combat.

Agi : Agilité ; c'est la rapidité du joueur, plus elle est élevée plus le joueur a de chance de frapper en premier lors d'un combat. C'est aussi l'habileté du joueur, c'est sa capacité à réaliser une action rapide requérant de l'agilité ou de l'habileté.

PV : Point de Vie ; ce sont les points de vie du joueur, plus un joueur en a, plus il pourra encaisser des blessures.

A : Attaque ; c'est le nombre de fois que le joueur peut attaquer en un round, c'est aussi le nombre d'actions qu'il peut faire.

Vo : Volonté ; c'est la volonté du personnage, elle sert à résister à la torture à utiliser la magie ou même à résister à ses effets.

Int : Intelligence ; c'est l'intelligence du personnage plus son score est haut plus le personnage est intelligent.

Cou : Courage ; c'est le sang-froid du personnage, plus la caractéristique est élevée plus le joueur saura garder son calme.

Pouv : Pouvoir ; ce sont en quelques sortes les points de magie du joueur.

Per : Perception ; c'est le niveau de développement des sens du personnage, plus cette caractéristique est élevée plus l'ouïe, l'odorat, la vue, le toucher et le goût du joueur seront performants.

Cha : Charisme ; c'est la sociabilité du personnage, plus cette dernière est élevée plus le personnage est charismatique, c'est aussi la beauté du joueur.

• Test •

Le jeu « Kelnir » se joue avec un système de test qui se fait sur 1D100. Pour réussir un test il faut faire égal ou moins que sa caractéristique concernée plus un éventuel bonus ou malus.

Exemple : Bourbin est un voleur, il a une Agi de 47, il souhaite voler une pomme dans une marché pour cela il devra réussir son test (c'est-à-dire faire 47 ou moins avec un D100). On lance les dés et il fait 43, l'action est réussie de justesse.

Bien sur toutes les caractéristiques ne marchent pas en test et pour vous aider nous avons mis les caractéristiques que se font par des test, ce sont le : Com, Tir, Agi, Vo, Int, Cou, Per, Cha, F et E (spécial pour F et E).

• Caractéristiques et test •

Actions	Test sous ...
Bond	En rapport avec la Vitesse
Chute	En rapport avec la distance
Communication	Intelligence
Construction	Agilité (jusqu'à +20 par rapport à l'agilité de base avec les bonus pris avec la classe)
Contagion	Endurance x 5
Contre-Magie	Volonté
Corruption	100 % – (la volonté de la cible)
Crochetage	Agilité (jusqu'à +20 par rapport à l'agilité de base avec les bonus pris avec la classe) – Difficulté de la serrure
Discrétion	30 %
Dissimulation	(Agilité+Courage) – Perception de l'adversaire
Ecoute	Perception (Bruit léger : +0 ; Moyen : +30 ; Fort +60)
Escalade	Force x 5
Estimation	Intelligence
Force	Force x 5
Haine	Courage
Loyauté	Charisme
Marchandage	Charisme
Observation	Perception
Peur	Courage
Poison	Endurance x 5
Réaction	Agilité
Recherche	Perception
Risque	50 % de base
Saut	En rapport avec la distance
Terreur	Courage
Vol	Agilité (jusqu'à +20 par rapport à l'agilité de base avec les bonus pris avec la classe)

• Test de force et d'Endurance •

Pour effectuer un test de force et d'Endurance, on doit multiplier la caractéristique de force ou d'Endurance par 5. La réussite critique est le dixième du résultat ainsi trouvé et un Echec sera toujours un résultat situé entre 96 et 00.

Exemple : Tarnim est un Nain qui a 9 d'Endurance, quelqu'un dans la taverne à essayé de droguer Tarnim. On calcule le résultat de son Endurance pour le test, on fait : Endurance*5. Tarnim a 45. Il devra faire 45 ou moins pour résister aux effets de la drogue.

• Réussite Critique •

Pour réussir un test, il faut faire égal ou inférieur à sa caractéristique sur 1D100, 96 à 100 est toujours un échec quelques soit le bonus. Au contraire le dixième de la caractéristique désigne toujours une réussite quelque soit la difficulté (ex : La réussite d'un critique pour un Humain ayant 42 en Intelligence est 04 ou moins). Notez aussi qu'un 00 sur 1D100 peut être malheureux pour pj ainsi qu'un 01 peut être bénéfique, le MJ devra attribuer des bonus et des malus en fonction de l'action à réussir.

• Profil •

La particularité de « Kelnir » est qu'aucune caractéristiques ont une limite, seulement sur le test du D100, le 96 à 00 est toujours un échec, mais lorsqu'un malus est appliqué on peut utiliser le « surplus » de la caractéristique pour avoir plus de chance sur un test.

Exemple : Un elfe ancien a 115 en Agilité. Il est actuellement dans un souterrain et tout d'un coup une balance (piège avec une lame accrochée au plafond qui se balance) se déclenche étant donné qu'il courait, il doit faire un test d'Agilité avec un malus de -20 pour espérer l'éviter, l'elfe à 115 en Agilité (115-20 = 95). L'elfe devra donc faire 95 ou moins sur 1D100 pour éviter de recevoir la balance.

• Les Points de Destin •

Les points de Destin sont un peu comme des « Vies ». Les points de Destin servent à éviter une chose qu'il pourrait leur être fatale ou très gênante. A tout moment, un personnage peut utiliser un point de Destin pour :

- Ignorer les dégâts d'une chute, du coup ou d'un piège (Notez bien que les points de Destin ont leur limite, si un humain tombe de 120 mètres l'issue sera fatale).
- Ignorer l'événement qui se produit dans la table des coups néfastes.
- Eviter une chute inévitable ou autre chose du même genre.

• Les Vocations des personnages •

Les vocations des personnages sont données pour montrer les possibilités générales que le personnage pourra exécuter, le MJ devra estimer à quoi se rapporte le plus la classe que souhaite faire le PJ pour savoir dans quel tableau tirer les compétences de base.

Guerrier

Le guerrier est le type de héros qui se fraie un chemin dans le monde essentiellement par la force des armes. Les guerriers connaissent toutes les armes et armures, et ils sont passés maître dans la stratégie militaire.

Erudit

Les érudits sont des invocateurs de sorts ou des gens lettrés. Les sorts sont les armes et armures du Magicien. Très faible dans le corps à corps, le Mage doit prévenir les attaques de ses adversaires en utilisant ses puissances magiques. Il y a aussi le disciple qui obtient des pouvoirs directement de son dieu en détruisant le mal. Mais les érudits peuvent aussi être des personnes lettrées.

Filou

Les Filous sont des gens qui croient que le monde et tous ses habitants doivent les entretenir. Ils vivent au jour le jour, aussi bien que possible et en travaillant le moins possible. La plupart des Filous ont un passé discutable ou des origines obscures qu'ils préfèrent garder secrètes.

Forestier

Le Forestier est un chasseur, un homme des bois qui ne vit pas seulement par l'épée mais aussi par l'intelligence. Le Forestier protège et guide souvent les voyageurs égarés et les honnêtes paysans.

• Alignement •

L'alignement représente les grandes lignes du perso, son ouverture d'esprit. Il existe 5 grands alignements. On ne pourra pas changer de plus du cran à la fois à part cas exceptionnel. Voilà ce que j'ai trouvé pour vous représenter l'alignement.

Loyal – Bon – Neutre – Mauvais – Chaotique

• Loyal : L'ordre

Pour :	Contre :
Civilisation ordonnée.	Désordre et anarchie.
Société strictement hiérarchisée.	Mensonge, simulation, crimes et tous les actes déshonorant.
Stabilité et organisation.	Créatures Chaotiques et Mort-vivants.

- Bon : Le bien

Pour :	Contre :
Ordre naturel, paix et beauté.	Cruauté gratuite.
Respect et travail acharné.	Violence excessive ou sans cause.
Instruction.	Crime et déshonneur.

- Neutre : L'équilibre

Pour :	Contre :
Bénéfices matériels et financiers.	Violence ou cruauté à outrance.
Instinct de conservation.	Fanatisme, ségrégation, étroitesse d'esprit, extrémisme politique ou religieux
Libre arbitre.	Bureaucratie, impôts et ingérences des gouvernements.

- Mauvais : Le mal

Pour :	Contre :
Cupidité et matérialisme.	Tout ce que qui est en travers de leur route.
Crime, violence et immortalité.	Lois, société, etc...
Glorification personnelle	Comportement social.

- Chaotique : Le chaos

Pour :	Contre :
Anarchie et changement brutal.	Stabilité et tradition.
Comportement impulsif.	Sens et responsabilité du devoir.
Mort et destruction.	Formes d'instructions et d'organisations civilisés.

• La Création d'un personnage •

Pour pouvoir jouer, il faut créer son personnage, pour cela le joueur aura besoin d'une fiche de personnage et d'une feuille de brouillon pour pouvoir noter ses Points de vie, ses Points de pouvoir et son nombre de pièces d'or. La démarche de la création de personnage est la suivante :

- 1) Choisir la Race, le sexe, le nom, la taille, le poids, l'âge et l'alignement du personnage
- 2) Tirez les caractéristiques (il y a possibilité de pouvoir en relancer une (en gardant la meilleure) au choix du MJ)
- 3) Tirez ses points de Destin
- 4) Tirer ses Pièces d'or (10+2D6 à la création avec lesquelles le personnage devra s'équiper)

- 5) Choisir la classe du personnage
- 6) Lancez 1D100 et regardez dans le tableau ci-dessous pour déterminer son nombre de compétences initiales. Le nombre de compétences initiales peut déterminer les origines sociales du personnage. Tirez un nombre égal de fois le D100 que vous avez de compétences de base dans le tableau *page 54*, il existe 5. Un pour les classes se rapprochant le plus de guerrier et ainsi de suite (et aussi un fait exprès pour les ingénieurs). Un personnage possédant des compétences de base devra déduire autant des compétences initiales qu'il en a de base.
- 7) Tirer le Pouvoir du personnage dans le tableau *page 56*

Résultat du D100	Nombre de compétences initiales
01	1D4+4
02 à 10	1D4+3
11 à 20	1D4+2
21 à 33	1D4+1
34 à 84	1D4+0
85 à 93	1D4-1
94 à 100	1D4-2

- 8) Maintenant, le personnage pourra prendre un bonus de caractéristique (+5 ou +1) ou une compétence du niveau 1 gratuitement dans sa classe

• Récapitulatif de la création de personnage •

Pierre désire jouer un Elfe sylvain, pour cela il va devoir utiliser le tableau ci-dessous :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18+D4	30+2D10	40+2D10	4+1D4	3+1D4	2D10+30	16+1D10	1	2D10+30	2D10+30	2D10+30	3D4	2D10+40	2D10+30

Langues : Siltharin, Armandien

Vision nocturne : 20 mètres

Alignement : Loyal, Bon, Neutre

Taille : Masculin : 1m65 + 3D10cm

Féminin : 1m60 + 3D10cm

Psychologie : Aucune

Age : entre 80 et 600 ans

Destin : 1D3-1 (minimum de 1)

Compétence de base : Spécialisation – Arc Elfique

- 1) Il commence par décider des caractéristiques non chiffrées de son personnage :

Sexe : Masculin

Nom : Lhaetir

Taille : Il va devoir la déterminer en tirant 3D10 cm et ajouter le résultat à 1m65, il lance les dés et obtient 25 donc son personnage mesure 1m90.

Age : 150 ans

Poids : Le poids est à l'appréciation du MJ, il décide qu'il fera 70 kg.

Alignement du personnage : Bon (Il pouvait choisir Loyal et Neutre aussi)

- 2) Il va maintenant tirer les dés pour générer son personnage :

Vélocité : 18+1D4=20

Combat : $30+2D10=36$
Tir : $40+2D10=55$
Force : $4+1D4=7$
Endurance : $3+1D4=4$
Agilité : $30+2D10=41$
Points de vie : $16+1D10=22$
Attaque : 1 par défaut
Volonté : $30+2D10=48$
Intelligence : $30+2D10=43$
Courage : $30+2D10=40$
Pouvoir : $3D4=4$
Perception : $40+2D10=53$
Charisme : $30+2D10=42$

Après Pierre peut tenter de relancer un de ses caractéristiques au choix et l'on prendra le jet le plus haut. Il choisit de relancer son Pouvoir et obtient 8. Son profil est le suivant :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	36	55	7	4	41	22	1	48	43	40	8	53	42

3) Ensuite Pierre va tirer ses points de Destin, il lance $1D3-1$ (il y a toujours un minimum de 1) il fait $3-1=2$ donc il a 2 points de Destin. Il va tirer son pouvoir Arktosien, pour cela il lance $1D1000$ et regarde la table des pouvoirs Arktosien, il fait 377, il peut donc faire jaillir de l'eau.

4) Il tire ensuite son nombre de pièces d'or ($10+2D6$ Po) et obtient 18, ce nombre indique ses richesses de base avec lesquelles il devra s'équiper complètement.

5) Etant elfe sylvain Pierre choisit de prendre une classe d'archer. Il évoluera donc dans cette classe.

6) Il va devoir lancer $1D100$ pour déterminer le nombre de ses compétences initiales, il fait 64 donc il a $1D4+0$, il lance le D4 et obtient 4, il a donc 4 compétences. On regarde s'il ne peut pas avoir de compétences initiales et il a « Apprentissage – Arc elfique » donc sa première compétence est celle-là, ensuite on va devoir tirer $1D100$ dans la table de Forestier (Car c'est le type de métier se rapportant le mien à l'archer). On lançant les dés, il fait 05, 59 et 15, il a donc les compétences : Acuité Auditive (+10 aux tests de Perception avec son audition) , Equitation, Acuité visuelle (+10 aux tests de Perception avec sa vue).

7) Pierre peut prendre un bonus gratuitement, il regarde sa classe d'archer et décide de prendre la compétence « Adresse au tir » qui lui confère un bonus de +10 au Tir définitivement donc son Tir est maintenant de 65.

Pierre a fini de générer son personnage et pourra commencer à jouer.

• Les races jouables •

Demi Elfe

Le Demi elfe est le dernier représentant de la branche elfique, on ne sait pas trop quand il est apparu mais on sait qu'il est né de l'union d'un elfe et d'un humain et possède les caractéristiques de résistance humaine tout en gardant l'agilité et l'intelligence d'un elfe.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18+D4	32+2D10	30+2D10	4+1D4	4+1D4	2D10+25	16+1D10	1	2D10+25	2D10+30	2D10+30	3D4	2D10+25	2D10+30

Origine : Variable

Langues : Celle de son pays d'origine

Vision nocturne : 10 mètres

Alignement : Loyal, Bon, Neutre, Mauvais, Chaotique

Taille : Masculin : 1m62 + 3D10cm

Féminin : 1m54 + 3D10cm

Psychologie : Aucune

Age : entre 20 et 400 ans

Destin : 1D4-1 (minium de 1)

Draconnian

Le Draconnian est ce que l'on pourrait appeler un homme-dragon. Il tient de nombreux atouts de ses ancêtres comme la capacité de voler et de cracher du feu.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
14+D4	35+2D10	20+2D10	4+1D4	4+1D4	2D10+25	20+1D10	1	2D10+30	2D10+20	2D10+30	3D4	2D10+30	2D10+10

Origine : Variable mais souvent les terres draconiques

Langues : Draconique et Une langue au choix

Vision nocturne : 20 mètres

Alignement : Loyal, Bon, Neutre, Mauvais, Chaotique

Taille : Masculin : 1m60 + 3D10cm

Féminin : 1m55 + 3D10cm

Psychologie : Aucune

Age : entre 80 et 850 ans

Destin : 1D2-1 (Sans minimum)

Compétence de base : Pyrophilie

Capacité spéciale : Il peut voler à une vitesse de 42 (60 km/h), cracher du feu, la force du feu est de 8 et subie les règles de dégâts de feu. Le souffle du draconnian couvre une zone de 8 mètres de long sur 3 mètres de large.

Elfe Ancien

L'Elfe Ancien est l'un des premiers habitant d'Arktosia, il est apparu après le xenop. Il a un air de ressemblance avec l'humain mais possède des caractéristiques qui lui sont propres c'est-à-dire les oreilles pointues, de cheveux généralement longs, un corps fin et long et surtout une grande affinité avec la magie. Il est frêle mais possède en contrepartie une grande agilité et dextérité.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18+D4	35+2D10	30+2D10	4+1D4	3+1D4	2D10+30	16+1D10	1	2D10+30	2D10+40	2D10+30	4D4	2D10+30	2D10+30

Origine : Royaume Elfique
 Langues : Siltharin, Araméen
 Vision nocturne : 20 mètres
 Alignement : Loyal, Bon, Neutre
 Taille : Masculin : 1m65 + 3D10cm
 Féminin : 1m65 + 3D10cm
 Psychologie : Aucune
 Age : entre 80 et 600 ans
 Destin : 1D3-1 (minimum de 1)

Elfe des mers

L'Elfe des mers est un elfe qui a perdu les notions de vivre sur terre et décide de vivre presque exclusivement sur mer. Il est généralement riche commerçant ou marchand à moins qu'il ne soit marin. En tout cas, il est véritablement le meilleur marin du monde d'Arktosia.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18+D4	40+2D10	30+2D10	4+1D4	4+1D4	2D10+30	17+1D10	1	2D10+25	2D10+25	2D10+30	3D4	2D10+32	2D10+32

Origine : Variable souvent le Royaume Elfique
 Langues : Siltharin, Araméen
 Vision nocturne : 20 mètres
 Alignement : Loyal, Bon, Neutre, Mauvais
 Taille : Masculin : 1m65 + 3D10cm
 Féminin : 1m60 + 3D10cm
 Psychologie : Aucune
 Age : entre 80 et 600 ans
 Destin : 1D3-1 (minimum de 1)
 Compétence de base : Natation

Elfe Noir

L'Elfe Noir est encore une sous division de la branche elfique. Il voue sa vie à lui-même et à son profit personnel, il est arrogant et égoïste. Il est très mauvais et apprécie la compagnie malfaisante d'un démon. Tout comme l'elfe sylvain, il a ses propres caractéristiques comme un teint livide et des vêtements noirs.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18+D4	35+2D10	30+2D10	4+1D4	3+1D4	2D10+30	16+1D10	1	2D10+30	2D10+40	2D10+40	3D4	2D10+30	2D10+30

Origine : Nagalaeth
 Langues : Siltharin, Araméen
 Vision nocturne : 20 mètres
 Alignement : Mauvais, Chaotique
 Taille : Masculin : 1m65 + 3D10cm
 Féminin : 1m60 + 3D10cm
 Psychologie : Aucune
 Age : entre 80 et 600 ans
 Destin : 1D3-1 (minimum de 1)

Elfe Sylvain

L'Elfe Sylvain s'est séparé de l'Elfe Ancien lors l'apparition de démons. Il a préféré vivre dans les bois pour protéger la nature à qui il rend culte. Il a les mêmes caractéristiques qu'un elfe hormis qu'il sera presque toujours vêtu de vert et sera un archer inégalé.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18+D4	30+2D10	40+2D10	4+1D4	3+1D4	2D10+30	16+1D10	1	2D10+30	2D10+30	2D10+30	3D4	2D10+40	2D10+30

Origine : Forêt d'Azur, Forêt de Griffin ou Forêt de Faucongris

Langues : Siltharin, Araméen

Vision nocturne : 20 mètres

Alignement : Loyal, Bon, Neutre

Taille : Masculin : 1m65 + 3D10cm

Féminin : 1m60 + 3D10cm

Psychologie : Aucune

Age : entre 80 et 600 ans

Destin : 1D3-1 (minimum de 1)

Compétence de base : Spécialisation – Arc Elfique

Felis

Le Felis est connu depuis bien longtemps, il vit dans les jungles de la Zargonie et aussi dans les terres non contrôlées. Il est très agile et très rapide. Il est humain mais possède une tête de félin ainsi que ces caractéristiques. Ce sont des monstres au combat à mains nues.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20+D4	35+2D10	25+2D10	5+1D4	4+1D4	2D10+35	21+1D10	1	2D10+15	2D10+20	2D10+20	1D8	2D10+40	2D10+15

Origine : Zargonie ou terres non contrôlées proches de la frontière de Termidoria

Langues : Araméen et Felis

Vision nocturne : 30 mètres

Alignement : Loyal, Bon, Neutre

Taille : Masculin : 1m65 + 3D10

Féminin : 1m55 + 3D10

Psychologie : Aucune

Age : entre 20 et 80 ans

Destin : 1D3-1 (minimum de 1)

Capacité spéciale : Peut faire des grandes bonds, il a un bonus de +1 quand il fait des bonds. Il n'a pas de malus pour toucher et de dégâts au Corps à Corps quand il n'a pas d'arme.

Gnome

Le gnome vit dans les grands pays humains et fait profiter de son esprit créatif, dans chaque grande ville, il existe une guilde de gnome ingénieur. Ils peuvent presque tout réparer, créer des mécanismes complexes et des bâtiments c'est d'ailleurs eux les inventeurs du zeppelin.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18+D4	30+2D10	30+2D10	3+1D4	3+1D4	2D10+25	16+1D10	1	2D10+20	2D10+40	2D10+25	1D10	2D10+40	2D10+15

Origine : Très souvent les royaumes humains

Langues : Araméen

Vision nocturne : Aucune

Alignement : Loyal, Bon

Taille : Masculin : 1m00 + 3D10cm

Féminin : 0m95 + 3D10cm

Psychologie : Aucune

Age : entre 16 et 60 ans

Destin : 1D3+1

Hobbit

L'Hobbit est un petit humanoïde de la taille d'un nain qui vit avec les humains. Il est petit et pas très fort mais est très rusé et encore plus rapide ce qui lui permet d'échapper à tout un tas de danger.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18+D4	30+2D10	30+2D10	3+1D4	3+1D4	2D10+25	16+1D10	1	2D10+20	2D10+30	2D10+10	1D12	2D10+30	2D10+30

Origine : Très souvent les royaumes humains

Langues : Araméen

Vision nocturne : 10 mètres

Alignement : Loyal, Bon

Taille : Masculin : 1m00 + 3D10cm

Féminin : 0m95 + 3D10cm

Psychologie : Aucune

Age : entre 16 et 40 ans

Destin : 1D3+1

Compétence de base : Cuisine

Humain – Nordique

L'Humain Nordique est un guerrier vivant dans les steppes nordiques où la vie est difficile et où la civilisation laisse place à l'anarchie et à des tribus nomades chassant les troupeaux pour survivre. Toutes ces conditions leur valent la réputation d'être de formidables guerriers.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
14+D4	32+2D10	25+2D10	5+1D4	4+1D4	2D10+20	22+1D10	1	2D10+20	2D10+10	2D10+20	1D8	2D10+20	2D10+20

Origine : Terres Nordiques

Langues : Barzak

Vision nocturne : Aucune

Alignement : Loyal, Neutre, Mauvais, Chaotique

Taille : Masculin : 1m70 + 3D10cm

Féminin : 1m60 + 3D10cm

Psychologie : Aucune

Age : entre 16 et 40 ans

Destin : 1D3+2

Humain – Occidental

L'Humain Occidental vit dans le pays d'Armandur, de Draencia, de Aramon, de Veldorn, de Zachrion ou dans la région civilisés de Termidora. Ce sont généralement des paysans, des artisans ou d'autres citoyens sans histoire.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
14+D4	30+2D10	30+2D10	4+1D4	4+1D4	2D10+20	20+1D10	1	2D10+20	2D10+20	2D10+20	1D12	2D10+20	2D10+20

Origine : Armandur, Termidoria, Aramon, Zachrion ou Veldorn
 Langues : Araméen
 Vision nocturne : Aucune
 Alignement : Loyal, Bon, Neutre, Mauvais, Chaotique
 Taille : Masculin : 1m60 + 3D10cm
 Féminin : 1m50 + 3D10cm
 Psychologie : Aucune
 Age : entre 16 et 40 ans
 Destin : 1D3+2

Humain – Oriental

L'Humain Oriental vit dans le royaume d'Hallobia, du côté Est du continent. Leurs mœurs varient par rapport aux occidentaux mais dans l'ensemble l'organisation de leur royaume est le même que celui des occidentaux.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
14+D4	30+2D10	30+2D10	4+1D4	4+1D4	2D10+20	20+1D10	1	2D10+20	2D10+15	2D10+25	1D12	2D10+20	2D10+20

Origine : Hallobia
 Langues : Hallobien
 Vision nocturne : Aucune
 Alignement : Loyal, Bon, Neutre, Mauvais, Chaotique
 Taille : Masculin : 1m60 + 3D10cm
 Féminin : 1m50 + 3D10cm
 Psychologie : Aucune
 Age : entre 16 et 40 ans
 Destin : 1D3+2

Humain – Sudaiste

L'Humain Sudaiste est un guerrier au même titre que le nordique mais celui vit dans la partie déserte de Termidoria, le désert, là où le soleil ne cesse jamais de chauffer ce qui lui donne une incroyable résistance physique. Tout comme les nordiques ils vivent en tribu.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
14+D4	32+2D10	25+2D10	4+1D4	5+1D4	2D10+20	22+1D10	1	2D10+20	2D10+10	2D10+20	1D8	2D10+20	2D10+20

Origine : Désert Termidorien
 Langues : Sudiste
 Vision nocturne : Aucune
 Alignement : Loyal, Neutre, Mauvais, Chaotique
 Taille : Masculin : 1m70 + 3D10cm
 Féminin : 1m60 + 3D10cm
 Psychologie : Aucune
 Age : entre 16 et 40 ans
 Destin : 1D3+2

Nain

Le Nain vit dans les montagnes de Zargonie où il passe son temps à creuser dans les mines à la recherche de trésors et surtout de mithrill. Il est petit et trapu ce qui le rend extrêmement résistant.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
10+D4	38+2D10	20+2D10	4+1D4	6+1D4	2D10+10	22+1D10	1	2D10+40	2D10+20	2D10+40	1D8	2D10+15	2D10+10

Origine : Zargonie

Langues : Nargzûl

Vision nocturne : 20 mètres

Alignement : Loyal, Bon, Neutre

Taille : Masculin : 1m30 + 3D10cm

Féminin : 1m25 + 3D10cm

Psychologie : Aucune

Age : entre 40 et 350 ans

Destin : 1D4

Compétence de base : Travail du métal

Capacité spéciale : Les nains ont un malus de -20 en Volonté lorsqu'ils lancent des sorts.

Nain du Chaos

Le Nain du Chaos vit au contraire de son homologue bon, dans les montagnes du Nord, il a les mêmes mœurs qu'un Nain hormis que comme l'elfe noir il vénère les dieux sombres.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
10+D4	38+2D10	20+2D10	4+1D4	6+1D4	2D10+10	22+1D10	1	2D10+40	2D10+20	2D10+40	1D8	2D10+15	2D10+10

Origine : Montagne de la Balance ou Montagne du Péril

Langues : Nargzûl

Vision nocturne : 20 mètres

Alignement : Mauvais, Chaotique

Taille : Masculin : 1m20 + 3D10cm

Féminin : 1m15 + 3D10cm

Psychologie : Aucune

Age : entre 40 et 350 ans

Destin : 1D4

Compétence de base : Travail du métal

Capacité spéciale : Les nains ont un malus de -20 en Volonté lorsqu'ils lancent des sorts.

Ondin

L'Ondin vit au fond de l'océan dans des grandes cités, on ne connaît pas vraiment la date de son apparition mais on suppose que la civilisation est plus ancienne que la guerre contre les barganns. L'ondin sait se battre malgré une endurance assez faible et peut aussi bien maîtriser les arcanes.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
14+D4	30+2D10	30+2D10	4+1D4	3+1D4	2D10+25	18+1D10	1	2D10+30	2D10+25	2D10+20	2D6	2D10+20	2D10+20

Origine : Océan Organie

Langues : Serandin (langage pouvant être parlé sous l'eau), Araméen

Vision nocturne : Aucune

Alignement : Loyal, Bon, Neutre

Taille : Masculin : 1m60 + 3D10

Féminin : 1m50 + 3D10

Psychologie : Aucune

Age : entre 30 et 300 ans

Destin : 1D4-1 (minimum de 1)

Compétence de base : Natation

Capacité spéciale : Peut respirer sous l'eau et nager dans l'eau à une vitesse de 28 (40 km/h) et n'ont pas de malus lorsqu'ils combattent dans l'eau

Xenop

Le Xenop est le plus vieil habitant d'Arktosia, il vivait même avant les elfes avec qui il entretient une relation assez particulière. Il a un corps mi-homme mi-faucon et possède une magnifique paire d'ailes qui lui permettent de voler comme un faucon digne de ce nom. Il est aussi légèrement plus fort physiquement que l'humain.

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
14+D4	35+2D10	25+2D10	4+1D4	4+1D4	2D10+25	20+1D10	1	2D10+30	2D10+30	2D10+20	1D12	2D10+30	2D10+15

Origine : Bôbar'mar

Langues : Xenos, Araméen

Vision nocturne : Aucune

Alignement : Loyal, Bon, Neutre

Taille : Masculin : 1m60 + 3D10

Féminin : 1m50 + 3D10

Psychologie : Aucune

Age : entre 30 et 300 ans

Destin : 1D4-1 (minimum de 1)

Compétence de base : Acuité visuelle (+10 Per) avec possibilité de l'avoir deux fois donc avoir un bonus de +20

Capacité spéciale : Peut voler à une vitesse de 42 (60 km/h).

• Les Compétences Initiales •

On tire 1D100 un nombre de fois égal à celui que l'on a de compétences initiales. Il se peut que l'on dépasse certains nombres dans les tableaux si cela se produit il faut relancer le D100.

Guerrier						
Humain Occidental et Oriental	Humain Nordique, Sudaiste et Felis	Tous les types d'Elfes et Ondins	Nains	Hobbits	Xenops	Compétences
01-05	01-05	01-05	01-05	01-05	01-05	Acuité auditive
06-10	06-10	06-10	06-10	06-10	06-10	Acuité Olfactive
11-15	11-15	11-15	11-15	11-15	11-15	Acuité visuelle
16-20	-	16-20	16-20	16-20	16-20	Alphabétisation
21-25	16-20	21-25	21-25	21-25	21-25	Ambidextrie
26-30	21-25	-	26-30	-	26-30	Bagarre
31-35	26-30	26-30	31-35	26-30	31-35	Chance
36-37	31-35	31-35	-	31-35	-	Conduite d'attelage
38-42	36-40	36-40	36-40	36-40	36-40	Course à pied
43-45	41-45	41-45	41-45	41-45	41-45	Déplacement silencieux (Rural)
46-47	46-50	46-50	46-50	46-50	46-50	Déplacement silencieux (Urbain)
48-52	51-55	51-55	51-55	51-55	51-55	Désarmement
53-55	56-60	56-60	-	56-60	-	Equitation
56-60	61-65	61-65	56-60	61-65	56-60	Escalade
61-65	66-70	66-70	61-65	66-70	61-65	Esquive
66-70	71-75	71-75	66-70	71-75	66-70	Force accrue
71-75	-	76-80	71-75	76-80	71-75	Humour
76-80	76-80	81-85	76-80	81-85	76-80	Réflexes éclairs
81-85	81-85	-	81-85	-	81-85	Résistance à l'alcool
86-90	86-90	86-90	86-90	86-90	86-90	Résistance accrue
91-95	91-95	91-95	91-95	91-95	91-95	Sixième sens
96-100	96-100	96-100	96-100	96-100	96-100	Vision nocturne

Erudit						
Humain Occidental et Oriental	Humain Nordique, Sudaiste et Felis	Tous les types d'Elfes et Ondins	Nains	Hobbits	Xenops	Compétences
01-03	01-03	01-03	01-03	01-03	01-03	Acuité auditive
04-06	04-06	04-06	04-06	04-06	04-06	Acuité Olfactive
07-09	07-09	07-09	07-09	07-09	07-09	Acuité visuelle
10-12	10-12	10-15	10-12	10-12	10-12	Alphabétisation
13-15	13-15	16-18	13-18	13-18	13-18	Ambidextrie
16-18	16-18	19-21	19-21	19-21	19-24	Astronomie
19-21	19-21	22-24	22-24	22-24	25-27	Baratin
22-24	-	25-27	25-27	25-27	28-30	Calcul Mental
25-27	22-24	28-30	28-30	28-30	31-33	Cartographie
28-30	25-27	31-33	31-33	31-33	34-36	Chance
31-33	28-30	34-36	34-36	34-39	37-39	Charisme
34-36	31-33	37-39	37-39	37-39	40-42	Conduite d'attelage
37-39	34-36	40-42	40-42	40-42	43-45	Course à pied
40-42	-	43-45	43-45	43-45	46-48	Cryptographie
43-45	37-39	46-48	46-48	46-48	49-51	Danse
46-48	40-42	49-51	49-51	49-51	52-54	Déplacement silencieux (Rural)
49-51	43-45	52-54	52-54	52-54	55-57	Déplacement silencieux (Urbain)
52-54	46-48	55-57	55-57	55-57	58-60	Equitation
55-57	49-51	58-73	58-60	58-60	61-63	Escalade
58-60	-	74-76	61-63	61-63	64-66	Etiquette
61-63	52-54	77-79	64-66	64-66	67-69	Force accrue
64-66	55-57	80-82	67-69	67-72	70-72	Fuite
67-69	58-60	83-85	70-76	73-75	73-75	Héraldique
70-72	61-63	86-88	77-79	76-78	76-78	Histoire
73-75	64-66	89-91	80-82	79-81	79-81	Législations
76-78	67-69	92-94	83-85	82-84	82-84	Musique
79-81	70-76	95-97	86-91	85-87	85-87	Résistance accrue
82-84	77-79	98-100	92-94	88-90	88-90	Sixième sens

Filou					
Humain Occidental et Oriental	Tous les types d'Elfes et Ondins	Nains	Hobbits	Xenops	Compétences
01-04	01-04	01-04	01-04	01-04	Acuité auditive
05-08	05-08	05-08	05-08	05-08	Acuité Olfactive
09-12	09-12	09-12	09-12	09-12	Acuité visuelle
13-16	13-16	13-16	13-16	13-16	Ambidextrie
17-20	-	17-20	-	17-20	Bagarre
21-24	17-20	21-24	17-20	21-24	Baratin
25-28	21-24	25-28	21-24	25-28	Chance
29-32	25-28	-	25-28	29-32	Chant
33-36	-	29-32	29-32	33-36	Corruption
37-40	29-32	33-36	33-36	37-40	Course à pied
41-44	33-36	-	37-40	41-44	Danse
45-48	37-40	37-40	41-44	45-48	Déplacement silencieux (Rural)
49-52	41-44	41-44	45-50	49-52	Déplacement silencieux (Urbain)
53-56	45-48	45-48	51-54	53-56	Désarmement
57-60	49-52	49-52	55-58	-	Equitation
61-64	53-58	53-56	59-62	57-60	Escalade
65-68	59-62	57-60	63-66	61-65	Esquive
69-72	63-66	61-64	67-70	66-69	Force accrue
73-76	67-70	65-68	71-74	70-73	Réflexes éclairs
77-80	71-74	69-74	75-78	74-77	Résistance accrue
81-84	75-78	75-78	79-82	78-81	Sixième sens
85-88	79-82	79-82	83-86	82-85	Vision nocturne

Forestier						
Humain Occidental et Oriental	Humain Nordique, Sudaiste et Felis	Tous les types d'Elfes et Ondins	Nains	Hobbits	Xenops	Compétences
01-06	01-06	01-06	01-06	01-06	01-06	Acuité auditive
07-12	07-12	07-12	07-12	07-12	07-12	Acuité Olfactive
13-18	13-18	13-18	13-18	13-18	13-18	Acuité visuelle
19-24	19-24	19-24	19-24	19-24	19-24	Alphabétisation
25-30	25-30	25-30	25-30	25-30	25-30	Ambidextrie
31-36	31-36	31-36	31-36	31-36	31-36	Astronomie
37-42	37-42	37-42	37-42	37-42	37-42	Chance
43-48	43-48	43-48	43-48	43-48	43-48	Chant
49-54	49-54	49-54	49-54	49-54	49-54	Déplacement silencieux (Rural)
55-60	55-60	55-60	55-60	55-60	55-60	Equitation
61-66	61-66	61-66	61-66	61-66	61-66	Force accrue
67-72	67-72	67-72	67-72	67-72	67-72	Orientation
73-78	73-78	73-78	73-78	73-78	73-78	Préparation de poisons (végétaux)
79-84	79-84	79-84	79-84	79-84	79-84	Réflexes éclairs
85-90	85-90	85-90	85-90	85-90	85-90	Résistance accrue
91-95	91-95	91-95	91-95	91-95	91-95	Sixième sens
96-100	96-100	96-100	96-100	96-100	96-100	Vision nocturne

Ingénieur				
Humains	Nains	Hobbit	Gnome	Compétences
01-06	01-06	01-06	01-07	Adresse au tir
07-12	07-12	07-12	08-11	Acuité auditive
13-18	13-18	13-18	12-14	Acuité Olfactive
19-21	19-21	19-21	14-17	Acuité visuelle
22-24	22-26	-	18-21	Résistance accrue
25-29	-	22-27	22-27	Travail du métal
30-34	27-34	27-34	28-34	Technologie
35-40	34-43	34-39	34-40	Métallurgie
40-45	-	40-43	41-43	Humour
-	44-47	44-47	44-47	Escamotage
46-53	48-53	48-53	48-56	Exploitation minière
54-56	54-56	54-56	57-59	Cryptographie
57-60	57-65	57-60	60-63	Force accrue
61-67	-	61-67	64-67	Cartographie
68-75	66-75	68-75	68-75	Chimie
76-80	76-80	76-80	76-80	Sixième sens
81-87	81-87	81-87	81-90	Alphabétisation
88-92	88-94	88-92	91-95	Ambidextrie
93-96	-	93-95	-	Baratin
97-100	95-100	96-100	96-100	Chance

• Les Pouvoirs d'Arktosia •

Dans le monde d'Arktosia, la magie est présente partout si bien que presque tous les êtres vivants, à leur naissance, reçoivent un pouvoir qui leur est propre, qui est unique. Après avoir créer le personnage, lancez 1D1000, le résultat indique le pouvoir que le personnage possède.

001-006 : Protection contre le froid
007-012 : Créer un feu illusoire
013-018 : Voir à travers les tissus
019-024 : Fait disparaître l'ivresse
025-030 : Créer une zone de boue
031-036 : Guérison
037-042 : Germer les graines plus vite
043-048 : Boule de feu
049-054 : Vision du passé
055-060 : Changer le sens du vent
061-066 : Donner soif
067-072 : Générer champ répulsif contre tous les animaux
073-078 : Téléportation
079-084 : Marcher sur l'eau
085-090 : Peut s'infiltrer dans l'esprit d'une personne quand celle-ci dort
091-096 : Faire glisser
097-112 : Communication universelle
113-118 : Protection magie

119-124 : Faire revenir sur lui les objets qu'il a lancés
125-130 : Rend incandescent toute chose
131-136 : Faire tomber les dents
137-142 : Contrôle mental d'une vermine
143-148 : Pousser les poils
149-154 : Voir à travers un mur
155-160 : Marcher sur les murs
161-166 : Apparition de roche composée de bouse
167-172 : Peut modifier la tonalité de sa voix
173-178 : Peut écrire sans utiliser ses mains
179-184 : Lumière aveuglante
185-190 : Provoque la nuit noire
191-196 : Peut lire n'importe quel langage
197-202 : Bourrasque de vent
203-208 : Apparition de pustule
209-214 : Voir des objets à distance qu'il a déjà vu
215-220 : Peut transformer du métal en nourriture
221-226 : Peut détecter la magie
227-232 : Sens hyper développé (D5) : 1 ouïe / 2 vue / 3 toucher / 4 odorat / 5 goût
233-238 : Lévitations objets
239-244 : Peut faire tomber les poils
245-250 : Peut créer une mauvaise odeur dans une zone
251-256 : Lit dans les pensées
257-262 : Télépathie
263-268 : Hypnose
269-274 : Réparer un objet
275-280 : Altération taille
281-286 : Respiration sous l'eau
287-292 : Provoque des secousses
293-298 : Apparition de la pluie
299-304 : Création d'illusion
305-310 : Protection contre acide
311-316 : Peut invoquer de la grêle dans une zone de 100 m²
317-322 : Peut rendre quelque chose de naturel collant
323-328 : Changer de couleur quelques choses
329-334 : Peut faire jaillir de l'eau
335-340 : provoque des tourbillons dans l'eau
341-346 : Vitesse surhumaine
347-352 : Invisibilité
353-358 : Donne la faim
359-364 : Tous les sens hyper développé
365-370 : Voler
371-376 : Change les objets en glace

377-382 : Peut se transformer en une autre race
383-388 : Créer des fosses
389-394 : Transformation en animal
395-400 : Créer du brouillard
401-406 : Passe à travers les structures solides
407-412 : Fondre le métal
413-418 : Fait luire le métal
419-424 : Créer des armes en élément : 1-terre 2-eau 3-sable 4-bois 5-métal (tous les métaux) 6-feu
425-430 : Localiser toute personne connue
431-436 : Métamorphose de soi-même en orque
437-442 : Apparition d'un mur
443-448 : Démangeaison des êtres vivants
449-454 : Faire des bonds de plusieurs dizaines de mètres
454-460 : Caméléon parfait
461-466 : Rendre un végétal agressif
467-472 : Ouvre champ de téléportation
473-478 : Communiquer avec animal
479-484 : Provoque un coup de poing au loin
485-490 : Peut faire grossir une partie du corps
491-496 : Emprisonnement d'un corps dans un joyau
497-502 : Provoque le hoquet
503-508 : Protection contre le poison
509-514 : Ouvre portes avec serrure
515-520 : Guérison poison
521-526 : Modèle la chair
527-532 : Zone où l'on ne peut pas être entendus
533-538 : Invoque une créature
539-544 : Faire tomber la foudre
545-550 : Permet à son esprit de voir au loin
551-556 : Etouffer des sons
557-562 : Dédoublage
563-568 : Bris d'objets
569-574 : Pouvoir aléatoire : Chaque jour, on tire 1D1000 le pouvoir obtenu sera le pouvoir du personnage pendant la journée
575-580 : Donne un malheur à quelqu'un
581-586 : Enflamme les poings
587-592 : Faire apparaître de l'argent
593-598 : Apaiser les vagues
599-604 : Changer la couleur des yeux
605-610 : Changer la couleur des cheveux
611-616 : Faire hurler les animaux
617-622 : Animer une arme

623-628 : Annuler un pouvoir
629-634 : Echanger les corps et les esprits
635-640 : Faire disparaître les accents vocaux
641-646 : Faire disparaître la poussière
647-652 : Peut faire des explosions en touchant
653-658 : Faire bouillir les liquides
659-664 : Dessécher les êtres vivants
665-670 : Transformation minotaure
671-676 : Magnétisme Mineur
677-682 : Magnétisme Majeur
683-688 : Connaître les intentions et les sentiments
689-694 : Lancer des épines
695-700 : Devenir élastique
701-706 : Contrôle sur les animaux
707-712 : Peut transformer une partie de son corps en métal
713-718 : Transformation de l'eau en vapeur ou en glace
719-724 : Protection contre le feu
725-730 : Voir par les yeux d'un autre être vivant
731-736 : Domination mentale
737-742 : Absorber la vitalité
743-748 : Pouvoir caméléon
749-754 : Régénération
755-760 : Cracher du feu
761-766 : Cause souffrance
767-772 : Protection corporelle mineure
773-778 : Protection corporelle majeure
779-784 : Faire disparaître les vêtements
785-790 : Drain de magie
791-796 : Altération de masse
797-802 : Faire disparaître des écritures
803-808 : Téléportation planaire
809-814 : Anesthésier les parties du corps
815-820 : Agrandir les insectes
821-826 : Déplacer des rochers
827-832 : Faire allonger le nez en cas de mensonge
833-838 : Faire pousser des cornes aux gens
839-844 : Faire tomber de la neige
845-850 : Rendre des objets invisibles
851-856 : Durcir l'air
857-862 : Faire pourrir
863-868 : Mettre le feu d'un regard
869-874 : Peut fusionner avec des objets
875-880 : Peut dévier toute chose

881-886 : Décharge électrique
887-892 : Peut Fermer serrure
893-898 : Transfert de connaissances
899-904 : Force surhumaine
905-910 : Faire apparaître sa mémoire
911-916 : Faire apparaître des tubes noirs
917-922 : Pas de pouvoir
923-928 : Cause amnésie
929-934 : Provoque piqûre venimeuse D2 (1 : mineure / 2 : majeure)
935-940 : Donner de sa vitalité
941-946 : Donner de son pouvoir magique
947-952 : Intervertir les pouvoirs
953-958 : Vision planaire
959-964 : Peut dissiper la magie
965-970 : Pouvoir miroir
971-976 : Peut transformer ses attaques en ondes de choc
977-982 : Parler avec les morts
983-988 : Animer les morts
989-994 : Varier la gravité
995-997 : Être d'exception
998-1000 : Pouvoir rares (D100)
-01-07 : Acquiert le pouvoir de celui qu'il tue
-08-14 : Impuissance magique
-15-21 : Faire pleuvoir des météores
-22-28 : Faire exploser la chair
-29-35 : Pouvoir élémentaire du feu
-36-42 : Pouvoir élémentaire de la glace
-43-49 : Pouvoir élémentaire de l'eau
-50-56 : Pouvoir élémentaire du sable
-57-63 : Pouvoir élémentaire de la foudre
-64-70 : Pouvoir élémentaire des ténèbres
-71-77 : Pouvoir élémentaire de l'air
-78-84 : Voyager dans le temps
-85-91 : Pouvoir d'abstinence
-92-100 : Pouvoir Ultime
Kelnir compte 178 pouvoirs dont 164 communs

ELEMENTS

Cette table concerne les pouvoirs ayant rapports avec les éléments, si le pouvoir l'exige ils sont tirés aléatoirement.

D5	Elément
1	Terre
2	Eau
3	Sable
4	Bois
5	Métal (tous les métaux)

ANIMAUX

Cette table concerne les pouvoirs ayant rapports avec les animaux, si le pouvoir l'exige ils sont tirés aléatoirement.

D10	
1	Loup
2	Chien
3	Faucon
4	Serpent
5	Hiboux
6	Chauve-souris
7	Chat
8	Cheval
9	Elan
10	Ours

METAUX

Cette table concerne les pouvoirs ayant rapports avec les métaux, si le pouvoir l'exige ils sont tirés aléatoirement.

D6	
1	Bronze
2	Argent
3	Cuivre
4	Fer
5	Or
6	Tous les métaux

ARMES

D4	
1	Epée
2	Marteau
3	Hache
4	Masse

ARGENT

D100	Gain
01 suivi de 20 ou moins	1D1000 PO
01	2D100 PO
02 à 05	1D100 PO
06 à 10	1D20 PO
11 à 16	1D10 PO
17 à 21	1D20 PA
22 à 25	1D10 PA
26 à 30	1D20 s
31 à 36	1D10 s
37 à 41	1D6 s
42 à 45	Une grosse pierre
46 à 95	Rien du tout
96 à 99	Pluie de pierre
00	Perte de 5D10 PO

INVOCATION DE CREATURE (Tableau donné en exemple)

D100	Créature invoquée
01 suivi de 20 ou moins	Créature extrêmement puissante
01	Créature très puissante
02 à 10	Créature puissante
11 à 16	Liche
17 à 21	Troglodyte
22 à 25	Saurien
26 à 30	Draconnian
31 à 36	Araignée géante
37 à 41	Crépuscule
42 à 45	Aigle
46 à 95	Loup
96 à 99	Gobelin
00	Une race de départ aléatoire

Pour chaque pouvoir obtenu, on lance 1D100. S'il l'on obtient 96 ou moins le pouvoir n'aura aucune restriction sinon il faudra lancer 1D100 dans la table ci-dessous. Il pourra arriver que les restrictions s'opposent aux pouvoirs comme par exemple N'affecte pas les animaux avec Communication avec les animaux dans ce cas on ignorera la restriction.

01-05 : N'affecte pas le bois
06-07 : N'affecte pas le métal
08-10 : N'affecte pas les animaux
11-13 : N'affecte pas les femmes
14-16 : N'affecte pas les hommes
17-18 : N'affecte pas les orques
19-22 : N'affecte pas les personnes habillés
23-24 : Ne fonctionne que si le lanceur est nu
25-26 : Ne marche que lorsqu'il y a de la musique
27-28 : Ne marche pas quand il pleut
29 : Ne marche que lorsqu'il pleut
30-31 : Ne marche qu'en pleine nuit
32-33 : Ne marche qu'en plein jour
34-36 : Ne marche qu'en extérieur
37 : Ne marche que si vous regardez votre cible dans un miroir
38-39 : Ne marche que s'il fait froid (moins de 10°C)
40-41 : Ne marche que s'il fait chaud (plus de 25°C)
42 : Ne marche que sur les personnes dont vous connaissez le nom
43-44 : Ne marche que les yeux fermés
45-46 : Nécessite une danse rythmée de tous les membres
47-48 : Ne marche que si vous êtes couché
49 : Ne marche que si vous avez les pieds dans l'eau
50-54 : Vous devez être ivre pour activer ce pouvoir
55-56 : Ne marche que si vous n'avez rien bu ou rien mangé durant les 6 dernières heures
57 : Ne marche que si vous donnez la main à une jolie fille/beau mec
58-60 : Ne marche que si vous êtes blessé
61-65 : Ne marche pas si vous êtes blessé (perte d'au moins 15 points de vie)
66-67 : Ne fonctionne pas en ville
68-69 : Ne fonctionne q'une fois sur deux
70-71 : Ne fonctionne qu'après avoir compté jusqu'à 100
72-75 : Ne fonctionne que si vous faites le poirier
76-80 : Ne fonctionne que sur des personnes volontaires
81-82 : Vous devez rester parfaitement immobile pour activer ce pouvoir
83-84 : Ne fonctionne pas si on vous regarde
85 : Ne fonctionne qu'en présence d'un membre de votre famille
86-87 : Ne fonctionne que si vous portez du rouge
88-89 : Ne fonctionne pas sur les personnes habillés en rouge
90-91 : Ne fonctionne que dans le silence
92-93 : Ne marche que lorsque vous portez des bottes
94-95 : Ne fonctionne que lorsque vous accomplissez vos besoins naturel
96-98 : Ne fonctionne qu'en extérieur
99 : Ne fonctionne pas plus d'une fois par jour
100 : Doit être utilisé au moins cinq fois par jour (sinon ne fonctionne plus pendant 4 jours)

• Les Compétences •

Acrobatie :

Le personnage sait faire des acrobaties. Lorsqu'il tentera de faire un bond il aura un bonus +2 et une réduction des dégâts de -4 lors des chutes et des sauts.

Acrobatie de combat :

Le personnage est un formidable combattant qui tout en combattant fait des acrobaties. Cette compétence donne un bonus de +5 Agilité et donne un malus de -5 à ces adversaires pour le toucher.

Acrobatie Equestre :

Le personnage est capable de faire des acrobaties sur un cheval. Il aura un bonus de +20 sur tous les tests de risque lorsqu'il est sur un cheval.

Acuité Auditive :

Le personnage possède une meilleure audition que les autres personnes de sa propre race. Il aura un bonus de +10 en perception lorsqu'il utilise son audition.

Acuité Olfactive :

Le personnage possède un meilleur flair que les autres personnes de sa propre race. Il aura un bonus de +10 en perception lorsqu'il utilise son nez.

Acuité visuelle :

Le personnage possède une meilleure vue que les autres personnes de sa propre race. Il aura un bonus de +10 en perception lorsqu'il utilise sa vue.

Adresse au tir :

Le personnage est un formidable tireur. Il gagne +10 en Tir.

Alphabétisation :

Le personnage sait lire et écrire dans sa ou ses langues natales. Il pourra apprendre à lire et à écrire dans une langue qu'il a appris mais il devra prendre une formation plus ou moins longue selon la difficulté de la langue.

Ambidextrie :

Le personnage sait aussi bien utiliser sa main droite que sa main gauche. Il n'aura aucun malus pour toucher et de dégâts lorsqu'il se bat avec sa mauvaise main.

Apprentissage du maniement d'une arme :

Le personnage a appris le maniement des armes de spécialisation et n'aura plus de test de risque à faire lorsqu'il utilisera l'une d'elles.

Art :

Le personnage est compétent en art, il saura peindre et sculpter.

As du tir :

Le personnage peut lorsqu'il touche un adversaire à l'arme de jet ajouter ou supprimer 2 dans la localisation du coup porté.

Astronomie :

Le personnage connaît la position des étoiles, il pourra s'orienter dans la nuit et savoir grossièrement où il se trouve.

Bagarre :

Le personnage est un formidable combattant de corps à corps quand il se bat à mains nues il n'aura un malus en dégâts et pas de malus pour toucher.

Baratin :

Le personnage est capable de parler à son interlocuteur pendant 1D6 minutes pour un test de Cha réussi. Le pj racontera une histoire le mettant en scène dans une situation périlleuse qui occupera son interlocuteur.

Bouffonnerie :

Cette compétence regroupe tous les arts de la bouffonnerie. Le personnage saura jongler et faire rire par ses pitreries.

Calcul Mental :

Le personnage manie les chiffres, il pourra faire des calculs de tête.

Camouflage rural :

Le personnage sait comment se camoufler dans un milieu rural.

Camouflage urbain :

Le personnage sait comment se camoufler dans un milieu urbain.

Canotage :

Le personnage est capable de diriger une barque et sait ramer.

Cartographie :

Le personnage possédant cette compétence sait lire une carte et est capable d'en dessiner lui-même.

Chance :

Le personnage est vraiment chanceux, chaque jour il a 1D6 points de chance. Notez que ce total ne doit pas être connu du pj. Il peut utiliser un point de chance pour ajouter ou réduire 10 sur le résultat du D100 ou bien ajouter ou réduire 2 sur le D12.

Charisme :

Le personnage est vraiment charismatique, il inspire la confiance dans son entourage, il est aussi très sociable et sait facilement s'intégrer à un groupe pour cela il a un bonus de +10 en Cha.

Chasse :

Le personnage est compétent en chasse, il connaîtra toutes les astuces de chasseurs et saura comment fabriquer des pièges pour animaux.

Chimie :

Le personnage connaît les réactions chimiques de l'époque et sait identifier la plupart des métaux.

Chirurgie :

Les chirurgiens ont de meilleures capacités à soigner les personnages en piteux état. Si un test d'Intelligence est réussi, il peut restituer 2D8 points de vie à un personnage sérieusement blessés. Il peut stopper les hémorragies et peut soigner les blessures graves. Sur un test d'Intelligence réussi il pourra alors éviter la mort du personnage, l'opération dure 1D3 heures et le patient dormira pendant 1D12+12 heures.

Comédie :

Le personnage sait jouer la comédie et modifier ses expressions, au prix d'un test de Cha réussi, il peut bluffer son auditoire.

Commerce :

Le personnage est compétent en commerce. Il a un bonus de +10 en Cha pour vendre ses produits et pour marchander.

Conduite d'attelage :

Le personnage sait conduire des attelages.

Confection :

Le personnage est capable de confectionner des costumes très élaborés.

Connaissances des démons :

Un personnage possédant cette compétence connaît toutes les choses relatives aux démons et de plus il est capable de les identifier.

Connaissances générales :

Cette compétence peut être attribuée à un personnage qui vient d'une telle région, on notera cette compétence Connaissances générales (région).

Connaissance des parchemins :

Un personnage possédant cette compétence connaît toutes les choses relatives aux parchemins.

Connaissance des plantes :

Le personnage connaît les plantes, leur propriété et où les trouver.

Connaissance des runes :

Le personnage connaît les runes et leur pouvoir.

Conscience de la magie :

Pour utiliser cette compétence l'enchanteur ne doit absolument rien faire d'autres, il restera inactif pendant 1 Tour. Il pourra alors « déceler » la présence de tous les êtres vivants et toute les créatures dégageant de la magie y compris les objets dans un rayon de 100 mètres. Il pourra aussi évaluer leur niveau de pouvoir (un test d'intelligence raté peut être signe de marge d'erreur).

Construction navale :

Au prix d'un test d'Agilité réussi, un personnage sera capable de construire une embarcation de grande taille.

Contorsionniste :

Le personnage est capable de se tordre dans tous les sens.

Corruption :

Le personnage possédant la compétence a un bonus de +10 en Cha pour une tentative de corruption.

Coups assommants :

Les personnages qui possèdent cette compétence ont un bonus de 15% pour étourdir un adversaire et n'ont pas le malus pour toucher. Pour chaque point de vie que perdra la cible, ils auront un bonus de 2 % pour étourdir la cible qui sera additionné à un +10% (pour une arme classique) ou +20% pour une arme contendante.

Coup précis :

Le personnage peut lorsqu'il touche un adversaire ajouter ou supprimer 2 dans la localisation du coup porté.

Coups puissants :

Les coups du personnages sont vraiment très puissants, il a un bonus de +2 en dégâts.

Course à pied :

Le personnage est un formidable coureur pour cela il gagne +2 en V.

Crochetage des serrures :

Le personnage est compétent est crochetage de serrures pour cela il a un bonus de +10 en Agilité pour tenter de crocheter des serrures.

Cryptographie :

Le personnage est capable de percer des codes secrets et d'en inventer.

Cuisine :

Le personnage est capable de préparer des mets raffiné.

Danse :

Le personnage sait formidablement bien danser.

Déguisement :

Le personnage est l'artiste du déguisement, il est capable de changer d'habit en un clin d'œil.

Déplacement silencieux (rural) :

Le personnage est capable de se déplacer silencieusement en milieu rural.

Déplacement silencieux (urbain) :

Le personnage est capable de se déplacer silencieusement en milieu urbain.

Désarmement :

Le personnage au prix de deux tests de Combat réussit est capable de désarmer son adversaire.

Détournement de fonds :

Le personnage est capable de détourner des petites sommes sans que personnes ne s'en rendent compte.

Dressage :

Le personnage est capable de dresser un animal et lui apprendre des tours compliqués.

Eloquence :

Le personnage est un formidable orateur. Il sera manipuler des foules entières, le MJ estimera la difficulté du test en rapport avec le Charisme.

Emprise sur les animaux :

Le personnage a la faculté à captiver les animaux. S'il désire user de son emprise il devra d'abord réussir un test de Cha.

Equitation :

Le personnage sait aussi bien monter à cheval qu'un cavalier.

Escalade :

Les personnages sont capables de grimper sur les surfaces les plus traîtres sont avoir besoin de faire de tests. Il y aura un test de risque à faire lorsque les surfaces sont particulièrement glissantes.

Escamotage :

Le personnage a le don de pouvoir escamoter des objets très facilement, c'est-à-dire de dissimuler de petits objets dans les manches, les poches ou dans les paumes de mains. Il a un bonus de +10 en Agi pour escamoter un objet.

Esquive :

Le personnage est capable d'esquiver l'attaque de son adversaire son un jet d'Agi, réussi.

Etiquette :

Le personnage sait comment se comporter dans la haute société, il aura un bonus de +10 à tous ces tests lorsqu' il est dans la haute société.

Evaluation :

Le personnage est capable d'évaluer un nombre en très peu de temps. Pour cela, faite discrètement un test sous son Intelligence et selon sa marge de réussite attribuer la marge d'erreur. Notez qu'il est impossible de trouver exactement une

somme dans un coffre donc il est préférable de mettre une marge d'erreur de + ou - 10%.

Evasion :

Le personnage est un professionnel de l'évasion. Sur un test d'Agi réussi, il arrivera à se libérer d'une corde en 1D6 minutes. Notez aussi que dans certaines situations il est impossible de s'évader.

Exploitation minière :

Le personnage connaît toutes les choses relatives à l'exploitation minière et sait les appliquer.

Fabrication d'objets magiques :

Le personnage est un sorcier accompli capable de fabriquer et d'utiliser des objets magiques.

Fabrication de drogue :

Le personnage est capable de fabriquer des drogues à partir de produits naturels ou chimiques. Ils devront acheter deux fois les compétences pour pouvoir fabriquer les deux types de poison. Un test d'Intelligence est requis en plus de matériel adéquat pour pouvoir réussir la préparation.

Fabrication de parchemin :

Le personnage est un sorcier accompli capable de fabriquer et d'utiliser des parchemins.

Fabrication de poisons :

Le personnage est capable de fabriquer des poisons à partir de produits végétaux. Un test d'Intelligence est requis en plus de matériel adéquat pour pouvoir réussir la préparation.

Filature :

Le personnage est capable de suivre une personne sans se faire remarquer. Pour cela, il devra réussir un test de discrétion.

Force Accrue :

Le personnage est vraiment très fort. Pour cela, il a le droit à 1 point de Force supplémentaire.

Frénésie :

Le personnage peut devenir frénétique volontairement en réussissant un test de Vo ou en échouant à un test de Courage lors d'un combat ou d'une provocation. Pendant cette frénésie, il bénéficiera d'un bonus de +20 en Combat, +2 en Force et d'une réduction des dégâts supplémentaire de -2. La frénésie s'arrête lorsque le combat et finit ou lorsque le guerrier subit trop de dégâts. Après la frénésie et cela durant 4 heures, le guerrier aura un malus 2 en Force et en Endurance ainsi qu'un malus de -10 en Combat, Tir et Agilité.

Fuite :

Le personnage est un formidable coureur quand il fuit. Lorsqu'il se met à fuir il jettera 1D8 au lieu de 1D6.

Héraldique :

Le personnage connaît tous les blasons de son pays d'origine et sait à qui ils sont.

Histoire :

Le personnage connaît la plupart de l'histoire du monde d'Arktosia. Il connaît les dates et l'évènement qui ont eu lieu.

Humour :

Le personnage a le don de pouvoir faire rire toutes les personnes qui l'écoute pour cela il a +10 en Cha.

Hypnotisme :

Le personnage qui veut tenter d'hypnotiser quelqu'un devra réussir un test de Vo et sa victime aussi moins qu'elle ne décide de ne pas résister. L'hypnotiseur pourra poser 1D6 questions ensuite il devra recommencer la procédure pour continuer l'hypnose.

Identification des mort-vivants :

Le personnage sait identifier les morts-vivants et connaît leurs particularités.

Identification des objets magiques :

Le personnage est capable d'identifier des objets magiques sur un test d'Int réussi, le résultat sera gardé secret par le MJ et un échec pourra indiquer une erreur du personnage.

Identification des plantes :

Le personnage est fin connaisseur de plantes et sait les identifier.

Imitation :

Le personnage est capable d'imiter des personnes

Immunité aux maladies :

Le personnage est immunisé à une maladie et il devra déclarer le nom de sa maladie et justifier pourquoi, si la réponse est acceptable le MJ pourra lui donner l'immunité sinon il devra choisir une autre maladie. Cette compétence peut s'acheter plusieurs fois.

Immunité aux poisons :

Le personnage est immunisé à un poison et il devra déclarer le nom de son poison et justifier pourquoi, si la réponse est acceptable le MJ pourra lui donner l'immunité sinon il devra choisir un autre poison. Cette compétence peut s'acheter plusieurs fois.

Incantations :

Cette compétence permet à un personnage d'incanter des sorts.

Incantations informulées :

Le personnage est capable d'incanter un sort sans signe apparent, on ne pourra pas savoir si le personnage incante un sort et le sort lancé surprendra toujours la cible.

Ingénierie :

Le personnage sait comment construire ou connaît les mécanismes englobés par son niveau d'ingénierie. Un test de construction se fait sous l'Intelligence et d'Agilité (jusqu'à un bonus de +20 par rapport à l'Agilité de base du constructeur) de l'inventeur.

Niveau 1 : Bricoles peu élaborées

Niveau 2 : Inventions faisant intervenir des mécanismes simples de roues dentées ou autres (Catapulte, Baliste)

Niveau 3 : Inventions faisant intervenir des mécanismes moyennement compliqués de roues dentées ou autres (Arme à poudre)

Niveau 4 : Inventions faisant intervenir des mécanismes très compliqués de roues dentées ou autres (Horloges de clocher)

Niveau 5 : Inventions faisant intervenir des principes physiques ou mécanisés (Répartition des Forces et Automates)

Niveau 6 : Inventions requierant beaucoup de savoir et mettant du temps à être élaborées.

Jeu :

Le personnage est compétent en jeu et il est aussi un fin statisticien, il aura un bonus à chaque fois qu'il jouera à un jeu.

Joaillerie :

Le personnage est un grand connaisseur de bijoux. Il sait les identifier, estimer leur valeur et tailler des pierres.

Jonglerie :

Le personnage sait jongler.

Langage secret :

Il y a trois types de langage secret le personnage pourra apprendre un des langages secret, bien sur le MJ pourra refuser une requête s'il juge que ce n'est pas possible.

Le langage des voleurs : Il est composé des gestes et peut être pratiqué tout en parlant dans une autre langue.

Le Langage des lettrés : C'est à la base une ancienne langue morte qui est employé

dans certains textes, elle est très rarement parlée.

Le langage de Guilde : Il est rare et n'est parlée que entre les membres d'une même guilde.

Langue étrangère :

Le personnage à force de contacts commerciaux ou de voyages a appris une langue étrangère. Il arrivera à parler avec une grande facilité dans cette langue.

Langue arcanique :

Cette compétence se détaille en 5 niveaux représentant le niveau de maîtrise de cette langue. Chaque niveau de langue arcanique permet de lancer des sorts de magie astrale de son niveau et inférieur. Elle est utilisée dans la rédaction de parchemin et dans les grimoires magiques.

Langue démoniaque :

Cette compétence se détaille en 5 niveaux représentant le niveau de maîtrise de cette langue. Chaque niveau de langue démoniaque permet de lancer des sorts nécromantique de son niveau et inférieur. Elle est utilisée dans la rédaction de parchemin et dans les grimoires magiques.

Langue élémentale :

Cette compétence se détaille en 5 niveaux représentant le niveau de maîtrise de cette langue. Chaque niveau de langue élémentale permet de lancer des sorts élémentaire de son niveau et inférieur. Elle est utilisée dans la rédaction de parchemin et dans les grimoires magiques.

Langue illusoire :

Cette compétence se détaille en 5 niveaux représentant le niveau de maîtrise de cette langue. Chaque niveau de langue illusoire permet de lancer des sorts élémentaire de son niveau et inférieur. Elle est utilisée dans la rédaction de parchemin et dans les grimoires magiques.

Langue maléfique :

Cette compétence se détaille en 5 niveaux représentant le niveau de maîtrise de cette langue. Chaque niveau de langue maléfique permet de lancer des sorts démonique de son niveau et inférieur. Elle est utilisée dans la rédaction de parchemin et dans les grimoires magiques.

Langue minérale :

Cette compétence permet de lancer des sorts de magie mineure. Elle est utilisée dans la rédaction de parchemin et dans les grimoires magiques.

Langue planaire :

Cette compétence permet de lancer des sorts de magie planaire. Elle est utilisée dans la rédaction de parchemin et dans les grimoires magiques.

Lecture sur les lèvres :

Le personnage doué de cette compétence a le talent de lire sur les lèvres condition qu'il voit la bouche de leur interlocuteur. Ben sur, il devra réussir un test d'Intelligence pour comprendre ce que son interlocuteur raconte.

Législations :

Le personnage connaît les lois et sait les manipuler pour éviter une situation fâcheuse, cette action pourra réussir en fonction de la réussite d'un test d'Intelligence.

Linguistique :

Un personnage est capable de se débrouiller à peine une semaine après avoir rencontré une nouvelle langue, cela montre son aptitude à assimiler une langue. Selon la marge de réussite d'un test d'Intelligence il pourra aussi tenter de déchiffrer un texte dans un langage inconnu.

Maîtrise des runes (nains uniquement) :

Cette compétence est réservée uniquement aux sorciers expérimentés qui sont capable de tracer leurs propres runes.

Manœuvres nautiques :

Les personnages savent tous les tâches nécessaires à faire fonctionner un navire et à le piloter. Ils ont l'habitude de la mer et peuvent tout à fait devenir marin.

Mendicité :

Le personnage est compétent en mendicité, il sait comment arriver à obtenir de l'argent. Pour chaque 4 heures de mendicité, le personnage en question devra faire un test de Cha, s'il est réussi il obtiendra 1D10 sous.

Métallurgie :

Le personnage doué de cette compétence est capable de reconnaître un minéral, en extraire ce qui l'intéresse et est capable d'évaluer la qualité d'un métal.

Musique :

Le personnage devra choisir un instrument qu'il saura jouer d'une manière correcte.

Narration :

Le personnage est un formidable conteur, il sait raconter des histoires de façon qu'elles soient intéressantes. Bien sûr cette compétence ne se cantonne pas qu'aux histoires mais à tout ce qui peut-être raconté comme les anecdotes, les blagues...

Natation :

Le personnage sait nager, il se déplace au maximum à son allure prudente.

Numismatique :

Le personnage connaît la plupart des pièces de monnaies et leur origine. Sur un test d'Intelligence réussi il pourra dire de quelle région elle vient, son époque de création et le lieu où elle a été entreposée.

Orientation :

Le personnage est capable de trouver le Nord et ainsi réussi à s'orienter dans n'importe quel lieu. Dans des conditions difficiles, on pourra aussi demander un test d'Intelligence.

Occlumancie :

Le personnage est capable de mieux résister aux pénétrations de son esprit, pour cela il a un bonus de +10 en Volonté pour résister à un contrôle mentale.

Pantomime :

Le personnage est capable par les gestes de communiquer avec une autre personne. Le destinataire du message s'il n'a pas la compétence devra réussir pour comprendre la totalité du message.

Pathologie :

Le personnage est capable d'identifier les maladies. Les maladies les plus courantes sont automatiquement identifiées mais les plus rares nécessiteront un test d'Intelligence. Le personnage pourra aussi soigner au pris du test Intelligence additionné l'Endurance non modifiée du patient. On pourra avoir qu'une seule tentative par jour.

Pêche :

Le personnage sait pêcher et sait où trouver une espèce précise de poisson. Sur un lancer de D100. Un 20 ou moins indique le personnage a réussi à pêcher son minimum vital (en admettant qu'il mange son poison) en 1 heure, un 40 ou moins en 2 heures, un 60 ou moins en 3 heures, 90 ou moins en 4 heures et enfin un 90 ou plus indique que le personnage n'a fait aucune prise de la journée.

Pictographie :

Le personnage est capable de déchiffrer et écrire les pictogrammes. Les pictogrammes ne forment pas de phrases mais des indications utiles comme « Attention chute de pierre » ou « Gibier par ici ».

Piégeage :

Le personnage est capable de fabriquer et des poser des pièges à animaux de toute taille. Si le personnage est compétent en piégeage sa victime devra réussir un test d'Agilité avec un malus de -15. Un piège a

50 % + la moitié de l'intelligence du piéteur de chance d'attraper un petit animal.

Pistage :

Le personnage est capable grâce à cette compétence de pister un animal ou une personne grâce à toutes les traces qu'ils peuvent laisser derrière eux tel un feu, des traces de sabots, des branches cassées. Sur un test d'Intelligence réussi, il pourra estimer la distance entre lui et sa cible et sur un autre test il pourra estimer le nombre du groupe suivit.

Pitrieres :

Le personnage sait faire beaucoup d'acrobaties. Pour cela, il aura une réduction de -2 aux dommages lorsqu'il chute ou saute et un bonus de +2 lorsqu'il bondit.

Potamologie :

Le personnage est familiarisé avec les voyages sur l'eau des rivières il pourra prévenir l'arrivée des rapides, il peut aussi savoir si l'eau de la rivière est potable et s'il y a des créatures dangereuses dedans.

Préparation de poisons :

Le personnage est un expert dans la préparation du poison, il sait reconnaître les différents types et peut aussi en fabriquer. Il a un bonus de +10 pour détecter les poisons dans la nourriture.

Pyrophilie :

Les pyrophiles sont d'anciens cracheurs, ils sont capables d'allumer un feu dans les conditions les plus défavorables et le feu leur cause -2 dommage.

Radiesthésie :

Les personnages, grâce à ce talent, sont capables de localiser une source d'eau souterraine. Le MJ lancera un dé sous l'Intelligence du personnage un échec indiquera que le personnage s'est trompé. Bien sur cette compétence a ses limites un

PJ dans le désert aura beaucoup plus de mal à trouver une source d'eau.

Rechargement éclair :

Le personnage peut tirer deux plus rapidement par Round cela veut dire qu'un archer pourra tirer jusqu'à deux flèches et un arbalétrier jusqu'à un carreau. Après avoir tiré son premier tir, il devra faire un test d'Agilité. Si le test réussi, il pourra tirer une autre flèche supplémentaire et si le test échoue il ne pourra pas tirer.

Reconnaissance des pièges :

Le personnage a un bonus de +10 sur son test de Perception pour détecter les pièges. Il est capable de découvrir comment un attrape-nigaud fonctionne. Sur un test de Agi réussi il pour désamorcer n'importe quel piège au contraire si le test échoue le piège se déclenchera et la conséquence pourra être terrible.

Réflexes de combat :

Un joueur ayant acquis cette Compétence peut affronter plus d'un adversaire par round si il a suffisamment d'attaques restantes et cela sans malus. De plus il a un bonus de +5 lorsqu'il parade.

Réflexes éclairs :

Le personnage a d'énormes réflexes, pour cela il a un +10 en Agilité.

Résistance à l'alcool :

Le personnage possède une énorme résistance à l'alcool, il a un bonus de +10 sur ses tests d'Endurance pour y résister et ses effets seront atténués sur le personnage.

Résistance accrue :

Le personnage est vraiment très endurant. Pour cela, il a le droit à 1 point d'Endurance supplémentaire.

Savoir bouillonnant :

Le personnage est vraiment très intelligent, il est capable d'improviser des inventions ou des plans de survie grâce à des bricoles trouvés sur les lieux en un rien de temps.

Schématisation :

Le personnage est capable de mettre les mécanismes, le matériel et expliquer les principes d'une machine sur un plan. Une personne possédant la compétence pourra lire un schéma ne provenant pas de lui.

Séduction :

Le personnage est un formidable séducteur, il a un bonus de +10 en Cha lorsqu'il est en contact avec le sexe opposé.

Sens de la magie :

Le personnage est capable de savoir en toucher si un objet émet de la magie, il ne pourra pas savoir qu'elle sorte de magie renferme l'objet. Il pourra aussi savoir le niveau de pouvoir d'une autre personne rien qu'en la touchant le test d'Intelligence se fera par le MJ le sorcier pourra se tromper si il échoue son test.

Sens de la répartie :

Le personnage est un être spirituel qui a de la répartie, il est capable d'amuser les gens et rajoutant des petits commentaires, cette faculté lui permet d'être apprécié des gens.

Sixième sens :

Le personnage a la faculté naturelle de savoir s'il est suivi ou observé. Le MJ lancera les dés sous son Intelligence si le résultat est un succès il pourra avertir le personnage. Un échec critique peut aussi créer une fausse sensation chez le personnage.

Soins des animaux :

Le personnage sait comment s'occuper des animaux et sait les nourrir. Il peut déceler une maladie ou une gène sur un animal.

Technologie :

Le personnage est informé dans dernières avancées technologique il connaît les principes de la mécanique et sait lire un plan où figure des dessins techniques.

Théologie :

Le personnage connaît les religions majeures du monde. Ils peuvent reconnaître le nom et les symboles d'un dieu.

Tir précis :

Le personnage est un tireur d'exception, à chaque fois qu'il tire avec une arme il bénéficie d'un bonus de +2 en dégâts.

Tir synchronisé :

Le personnage est capable de tirer deux tirs en même temps. Cette compétence ne marche seulement avec deux armes à distance à une main (les armes !) du style pistolet, arbalète de poing. L'angle entre les deux directions de tirs définit la pénalité :
de 0 à 45 degrés : -10 / de 45 à 90 degrés : -20 / de 90 à 135 degrés : -30 / de 135 à 180 degrés : -40.

Torture :

Le personnage est compétent en torture, il connaît les endroits du corps qui causent beaucoup de souffrance et qui ne causent que très peu de dégâts. Face au personnage, la victime doit effectuer un test de Vo avec un malus de -10 pour ne pas parler.

Travail de la pierre :

Le personnage peut construire toutes sortes de choses composées de pierres et graver des choses dessus. Il a un bonus de +10 lorsqu'il construit une chose en pierre.

Travail du bois :

Le personnage peut construire toutes sortes de choses en bois et des choses dessus. Il a un bonus de +10 lorsqu'il construit une chose en bois.

Travail du métal :

Le personnage est capable de travailler le fer pour en fabriquer ou réparer des objets assez courants. Il peut aussi réparer des armes et des boucliers. Il a bonus de +10 lorsqu'il construit des choses en métal.

Traumatologie :

Le personnage peut administrer des soins à une personne blessée pour cela il devra faire un test d'Intelligence. Si le personnage est légèrement blessé le traitement durera 1 Tour de jeu et le personnage pourra récupérer 2D8 points de vie. Si le personnage est Sérieusement blessé, il pourra récupérer 1D8 points de vie et enfin si le personnage est gravement blessé il pourra arrêter la perte de points de vie mais il ne récupérera rien mais bénéficiera d'un répit supplémentaire pour survivre. Un personnage gravement blessé doit recevoir des soins avec la compétence chirurgie où mourir dans les 24 heures qui suivent.

Ventriloquie :

Le personnage est ventriloque, il sait parler sans remuer les lèvres.

Vision nocturne :

Le personnage a des yeux qui sont capable de voir dans la semi obscurité. Si le personnage a déjà la compétence sa vision est augmentée de 1D8+4 mètres et si le personnage ne l'a pas il a une vision nocturne de 1D8+4 mètres.

Vol à la tir :

Le personnage est redoutable voleur, il a le droit a un bonus de +10 en Agi lorsqu'il vole à la tir

• Les Classes •

Archer

Description : L'archer est un guerrier qui s'entraîne durement à son art, l'arc. Personne n'est meilleur tireur qu'un archer c'est pour cela qu'ils sont généralement engagés dans l'armée mais peuvent aussi remplir d'autre rôle tel que chasseur et assassin.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1			+5			+5	+1			+5	+5	+1D2	+5	
2		+5	+5		+1	+5	+1		+5				+5	+5
3			+5	+1			+1			+5	+5	+1D4		
4						+5	+1				+5		+5	+5
5			+5			+5	+1	+1	+5	+5	+5	+1D4		
6		+5	+5			+5	+1						+5	+5
7			+5			+5	+1		+5	+5	+5	+1D4		
8		+5	+5	+1	+1	+5	+1				+5		+5	+5
9							+1		+5					
10			+5			+5	+2					+1D4	+5	

Compétences :

	Archer
Niveau 1	Adresse au tir
Niveau 2	Travail du bois/ Déplacement silencieux (rural)/ Apprentissage – arc long
Niveau 3	Tir synchronisé/ Rechargement éclair/
Niveau 4	Camouflage (rural)/ Dressage/ Tir précis
Niveau 6	Astronomie/ As du Tir
Niveau 7	Coups précis

Exclusion : Nain, Nain du chaos.

Assassin

Description : L'assassin à un individu entraîné pour tuer, il peut faire partir d'une guilde et plus rarement travailler à sa propre solde. On l'engage pour remplir un contrat, le plus souvent éliminer une personne mais parfois il s'agit de voler un objet. L'assassin est très discret et particulièrement précautionneux car une erreur peut le mettre dans une sale posture.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1			+5	+5	+1D4	+5	+5
2		+5	+5	+1		+5	+1		+5				+5	
3		+5					+1			+5	+5	+1D4		+5
4			+5		+1	+5	+1	+1	+5				+5	+5
5		+5				+5	+1				+5	+1D4		+5
6			+5			+5	+1		+5	+5			+5	
7		+5		+1		+5	+1				+5			
8			+5		+1	+5	+1	+1	+5			+1D4	+5	+5
9		+5					+1							
10		+5				+5	+2			+5				

Compétences :

	Assassin
Niveau 1	Vision nocturne/ Filature
Niveau 2	Alphabétisation/ Esquive/ Fabrication de drogue
Niveau 3	Adresse au tir/ Torture/ Camouflage rural/ Déplacement silencieux (urbain)/Apprentissage – arme de jet
Niveau 4	Ambidextrie/ Préparation de poisons/ Acuité Auditive/ Déplacement silencieux (rural)/ Apprentissage escrime/ Apprentissage – arbalète au poing
Niveau 5	Connaissance des plantes/ Coups précis/ Camouflage urbain/ Identification des plantes/ Apprentissage – arme de parade/ Reconnaissance des pièges/ Contorsionniste/ Bagarre/ Désarmement

Capacité : Les assassins connaissent les points stratégiques du corps c'est pour cela que lorsqu'ils attaquent une cible immobile, ils multiplieront par 2,5 les PV que devrait perdre la cible au lieu de 2 fois.

Exclusion : Les personnages d'alignement Bon.

Chevalier

Description : Le chevalier est un guerrier qui se sert de sa force physique et non d'une grande technique pour combattre, c'est pour cela qu'on le voit souvent armé d'armes lourdes. Il peut être à cheval si il est suffisamment riche autrement il est à pied.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5		+1		+5	+1		+5		+5			+5
2		+5	+5	+1	+1		+1					+1D4	+5	
3						+5	+1		+5	+5	+5			+5
4		+5	+5	+1			+2	+1			+5		+5	
5					+1		+2					+1D4		+5
6		+5		+1		+5	+2		+5	+5				
7			+5				+2				+5		+5	
8		+5		+1	+1		+2	+1				+1D4		
9						+5	+2		+5	+5				+5
10		+5		+1			+2				+5		+5	

Compétences :

	Chevalier
Niveau 1	Bagarre
Niveau 2	Coups puissants
Niveau 3	Coups assommants/ Force Accrue/ Equitation
Niveau 4	Apprentissage – arme à deux mains/ Héraldique
Niveau 5	Coup précis/ Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue
Niveau 6	Désarmement

Exclusion : Les personnages d'alignement Bon, Neutre, Mauvais et Chaotique.

Chevalier noir

Description : Le chevalier noir est un paladin servant les dieux malfaisants, s'il est suffisamment puissant il peut diriger des légions de démons ou de morts-vivants. Il peut aussi être un lieutenant d'un être encore plus malfaisant encore. Il adore semer la mort sur son passage.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1		+5	+5	+5	+1D4		+5
2		+5		+1	+1		+1						+5	
3			+5			+5	+1		+5	+5	+5			+5
4		+5			+1		+2	+1			+5	+1D4	+5	
5			+5	+1		+5	+2							+5
6		+5			+1		+2		+5	+5				
7			+5			+5	+2				+5	+1D4	+5	+5
8		+5		+1	+1		+2	+1						
9			+5		+1	+5	+2		+5	+5		+1D4		+5
10		+5					+2				+5		+5	

Compétences :

	Chevalier noir
Niveau 1	Bagarre
Niveau 2	Coups puissants
Niveau 3	Coups assommants/ Force Accrue/ Equitation/ Héraldique
Niveau 4	Apprentissage – arme à deux mains/Apprentissage – armes articulées
Niveau 5	Coup précis/ Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue
Niveau 6	Désarmement

Les chevaliers noirs gagnent 2 pouvoirs tirés aléatoirement à chaque passage de niveau à partir du 2. Tous les deux niveaux les pouvoirs du paladin augmente d'un niveau (Ex : Un paladin de niveau 4 peut avoir des sorts de niveaux 2 et un paladin de niveau 5 des sorts de niveaux 2 mais peuvent aussi choisir de tirer des pouvoirs du niveau inférieur).

Capacité : Les chevaliers noirs sont capable de détecter les alignements Loyaux à 2 mètres x leur niveau.

Exclusion : Les personnages d'alignement Loyal, Bon, Neutre et Mauvais.

Démoniste

Description : Le Démoniste s'intéresse beaucoup au plan de même que le Planomage mais le démoniste fait passer en avant la puissance qu'il peut en tirer en s'intéressant en priorité au plan infernal. Il peut puiser de l'énergie via ce plan et invoquer des créatures.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5				+1			+5		+2D4		
3		+5				+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
4				+1	+1	+5	+1		+5		+5	+2D4		
5						+5	+1		+5	+5		+2D4		
6			+5			+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
7		+5				+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		
8			+5	+1	+1		+1	+1	+5	+5		+2D4		+5
9						+5	+1					+2D4	+5	
10						+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		+5

Compétences :

	Démoniste
Niveau 1	Langue minérale/Sens de la magie/Identification des plantes/Incantations magie mineure
Niveau 2	Langue maléfique niveau 1/Conscience de la magie/Evaluation/Incantations niveau 1
Niveau 3	Langue maléfique niveau 2/Incantations niveau 2
Niveau 4	Connaissances des démons/Identification des objets magiques/Préparation de poison
Niveau 5	Langue maléfique niveau 3/Langue étrangère/incantations niveau 3
Niveau 7	Langue maléfique niveau 4
Niveau 9	Langue maléfique niveau 5

Exclusion : Humain – Nordique.

Disciple

Description : Le disciple est une personne d'origine religieuse de la plupart des cas qui part en sur les routes combattre le mal et ainsi influencer des personnes à vénérer son divinité, plus il arrive à vaincre plus sa magie devient puissante. Malgré ses talents de sorcier il reste un bon guerrier.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5		+1D4	+5	+5
2		+5	+5	+1			+1			+5	+5	+1D4		
3					+1	+5	+1		+5			+1D4	+5	+5
4		+5	+5				+1			+5	+5	+1D4		
5				+1		+5	+1		+5			+1D4		
6		+5	+5		+1		+1	+1		+5		+1D4	+5	+5
7						+5	+1		+5		+5	+1D4		
8		+5		+1		+5	+2		+5	+5		+1D4		+5
9			+5	+1	+1		+2				+5	+1D4	+5	
10		+5			+1	+5	+2		+5	+5		+1D4		+5

Compétences :

	Disciple
Niveau 1	Alphabétisation
Niveau 2	Théologie/ Langue minérale/ Incantations magie mineure
Niveau 3	Coups Précis
Niveau 4	Sens de la magie/ Cartographie/ Langue arcanique niveau 1/ Incantations niveau 1/ Force Accrue
Niveau 6	Apprentissage – arme à deux mains/ Apprentissage – armes articulées
Niveau 7	Conscience de la magie
Niveau 8	Langue arcanique niveau 2/ Incantations niveau 2

Le disciple tout comme le paladin doit choisir une divinité pour laquelle il combattrait. La carrière marche comme celle de Mage.

Capacité : Le disciple peut détecter les alignements soutenu par sa divinité à 2 mètres x leur niveau.

Exclusion : Humain – Nordique, Humain – Sudaïste, Nain, Nain du chaos

Duelliste

Description : Le duelliste est un guerrier généralement d'origine aristocratique qui préfère combattre avec précision et habileté qu'avec force. Il utilise des armes extrêmement légères comme la rapière pour combattre car cela privilégie leurs réflexes en plein combat. Il ne porte jamais d'armure car la meilleure armure n'est de ne pas se faire toucher.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5			+1	+5				+5		+1D4	+5	+5
2			+5	+1	+1	+5	+1		+5		+5			
3		+5					+1			+5			+5	+5
4		+5	+5		+1	+5	+1	+1				+1D4		
5		+5		+1		+5	+1		+5		+5		+5	
6		+5	+5		+1	+5	+1			+5				+5
7		+5				+5	+1					+1D4	+5	
8		+5		+1	+1	+5	+1	+1	+5		+5			+5
9			+5				+1			+5			+5	
10		+5				+5	+1		+5		+5	+1D4		+5

Compétences :

	Duelliste
Niveau 2	Eloquence/ Alphabétisation/ Esquive/ Etiquette
Niveau 3	Ambidextrie/ Héraldique/ Législations
Niveau 4	Coups précis/ Coups assommants/ Désarmement/ Réflexes éclairs/ Apprentissage - escrime
Niveau 5	Réflexes de combat/ Déplacement silencieux (urbain)/ Acrobatie de combat

Exclusion : Humain – Nordique, Humain – Sudaïste, Nain, Nain du Chaos.

Élémentariste

Description : L'élémentariste est un sorcier qui utilise les forces de la nature et les éléments de la terre, il a des affinités avec la nature et peut invoquer des élémentaires.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5				+1			+5		+2D4		
3		+5				+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
4				+1	+1	+5	+1		+5		+5	+2D4		
5						+5	+1		+5	+5		+2D4		
6			+5			+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
7		+5				+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		
8			+5	+1	+1		+1	+1	+5	+5		+2D4		+5
9						+5	+1					+2D4	+5	
10						+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		+5

Compétences :

	Élémentariste
Niveau 1	Chasse/ Langue minorale/ Incantations magie mineure
Niveau 2	Identification des plantes/ Métallurgie/ Langue élémentale niveau 1/ Incantations niveau 1/ Orientation/ Pictographie
Niveau 3	Potamologie/ Connaissance des plantes / Astronomie/ Langue élémentale niveau 2/ Incantations niveau 2/ Identification des plantes/ Dressage
Niveau 4	Astronomie/ Identification des plantes/ Dressage
Niveau 5	Conscience de la magie/ Emprise sur les animaux/ Langue élémentale niveau 3/ Incantations niveau 3/
Niveau 6	Connaissance des démons
Niveau 7	Identification des objets magiques/ Langue élémentale niveau 4/Incantation niveau 4
Niveau 10	Langue élémentale niveau 5/ Incantations niveau 5

Exclusion : Humain – Nordique, Elfe Noir, Nain, Nain du chaos, les personnages d'alignement Chaotique et Mauvais.

Épouvanteur

Description : L'épouvanteur est une sorte de guerrier qui se débarrasse des créatures démoniaques par des armes bien particulières tel que l'argent. On l'engage pour remplir une mission et ils sont très évités du fait de leur métier.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1					+1	+5	+1		+5	+5			+5	+5
2		+5	+5	+1			+1			+5	+5			
3						+5	+1		+5			+1D4	+5	+5
4		+5	+5		+1		+1			+5	+5			
5				+1		+5	+1		+5					
6		+5	+5				+1	+1		+5		+1D4	+5	+5
7						+5	+1		+5		+5			
8		+5			+1		+2			+5				
9			+5	+1		+5	+2		+5		+5	+1D4	+5	
10		+5				+5	+2		+5	+5				

Compétences :

	Epouvanteur
Niveau 1	Alphabétisation
Niveau 2	Evaluation
Niveau 3	Ambidextrie/ Chasse/ Course à pied/ Histoire/ Orientation/ Pictographie/ Potamologie
Niveau 4	Chimie/ Connaissance des plantes/ Identification des mort-vivants/ Immunité aux maladies (maladie dans les cadavres)/ Théologie
Niveau 5	Connaissances des démons / Déplacement silencieux/ Identification des plantes/ Langue démoniaque
Niveau 6	Cryptographie/ Dressage/ Emprise sur les animaux

Capacité : Les épouvanteurs connaissent les faiblesses des démons et celles de tous les mort-vivants comme l'argent pour les lycanthropes.

Exclusion : Humain – Nordique, Elfe Noir, Nain, Nain du chaos, les personnages d'alignement Chaotique et Mauvais.

Gladiateur

Description : Le gladiateur est un guerrier qui vit dans le monde sanglant des arènes, il peut être soit un prisonnier de guerre ou soit quelqu'un désirant combattre dans une arène. Ils manient un nombre élevé d'armes car dans l'arène la plupart des combats ne se font jamais avec les mêmes armes.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1				+5			+5
2		+5	+5	+1	+1		+1		+5			+1D4	+5	
3						+5	+1			+5	+5			+5
4		+5	+5	+1	+1		+1		+5				+5	
5						+5	+1	+1		+5		+1D4		+5
6		+5		+1	+1	+5	+2				+5			
7							+2		+5				+5	
8		+5	+5	+1	+1	+5	+2			+5		+1D4		
9						+5	+2				+5			+5
10		+5		+1	+1		+2	+1	+5	+5			+5	

Compétences :

	Gladiateur
Niveau 1	Bagarre/Lutte
Niveau 2	Coups puissants/Spécialisation – filet/Spécialisation - fronde
Niveau 3	Coups assommants/ Force Accrue/Spécialisation – arme articulées/ Spécialisation – arme de parade
Niveau 4	Coup précis/ Désarmement/ Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue/Spécialisation – arme d'hasts/Spécialisation – arme de jet
Niveau 5	Ambidextrie/Réflexes de combat/Spécialisation – arme à deux mains/
Niveau 8	Frénésie

Exclusion : Elfe Ancien, Elfe Sylvain, Elfe Noir, Elfe des mers, Gnome, Hobbit.

Illusionniste

Description : L'Illusionniste utilise la magie pour tromper et pour manipuler plutôt que d'utiliser au point de vue offensif car un adversaire sans repères est une proie facile

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5				+1			+5		+2D4		
3		+5				+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
4				+1	+1	+5	+1		+5		+5	+2D4		
5						+5	+1		+5	+5		+2D4		
6			+5			+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
7		+5				+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		
8			+5	+1	+1		+1	+1	+5	+5		+2D4		+5
9						+5	+1					+2D4	+5	
10						+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		+5

Compétences :

	Illusionniste
Niveau 1	Langue minérale/Sens de la magie/Identification des plantes/Incantations magie mineure
Niveau 2	Langue illusoire niveau 1/Conscience de la magie/Evaluation/Incantations niveau 1
Niveau 3	Langue illusoire niveau 2/Incantations niveau 2
Niveau 4	Connaissances des démons/Identification des objets magiques
Niveau 5	Langue illusoire niveau 3/Langue étrangère/incantations niveau 3
Niveau 7	Langue illusoire niveau 4/Incantations niveau 4
Niveau 9	Langue illusoire niveau 5/Incantations niveau 5

Exclusion : Humain – Nordique.

Ingénieur

Description : L'ingénieur est en fait un inventeur génial, de la simple horloge, jusqu'au zeppelin en passant par les armures mécanisées, l'ingénieur construit tout ce qui lui passe par la tête. C'est en général, une personne curieuse qui s'intéresse à tout ce qui l'entoure.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1			+5	+5		+5	
2			+5		+1		+1		+5			+1D4		
3		+5				+5	+1			+5			+5	+5
4			+5	+1			+1			+5	+5			
5						+5	+1		+5	+5		+1D4	+5	+5
6			+5		+1	+5	+1			+5			+5	
7		+5					+1		+5	+5				
8			+5	+1		+5	+1	+1			+5	+1D4	+5	+5
9						+5	+1		+5	+5				
10							+1			+5			+5	

Compétences :

	Ingénieur
Niveau 1	Ingénierie niveau 1/Alphabétisation/ Calcul Mental
Niveau 2	Ingénierie niveau 2/ Exploitation minière/ Travail du bois/ Métallurgie/50 % Ambidextrie
Niveau 3	Ingénierie niveau 3/Adresse au tir/chimie/ Technologie/ Travail du Métal/ Savoir bouillonnant/ Apprentissage – tromblon/Apprentissage - pistolet
Niveau 4	Ingénierie niveau 4/Astronomie/ Schématisation/ Cryptographie/ Travail de la pierre
Niveau 6	Ingénierie niveau 5/ Construction navale/ Architecture
Niveau 7	Ingénierie niveau 6

Exclusion : Elfes et Felis

Mage

Description : Le mage est un sorcier qui est spécialisé dans la magie de bataille, il accompagne généralement les bandes d'aventuriers et leur font profiter de ses dons magiques.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5				+1			+5		+2D4		
3		+5				+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
4				+1	+1	+5	+1		+5		+5	+2D4		
5						+5	+1		+5	+5		+2D4		
6			+5			+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
7		+5				+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		
8			+5	+1	+1		+1	+1	+5	+5		+2D4		+5
9						+5	+1					+2D4	+5	
10						+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		+5

Compétences :

	Mage
Niveau 1	Langue minorale/Sens de la magie/Identification des plantes/Incantations magie mineure
Niveau 2	Langue arcanique niveau 1/Conscience de la magie/Evaluation/Incantations niveau 1
Niveau 3	Langue arcanique niveau 2/Incantations niveau 2
Niveau 4	Connaissances des démons/Identification des objets magiques/Préparation de poison
Niveau 5	Langue arcanique niveau 3/Langue étrangère/incantations niveau 3
Niveau 7	Langue arcanique niveau 4/Incantations niveau 4/Spécialisation (...)
Niveau 9	Langue arcanique niveau 5/Incantations niveau 5/Spécialisation (...)

Exclusion : Humain – Nordique.

Tout mage à partir du niveau 7 doit prendre une spécialisation, il y en 5 :

- Magie Ardente (concerne le feu et les explosions)
- Magie Ondine (Concerne l'eau et ses différents états)
- Magie Bestiale (Concerne les animaux et les transformations)
- Magie Céleste (Concerne le vent et la foudre)
- Magie Astrale (Concerne les sorts plus pointus et puissants de la magie astrale)

En choisissant cette spécialisation, ils pourront lancer les sorts de niveau 4 et 5 de leur magie respective.

Massacreur

Description : Le massacreur est un guerrier qui vit d'une façon particulière, pour lui le monde va sombrer car de plus en plus de démons, morts-vivants ou autres monstruosités arrivent, il combat donc ces créatures mais n'essaie jamais de fuir préférant mourir.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5		+1	+1	+5	+2		+5		+5		+5	+5
2		+5		+1	+1		+2			+5		+1D4		
3		+5					+2				+5			
4				+1	+1		+2	+1					+5	
5		+5				+5	+2			+5	+5			
6				+1	+1		+2							
7		+5					+2		+5		+5		+5	+5
8				+1	+1		+2	+1		+5		+1D4		
9		+5					+3							
10				+1	+1	+5	+3		+5		+5		+5	

Compétences :

	Massacreur
Niveau 1	Bagarre
Niveau 2	Coups puissants
Niveau 3	Coups assommants/ Force Accrue/ Equitation/ Coups précis
Niveau 4	Apprentissage – arme à deux mains/Apprentissage – armes articulées
Niveau 5	Réflexes de combat/ Résistance accrue
Niveau 6	Désarmement

Exclusion : Les personnages d'alignement Bon, Neutre, Mauvais et Chaotique.

Matelot

Description : Le matelot est un guerrier qui vit en mer et de ce fait a la « chance » de rencontrer tout un tas de créatures dont il doit se défendre, c'est pour cela qu'il est généralement bon guerrier.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1				+5			+5
2		+5	+5	+1	+1		+1		+5			+1D4	+5	
3						+5	+1			+5	+5			+5
4		+5	+5	+1	+1		+1		+5				+5	
5						+5	+1	+1		+5		+1D4		+5
6		+5		+1	+1	+5	+2				+5			
7							+2		+5				+5	
8		+5	+5	+1	+1	+5	+2			+5		+1D4		
9						+5	+2				+5			+5
10		+5		+1	+1		+2	+1	+5	+5			+5	

Compétences :

	Matelot
Niveau 1	Canotage/ Narration
Niveau 2	Bagarre/ Pêche
Niveau 3	Acuité visuelle/ Coups assommants/ Coups puissants/ Natation/ Pantomime
Niveau 4	Charisme/ Coup précis/ Force Accrue/ Orientation
Niveau 5	Désarmement/ Manœuvres nautiques/ Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue/ Résistance à l'alcool/ Numismatique
Niveau 6	Construction navale

Exclusion : Aucune.

Mentat

Description : Le mentat utilise la magie pour attaquer l'esprit de ses adversaires car ils jugent que le corps est la prison de l'esprit et qu'il est vital puisque sans pensée un corps n'est rien.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5				+1			+5		+2D4		
3		+5				+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
4				+1	+1	+5	+1		+5		+5	+2D4		
5						+5	+1		+5	+5		+2D4		
6			+5			+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
7		+5				+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		
8			+5	+1	+1		+1	+1	+5	+5		+2D4		+5
9						+5	+1					+2D4	+5	
10						+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		+5

Compétences :

	Mentat
Niveau 1	Pénétration de songe (50 XP ; Int : +10)
Niveau 2	Regard psychique (75 XP ; Int : +10), Télépathie (75 XP ; Int : +10), Domination mentale de la vermine (75 XP ; Int : +10)
Niveau 3	Transe (75 XP ; Int : +0), Attaque psychique (100 XP ; Int : +0)
Niveau 4	Transe d'autrui (75 XP ; Int : +0), Lit dans les pensées (100 XP ; Int : +0), Corruption partielle (100 XP ; Int : -10), Domination mentale des animaux (100 XP ; Int : -10)
Niveau 5	Effacement de l'esprit (150 XP ; Int : -20), Manipulation mentale (150 XP ; Int : -20), Domination mentale complète (150 XP ; Int : -30)/ Occlumancie
Niveau 6	Rafale psychique (200 XP ; Int : -30)
Niveau 8	Meurtre psychique (300 XP ; Int : -40)

Le Mentat fait partie des carrières magiques mais ne sait pas incanter des sorts, ni utiliser des catalyseurs mais peut en contrepartie utiliser ses capacités discrètement puisque il n'y a aucune incantation à réaliser.

Les Pouvoirs de Mentat ne s'apprennent pas comme des sorts, il suffit juste de payer le nombre d'XP et réussir un test d'Intelligence (Une tentative par jour) avec le malus indiqué entre parenthèses.

Nécromant

Description : Le nécromant est fasciné par les morts et s'entraîne à la magie nécromantique. Il est capable d'animer des squelettes et de les contrôler.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5				+1			+5		+2D4		
3		+5				+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
4				+1	+1	+5	+1		+5		+5	+2D4		
5						+5	+1		+5	+5		+2D4		
6			+5			+5	+1		+5	+5		+2D4	+5	+5
7		+5				+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		
8			+5	+1	+1		+1	+1	+5	+5		+2D4		+5
9						+5	+1					+2D4	+5	
10						+5	+1		+5	+5	+5	+2D4		+5

Compétences :

	Nécromant
Niveau 1	Alphabétisation/Langue minérale/Incantations magie mineure
Niveau 2	Langue démoniaque niveau 1/ Connaissance des démons/ Incantations niveau 1
Niveau 3	Langue démoniaque niveau 2/ Incantations niveau 2
Niveau 4	Conscience de la magie
Niveau 5	Identification des objets magiques/Langue démoniaque niveau 3/ Incantations niveau 3
Niveau 7	Langue démoniaque niveau 4/ Incantations niveau 4
Niveau 9	Langue démoniaque niveau 5/ Incantations niveau 5

Exclusion : Humain – Nordique, Elfe Ancien, Elfe Sylvain, Elfe des mers, Nain, Hobbit, Ondin, Xenop, les personnages d'alignement Loyal, Bon et Neutre.

Paladin

Description : Le paladin est un guerrier religieux, combattant pour un dieu pour lequel il voue un culte en échange de ces services il obtient des pouvoirs magiques très particuliers.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1		+5	+5	+5	+1D4		+5
2		+5		+1	+1		+1						+5	
3			+5			+5	+1		+5	+5	+5			+5
4		+5			+1		+2	+1			+5	+1D4	+5	
5			+5	+1		+5	+2							+5
6		+5			+1		+2		+5	+5				
7			+5			+5	+2				+5	+1D4	+5	+5
8		+5		+1	+1		+2	+1						
9			+5		+1	+5	+2		+5	+5		+1D4		+5
10		+5					+2				+5		+5	

Compétences :

	Paladin
Niveau 1	Bagarre
Niveau 2	Coups puissants
Niveau 3	Coups assommants/ Force Accrue/ Equitation/ Héraldique
Niveau 4	Apprentissage – arme à deux mains/Apprentissage – armes articulées
Niveau 5	Coup précis/ Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue
Niveau 6	Désarmement

Les paladins gagnent 2 pouvoirs tirés aléatoirement à chaque passage de niveau à partir du 2. Tous les deux niveaux les pouvoirs du paladin augmente d'un niveau (Ex : Un paladin de niveau 4 peut avoir des sorts de niveaux 2 et un paladin de niveau 5 des sorts de niveaux 2 mais peuvent aussi choisir de tirer des pouvoirs du niveau inférieur).

Capacité : Les Paladins sont capable de détecter les alignements Chaotique à 2 mètres x leur niveau.

Exclusion : Les personnages d'alignement Bon, Neutre, Mauvais et Chaotique.

Roublard

Description : le roublard est un filou qui possède une grande agilité de ses mains, il peut être éclaireur ou espion mais la plupart du temps il est voleur.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5				+5		+1D4	+5	+5
2			+5	+1	+1		+1				+5			
3		+5				+5	+1		+5	+5			+5	+5
4			+5			+5	+1	+1				+1D4		
5		+5				+5	+1		+5	+5	+5		+5	+5
6				+1	+1	+5	+1							
7		+5				+5	+1		+5		+5	+1D4	+5	+5
8			+5			+5	+1	+1		+5				
9		+5					+1							
10		+5	+5			+5	+1		+5		+5	+1D4	+5	+5

Compétences :

	Roublard
Niveau 1	Eloquence
Niveau 2	Evaluation/ Vol à la tir/ Crochetage de serrures/ Filature
Niveau 3	Baratin/ Fuite/ Vision nocturne
Niveau 4	Acrobatie/ Esquive/ Séduction/ Langage des voleurs/ Apprentissage – arme de parade
Niveau 5	Acrobatie de combat/ Fabrication de drogue/ Lecture sur les lèvres/ Piégeage/ Reconnaissance des pièges/ Réflexes éclairs/ Apprentissage – arme de jet/ Alphabétisation/ Camouflage rural/ Déplacement silencieux (urbain)/ Ambidextrie
Niveau 6	Acuité Auditive/ Déplacement silencieux (rural)/ Préparation de poisons/ Comédie/ Contorsionniste/ Camouflage urbain
Niveau 7	Acrobatie – Equestre/ Coups précis/ Charisme

Exclusion : Humain – Nordique, Humain – Sudaiste, Elfe Sylvain, Felis, les personnages d'alignement Bon

Rôdeur

Description : Le rôdeur est une sorte de guerrier qui vit seul et parcourt les contrées sauvages, ce sont des chasseurs, des pisteurs ou des éclaireurs. Les rôdeurs s'échangent entre-eux des informations sur la région.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5	+5			+5	+1			+5	+5	+1D2		+5
2			+5		+1	+5	+1		+5		+5		+5	
3			+5	+1		+5	+1			+5		+1D4		+5
4	+1	+5					+1				+5		+5	
5			+5			+5	+1	+1	+5			+1D4		
6							+1			+5	+5		+5	+5
7		+5	+5		+1	+5	+1		+5		+5	+1D4		
8	+1			+1			+2						+5	
9			+5			+5	+2			+5				+5
10		+5	+5				+2		+5		+5	+1D4	+5	

Compétences :

	Rôdeur
Niveau 1	Bagarre/Acuité Auditive
Niveau 2	Acuité visuelle/ Déplacement silencieux (rural)
Niveau 3	Cartographie/ Equitation/ Travail du bois/Apprentissage – arc long/ Soins des animaux
Niveau 4	Adresse au tir/ Chasse/ Camouflage (rural)/ Fabrication de drogue/Orientation
Niveau 5	Dressage/ Identification des plantes/ Pistage/ Astronomie/ Emprise sur l'animaux/ Fabrication de poisons
Niveau 6	Sixième sens / Apprentissage – arbalète de poing/ Apprentissage – arbalète à répétition
Niveau 7	Esquive/ Coups précis

Exclusion : Aucune.

Spadassin

Description : Le spadassin est un guerrier qui combat pour vivre, quand il va en ville c'est pour défier d'autres personnes dans des combats et le vainqueur remporte la somme prévue. Le spadassin adore montrer ses compétences martiales.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1				+5			+5
2		+5	+5	+1	+1		+1		+5			+1D4	+5	
3						+5	+1			+5	+5			+5
4		+5	+5	+1	+1		+1		+5				+5	
5						+5	+1	+1		+5		+1D4		+5
6		+5		+1	+1	+5	+2				+5			
7							+2		+5				+5	
8		+5	+5	+1	+1	+5	+2			+5		+1D4		
9						+5	+2				+5			+5
10		+5		+1	+1		+2	+1	+5	+5			+5	

Compétences :

	Spadassin
Niveau 2	Coups puissants
Niveau 3	Coup précis/ Equitation/ Force Accrue
Niveau 4	Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue/Apprentissage - arme à deux mains
Niveau 5	Conduite d'attelage/ Désarmement
Niveau 6	Acuité Auditive/ Résistance à l'alcool

Exclusion : Aucune.

Partie III – Le Maître du Jeu

• Les langages •

Il existe 10 langues principales dans le monde d'Arktosia :

Araméen : L'Araméen est parlé dans tous les royaumes humains, la langue est semblable à un français d'époque médiévale.

Exemple : Marthleau

Barzak : Cette langue Slave est reconnaissable par des sons très nets et barbares comme des – k

Exemple : Karchak

Draconique : Cette langue peut être confondue par des cris d'animaux mais c'est la langue des Draconniens et des dragons. Du fait de sa prononciation très particulière il est très difficile de l'apprendre.

Exemple : -

Felis : Cette langue est composée de mots courts accompagnés de quelques « onomatopées », elle permet de dire des choses très rapidement.

Exemple : Su' va crac

Hallobien : Cette langue est semblable au Chinois mandarin de l'époque médiévale.

Exemple : Zhongfu Weng

Nargzûl : Cette langue est composée de racines trilitères comme kh-z-d, b-n-d, z-g-l par exemple) qui rappellent les langues sémitiques.

Exemple : Khuzdul

Serandin : Langage a les sonorités aiguës et douces, composées majoritairement de voyelles pouvant être parlé sous l'eau et sur terre.

Exemple : Initu (Prononcez I-ni-tou)

Siltharin : Langage composé de –th et –ion avec une proportion élevée de voyelle et des consonnes sourdes.

Exemple : Elnadareth

Sudiste : Langue simple composée de **tch** pour ch, **dj** pour j, **ou** pour u. Le **r** est roulé. Le **h** est prononcé mais n'est pas aspiré. Le **g** est toujours dur comme dans gare. Le **th** et **w** se prononcent à l'anglaise. L'avant dernière syllabe est généralement accentuée. "e" se prononce toujours é.

Exemple : Kiswahili

Xenos : Langue composée majoritairement de consonnes donnant de mots courts et nets

Exemple : Stilop

• Unité de temps •

Dans le jeu, on utilisera deux grandes mesures de temps ; le Round et le Tour.

Un Round équivaut à 10 secondes dans le jeu et le tour équivaut à une minute dans le jeu. Le Round est utilisé pour les actions rapides tel qu'un combat ou un bras de fer alors que le Tour est utilisé pour des actions qui sont plus lente. Par exemple : quand un Personnage se fait tailler la barbe ou ramasser des bouts de bois dans la forêt.

Récapitulatif : 6 Rounds = 1 Tour = 1 Minute

• Allures de déplacement •

Chaque race à sa propre allure de déplacement, elle correspond à la vitesse du personnage dans le jeu. Le score de Vélocité indique le nombre de mètres auquel un personnage qui marche peut se déplacer un maximum. Avec ce score on peut connaître les autres allures déplacement (le score d'allure Prudente sera toujours arrondie au supérieur).

<i>Allure de déplacement</i>	<i>M/Round</i>		
	Prudente	Marche	Course
X	X/2	X	Xx4
10	5	10	40
11	5	11	44
12	6	12	48
13	6	13	52
14	7	14	56
15	7	15	60
16	8	16	64
17	8	17	68
18	9	18	72
19	9	19	76
20	10	20	80
21	10	21	84
22	11	22	88
23	11	23	92
24	12	24	96
25	12	25	100
26	13	26	104
27	13	27	108
28	14	28	112
29	14	29	116
30	15	30	120
31	15	31	124
32	16	32	128
42	21	42	168

<i>Allure de déplacement</i>	<i>M/ Tour</i>		
	Prudente	Marche	Course
X	(X/2)x6	Xx6	Xx24
10	30	60	240
11	30	66	264
12	36	72	288
13	36	78	312
14	42	84	336
15	42	90	360
16	48	96	384
17	48	102	408
18	54	108	432
19	54	114	456
20	60	120	480
21	60	126	504
22	66	132	528
23	66	138	552
24	72	144	576
25	72	150	600
26	78	156	624
27	78	162	648
28	84	168	672
29	84	174	696
30	90	180	720
31	90	186	744
32	96	192	768
42	126	252	1008

<i>Allure de déplacement</i>	<i>Km/ Heure</i>		
X en M/Round Xx0.06	Prudente Xx0.06	Marche Xx0.06	Course Xx0.06
10	1,8	3,6	14,4
11	1,8	3,96	15,84
12	2,16	4,32	17,28
13	2,16	4,68	18,72
14	2,52	5,04	20,16
15	2,52	5,4	21,6
16	2,88	5,76	23,04
17	2,88	6,12	24,48
18	3,24	6,48	25,92
19	3,24	6,84	27,36
20	3,6	7,2	28,8
21	3,6	7,56	30,24
22	3,96	7,92	31,68
23	3,96	8,28	33,12
24	4,32	8,64	34,56
25	4,32	9	36
26	4,68	9,36	37,44

27	4,68	9,72	38,88
28	5,04	10,08	40,32
29	5,04	10,44	41,76
30	5,4	10,8	43,2
31	5,4	11,16	44,64
32	5,76	11,52	46,08
42	7,52	15,12	60,48

• fuite et poursuite •

Un personnage peut fuir à tout moment dans un combat et à n'importe qu'elle allure à condition que personne n'est dans son champs de course, de même pour les fuyards.

Lorsqu'on poursuit, les deux antagonistes lancent chacun 1D6 (1D8 pour ceux qui possèdent la compétence fuite) qu'ils ajoutent à leur bonus de vélocité (les fuyard ont +1 à leur dé lorsqu'ils fuient le premier round). Si le score du fuyard est le plus haut c'est donc lui qui mettra de l'écart entre lui et son poursuivant mais si le score de poursuivant est le plus haut c'est lui qui rétrécira cet écart. On calcul le nombre de mètre rattrapés ou perdus en calculant la différence.

Exemple : Deux hommes se poursuivent, le fuyard a 14 de vélocité et le poursuivant 12. On lance les dés, le fuyard a fait 6 tandis que le poursuivant 4 donc $0+6=6$ et $-1+4=3$. Le fuyard a donc semé son adversaire de 3 mètres.

Vélocité	Bonus à la fuite
1 à 4	-3
5 à 8	-2
9 à 12	-1
13 à 16	0
17 à 20	+1
21 à 24	+2
25 à 28	+3
29 à 32	+4

• Les Points d'encombrement •

Il est bien évident qu'un personnage ne peut pas tout porter pour cela il y a les points d'encombrement. Un personnage peut en porter 50 par point de force qu'il possède mais il faut bien sur qu'il puisse stocker ses objets quelque part.

S'il le personnage est en surcharge, il aura un malus de 10 en Combat, Tir, Agilité et perd 4 points de Vélocité des malus liés à la charge peuvent s'additionner par marge complète de 50 points de dépassement.

• Amélioration des Caractéristiques •

Comme la plupart des Jeux de Rôle, les pjs gagnent des points d'expérience qu'ils peuvent dépenser pour acheter des compétences ou améliorer leurs compétences. Les pjs ne peuvent

améliorer que les caractéristiques ou acheter les compétences de leur niveau dans leur plan de carrière. Pour 100 points d'expérience, les pjs peuvent prendre une compétence ou un bonus de +5 en Combat, Tir, Agilité, Volonté, Intelligence, Courage, Perception, Charisme, un bonus de +1 en Vitesse, Force, Endurance ou +1D4 points de Pouvoir. Pour un 50 points d'expériences dépensés, ils pourront prendre +1 PV et enfin pour 200 points, ils pourront augmenter leur total d'une attaque. Un personnage, pour un premier scénario, pourra recevoir entre 200 à 450 points d'expérience.

• Passer un niveau •

Une fois que le pj a pris tous les bonus ou compétences, il peut passer au niveau supérieur. Pour cela, il devra payer 50 points d'expérience.

• Niveau et équivalence •

Attention, il ne faut pas confondre le **niveau de classe** d'un personnage qui varie de 1 à 10 et le **niveau de magie** d'un personnage qui représente le niveau du sort maximum pouvant être lancé par ce même personnage, celui-ci variant de 1 à 5.

• Compétences libres •

Certaines compétences ne peuvent être acquises dans un plan de carrière (ex : jonglage...). Le pj souhaitant les apprendre devra payer un enseignant pour la durée de la formation et payer 100 points d'expérience à la fin de cette formation. Après avoir payé avec ces points d'expérience la compétence, on peut dire que le pj a acquis la compétence. Notez que cette méthode est applicable que pour certaines compétences, on peut apprendre à jongler en jonglant régulièrement ou même parler une langue étrangère en parlant avec une personne parlant cette langue très souvent.

• Apprentissage du maniement d'une arme •

Les armes requièrent des spécialisations sont les suivantes :

Arbalètes à répétition : Arbalètes à répétition

Arbalète au poing : Arbalètes au poing et autres arme à ressorts

Arc Long : Arc long

Armes à articulation : Fléaux, Fouets et Morgenstern

Armes à deux mains : Epées bâtarde, Haches, Gourdins, Masses, Marteaux, pics, Epées à deux mains, bâtons lestés et Fléaux à deux mains (si le personnage à la compétence apprentissage arme articulées)

Arme d'Hasts : Hallebarde et autres armes d'Hasts

Arme de jet : Couteaux et haches de jet

Arme de parade : Mains gauche, Brise lames et bouclier

Arme de poing : Gantelets, Coup-de-poing, Crochet, Fils d'étranglements et Garrot

Bombes incendiaires : Bombes incendiaires

Escrimes : Fleurets et rapières

Explosifs : Lancer et poser des bombes explosives (et compétence pour la fabrication)

Filets : Filets

Fronde : Frondes et Fustibales
Lance de cavalerie : Lances de cavalerie
Lasso : Lassos et Bolas
Pistolet : Pistolets à poudre
Sarbacane : Sarbacanes
Tromblon : Tromblons

Les armes à poudre ont une règle supplémentaire pour chaque double sur le D100 entraîne un problème sur l'arme, lancer 1D100 :

01-50 : La charge de poudre ne s'enflamme pas ; inutile de recharger

51-99 : La charge de poudre ne s'enflamme pas ; le personnage devra recharger l'arme

00 : Le canon explose touchant le personnage

Les Bombes explosives ont une règle supplémentaire pour chaque double sur le D100 entraîne un problème sur l'arme, lancer 1D100 :

01-50 : La bombe n'explose pas

51-80 : La mèche crachote, la bombe explose dans 1D6 Rounds

81-95 : La bombe explose à mi-chemin entre le lanceur et la cible

96-00 : La bombe explose dans les mains du lanceur

On peut apprendre le maniement d'une arme des deux façons :

-Soit on engage un maître d'arme

-Soit on pratique le maniement de l'arme régulièrement

Un apprentissage avec un maître d'arme coûte environ 20 PO et prend 8 jours.

Un entraînement régulier avec l'arme prend 2D6 semaines mais dans ce cas le personnage pourra se blesser.

A la fin de son apprentissage, le personnage devra dépenser 100 points d'expérience pour acquérir sa compétence.

Utiliser une arme sans apprentissage entraîne un test de risque pour ne pas subir de dégâts à chaque utilisation et un Combat et Tir réduit de -30.

• Changement de classe •

Un personnage peut changer de classe en cours de route à condition qu'il ait pris tous les bonus de son plan de carrière. Après on devra additionner tous les bonus qu'il a pris depuis le début et comparer avec ceux du nouveau plan un personnage ne pourra reprendre que les bonus supérieur au sien. Un rôdeur de niveau 4 décide de devenir spadassin.

Rôdeur

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5	+5			+5	+1			+5	+5	+1D2		+5
2			+5		+1	+5	+1		+5		+5		+5	
3			+5	+1		+5	+1			+5		+1D4		+5
4	+1	+5					+1				+5		+5	
	+1	+10	+15	+1	+1	+15	+4		+5	+10	+15	+1D4	+10	+10

Spadassin

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1				+5			+5
2		+5	+5	+1	+1		+1		+5			+1D4	+5	
3						+5	+1			+5	+5			+5
4		+5	+5	+1	+1		+1		+5				+5	
5						+5	+1	+1		+5		+1D4		+5
6		+5		+1	+1	+5	+2				+5			
7							+2		+5				+5	
8		+5	+5	+1	+1	+5	+2			+5		+1D4		
9						+5	+2				+5			+5
10		+5		+1	+1		+2	+1	+5	+5			+5	

On regarde le plan de carrière du spadassin et on se rend compte que le rôdeur ne pourra prendre un +5 en Combat seulement au niveau 4 et un bonus en Agi au niveau 6 etc. Les possibilités de prendre les bonus seront les suivantes :

Spadassin

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1														
2														
3														
4		+5		+1	+1									
5							+1	+1				+1D4		+5
6		+5		+1	+1	+5	+2							
7							+2		+5				+5	
8		+5		+1	+1	+5	+2			+5		+1D4		
9						+5	+2				+5			+5
10		+5		+1	+1		+2	+1	+5	+5			+5	

• Récapitulatif des bonus de classes •

Les classes suivantes seront données avec des bonus partant du niveau 1 permettant plus facilement de générer des personnages de niveau supérieur.

Archer

Description : L'archer est un guerrier qui s'entraîne durement à son art, l'arc. Personne n'est meilleur tireur qu'un archer c'est pour cela qu'ils sont généralement engagés dans l'armée mais peuvent aussi remplir d'autre rôle tel que chasseur et assassin.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1			+5			+5	+1			+5	+5	+1D2	+5	
2		+5	+10		+1	+10	+2		+5	+5	+5	+1D2	+10	+5
3		+5	+15	+1	+1	+10	+3		+5	+10	+10	+1D4*	+10	+5
4		+5	+15	+1	+1	+15	+4		+5	+10	+15	+1D4*	+15	+10
5		+5	+20	+1	+1	+20	+5	+1	+10	+15	+20	+2D4*	+15	+10
6		+10	+25	+1	+1	+25	+6	+1	+10	+15	+20	+2D4*	+20	+15
7		+10	+30	+1	+1	+30	+7	+1	+15	+20	+25	+3D4*	+20	+15
8		+15	+35	+2	+2	+35	+8	+1	+15	+20	+30	+3D4*	+25	+20
9		+15	+35	+2	+2	+35	+9	+1	+20	+20	+30	+3D4*	+25	+20
10		+15	+40	+2	+2	+40	+11	+1	+20	+20	+30	+4D4*	+30	+20

* signifie +1D2

Compétences :

	Archer
Niveau 1	Adresse au tir
Niveau 2	Travail du bois/ Déplacement silencieux (rural)/ Apprentissage – arc long
Niveau 3	Tir synchronisé/ Rechargement éclair/
Niveau 4	Camouflage (rural)/ Dressage/ Tir précis
Niveau 6	Astronomie/ As du Tir
Niveau 7	Coups précis

Exclusion : Nain, Nain du chaos.

Assassin

Description : L'assassin à un individu entraîné pour tuer, il peut faire partir d'une guilde et plus rarement travailler à sa propre solde. On l'engage pour remplir un contrat, le plus souvent éliminer une personne mais parfois il s'agit de voler un objet. L'assassin est très discret et particulièrement précautionneux car une erreur peut le mettre dans une sale posture.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1			+5	+5	+1D4	+5	+5
2		+10	+5	+1		+10	+2		+5	+5	+5	+1D4	+10	+5
3		+15	+5	+1		+10	+3		+5	+10	+10	+2D4	+15	+10
4		+15	+10	+1	+1	+15	+4	+1	+10	+10	+10	+2D4	+20	+15
5		+20	+10	+1	+1	+20	+5	+1	+10	+10	+15	+3D4	+20	+20
6		+20	+15	+1	+1	+25	+6	+1	+15	+15	+15	+3D4	+25	+20
7		+25	+15	+2	+1	+30	+7	+1	+15	+15	+20	+3D4	+25	+20
8		+25	+20	+2	+2	+35	+8	+2	+20	+15	+20	+4D4	+30	+25
9		+30	+20	+2	+2	+35	+9	+2	+20	+15	+20	+4D4	+30	+25
10		+35	+20	+2	+2	+40	+11	+2	+20	+20	+20	+4D4	+30	+25

Compétences :

	Assassin
Niveau 1	Vision nocturne/ Filature
Niveau 2	Alphabétisation/ Esquive/ Fabrication de drogue
Niveau 3	Adresse au tir/ Torture/ Camouflage rural/ Déplacement silencieux (urbain)/Apprentissage – arme de jet
Niveau 4	Ambidextrie/ Préparation de poisons/ Acuité Auditive/ Déplacement silencieux (rural)/ Apprentissage escrime/ Apprentissage – arbalète au poing
Niveau 5	Connaissance des plantes/ Coups précis/ Camouflage urbain/ Identification des plantes/ Apprentissage – arme de parade/ Reconnaissance des pièges/Contorsionniste/ Bagarre/ Désarmement

Exclusion : Les personnages d'alignement Bon.

Chevalier

Description : Le chevalier est un guerrier qui se sert de sa force physique et non d'une grande technique pour combattre, c'est pour cela qu'on le voit souvent armé d'armes lourdes. Il peut être à cheval si il est suffisamment riche autrement il est à pied.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5		+1		+5	+1		+5		+5			+5
2		+10	+5	+2	+1	+5	+2		+5		+5	+1D4	+5	+5
3		+10	+5	+2	+1	+10	+3		+10	+5	+10	+1D4	+5	+10
4		+15	+10	+3	+1	+10	+5	+1	+10	+5	+10	+1D4	+10	+10
5		+15	+10	+3	+2	+10	+7	+1	+10	+5	+10	+2D4	+10	+15
6		+20	+10	+4	+2	+15	+9	+1	+15	+10	+10	+2D4	+10	+15
7		+20	+15	+4	+2	+15	+11	+1	+15	+10	+15	+2D4	+15	+15
8		+25	+15	+5	+3	+15	+13	+2	+15	+10	+15	+3D4	+15	+15
9		+25	+15	+5	+3	+20	+15	+2	+20	+15	+15	+3D4	+15	+20
10		+30	+15	+6	+3	+20	+17	+2	+20	+15	+20	+3D4	+20	+20

Compétences :

	Chevalier
Niveau 1	Bagarre
Niveau 2	Coups puissants
Niveau 3	Coups assommants/ Force Accrue/ Equitation
Niveau 4	Apprentissage – arme à deux mains/ Héraldique
Niveau 5	Coup précis/ Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue
Niveau 6	Désarmement

Exclusion : Les personnages d'alignement Bon, Neutre, Mauvais et Chaotique.

Chevalier noir

Description : Le chevalier noir est un paladin servant les dieux malfaisants, s'il est suffisamment puissant il peut diriger des légions de démons ou de morts-vivants. Il peut aussi être un lieutenant d'un être encore plus malfaisant encore. Il adore semer la mort sur son passage.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1		+5	+5	+5	+1D4		+5
2		+10		+1	+1	+5	+2		+5	+5	+5	+1D4	+5	+5
3		+10	+5	+1	+1	+10	+3		+10	+10	+10	+1D4	+5	+10
4		+15	+5	+1	+2	+10	+5	+1	+10	+10	+15	+2D4	+10	+10
5		+15	+10	+2	+2	+15	+7	+1	+10	+10	+15	+2D4	+10	+15
6		+20	+10	+2	+3	+15	+9	+1	+15	+15	+15	+2D4	+10	+15
7		+20	+15	+2	+3	+20	+11	+1	+15	+15	+20	+3D4	+15	+20
8		+25	+15	+3	+4	+20	+13	+2	+15	+15	+20	+3D4	+15	+20
9		+25	+20	+3	+5	+25	+15	+2	+20	+20	+20	+4D4	+15	+25
10		+30	+20	+3	+5	+25	+17	+2	+20	+20	+25	+4D4	+20	+25

Compétences :

	Chevalier noir
Niveau 1	Bagarre
Niveau 2	Coups puissants
Niveau 3	Coups assommants/ Force Accrue/ Equitation/ Héraldique
Niveau 4	Apprentissage – arme à deux mains/Apprentissage – armes articulées
Niveau 5	Coup précis/ Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue
Niveau 6	Désarmement

Capacité : Les Chevaliers noirs sont capable de détecter les alignements Loyaux à 2 mètres x leur niveau.

Exclusion : Les personnages d'alignement Loyal, Bon, Neutre et Mauvais.

Démoniste

Description : Le Démoniste s'intéresse beaucoup au plan de même que le Planomage mais le démoniste fait passer en avant la puissance qu'il peut en tirer en s'intéressant en priorité au plan infernal. Il peut puiser de l'énergie via ce plan et invoquer des créatures.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5			+5	+2		+5	+10	+5	+2D4*	+5	+5
3		+5	+5			+10	+3		+10	+15	+5	+4D4*	+10	+10
4		+5	+5	+1	+1	+15	+4		+15	+15	+10	+6D4*	+10	+10
5		+5	+5	+1	+1	+20	+5		+20	+20	+10	+8D4*	+10	+10
6		+5	+10	+1	+1	+25	+6		+25	+25	+10	+10D4*	+15	+15
7		+10	+10	+1	+1	+30	+7		+30	+30	+15	+12D4*	+15	+15
8		+10	+15	+2	+2	+30	+8	+1	+35	+35	+15	+14D4*	+15	+20
9		+10	+15	+2	+2	+35	+9	+1	+35	+35	+15	+16D4*	+20	+20
10		+10	+15	+2	+2	+40	+10	+1	+40	+40	+20	+18D4*	+20	+25

* signifie +1D5

Compétences :

	Démoniste
Niveau 1	Langue minérale/Sens de la magie/Identification des plantes/Incantations magie mineure
Niveau 2	Langue maléfique niveau 1/Conscience de la magie/Evaluation/Incantations niveau 1
Niveau 3	Langue maléfique niveau 2/Incantations niveau 2
Niveau 4	Connaissances des démons/Identification des objets magiques/Préparation de poison
Niveau 5	Langue maléfique niveau 3/Langue étrangère/incantations niveau 3
Niveau 7	Langue maléfique niveau 4
Niveau 9	Langue maléfique niveau 5

Exclusion : Humain – Nordique.

Disciple

Description : Le disciple est une personne d'origine religieuse de la plupart des cas qui part en sur les routes combattre le mal et ainsi influencer des personnes à vénérer sa divinité, plus il arrive à vaincre plus sa magie devient puissante. Malgré ses talents de sorcier il reste un bon guerrier.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5		+1D4	+5	+5
2		+5	+5	+1		+5	+2		+5	+10	+5	+2D4	+5	+5
3		+5	+5	+1	+1	+10	+3		+10	+10	+5	+3D4	+10	+10
4		+10	+10	+1	+1	+10	+4		+10	+15	+10	+4D4	+10	+10
5		+10	+10	+2	+1	+15	+5		+15	+15	+10	+5D4	+10	+10
6		+15	+15	+2	+2	+15	+6	+1	+15	+20	+10	+6D4	+15	+15
7		+15	+15	+2	+2	+20	+7	+1	+20	+20	+15	+7D4	+15	+15
8		+20	+15	+3	+2	+25	+9	+1	+25	+25	+15	+8D4	+15	+20
9		+20	+20	+4	+3	+25	+11	+1	+25	+25	+20	+9D4	+20	+20
10		+25	+20	+4	+4	+30	+13	+1	+30	+30	+20	+10D4	+20	+25

Compétences :

	Disciple
Niveau 1	Alphabétisation
Niveau 2	Théologie/ Langue minérale/ Incantations magie mineure
Niveau 3	Coups Précis
Niveau 4	Sens de la magie/ Cartographie/ Langue arcanique niveau 1/ Incantations niveau 1/ Force Accrue
Niveau 6	Apprentissage – arme à deux mains/ Apprentissage – armes articulées
Niveau 7	Conscience de la magie
Niveau 8	Langue arcanique niveau 2/ Incantations niveau 2

Le disciple tout comme le paladin doit choisir une divinité pour laquelle il combattra. La carrière marche comme celle de Mage.

Capacité : Le disciple peut détecter les alignements soutenus par sa divinité à 2 mètres x leur niveau.

Exclusion : Humain – Nordique, Humain – Sudaïste, Nain, Nain du chaos

Duelliste

Description : Le duelliste est un guerrier généralement d'origine aristocratique qui préfère combattre avec précision et habileté qu'avec force. Il utilise des armes extrêmement légères comme la rapière pour combattre car cela privilégie leurs réflexes en plein combat. Il ne porte jamais d'armure car la meilleure armure n'est de ne pas se faire toucher.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5			+1	+5				+5		+1D4	+5	+5
2		+5	+5	+1	+2	+10	+1		+5	+5	+5	+1D4	+5	+5
3		+10	+5	+1	+2	+10	+2		+5	+10	+5	+1D4	+10	+10
4		+15	+10	+1	+3	+15	+3	+1	+5	+10	+5	+2D4	+10	+10
5		+20	+10	+2	+3	+20	+4	+1	+10	+10	+10	+2D4	+15	+10
6		+25	+15	+2	+4	+25	+5	+1	+10	+15	+10	+2D4	+15	+15
7		+30	+15	+2	+4	+30	+6	+1	+10	+15	+10	+3D4	+20	+15
8		+35	+15	+3	+5	+35	+7	+2	+15	+15	+15	+3D4	+20	+20
9		+35	+20	+3	+5	+35	+8	+2	+15	+20	+15	+3D4	+25	+20
10		+40	+20	+3	+5	+40	+9	+2	+20	+20	+20	+4D4	+25	+25

Compétences :

	Duelliste
Niveau 2	Eloquence/ Alphabétisation/ Esquive/ Etiquette
Niveau 3	Ambidextrie/ Héraldique/ Législations
Niveau 4	Coups précis/ Coups assommants/ Désarmement/ Réflexes éclairs/ Apprentissage - escrime
Niveau 5	Réflexes de combat/ Déplacement silencieux (urbain)/ Acrobatie de combat

Exclusion : Humain – Nordique, Humain – Sudaiste, Nain, Nain du Chaos.

Élémentariste

Description : L'élémentariste est un sorcier qui utilise les forces de la nature et les éléments de la terre, il a des affinités avec la nature et peut invoquer des élémentaires.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5			+5	+2		+5	+10	+5	+2D4*	+5	+5
3		+5	+5			+10	+3		+10	+15	+5	+4D4*	+10	+10
4		+5	+5	+1	+1	+15	+4		+15	+15	+10	+6D4*	+10	+10
5		+5	+5	+1	+1	+20	+5		+20	+20	+10	+8D4*	+10	+10
6		+5	+10	+1	+1	+25	+6		+25	+25	+10	+10D4*	+15	+15
7		+10	+10	+1	+1	+30	+7		+30	+30	+15	+12D4*	+15	+15
8		+10	+15	+2	+2	+30	+8	+1	+35	+35	+15	+14D4*	+15	+20
9		+10	+15	+2	+2	+35	+9	+1	+35	+35	+15	+16D4*	+20	+20
10		+10	+15	+2	+2	+40	+10	+1	+40	+40	+20	+18D4*	+20	+25

* signifie +1D5

Compétences :

	Élémentaliste
Niveau 1	Chasse/ Langue minérale/ Incantations magie mineure
Niveau 2	Identification des plantes/ Métallurgie/ Langue élémentale niveau 1/ Incantations niveau 1/ Orientation/ Pictographie
Niveau 3	Potamologie/ Connaissance des plantes / Astronomie/ Langue élémentale niveau 2/ Incantations niveau 2/ Identification des plantes/ Dressage
Niveau 4	Astronomie/ Identification des plantes/ Dressage
Niveau 5	Conscience de la magie/ Emprise sur les animaux/ Langue élémentale niveau 3/ Incantations niveau 3/
Niveau 6	Connaissance des démons
Niveau 7	Identification des objets magiques/ Langue élémentale niveau 4/Incantation niveau 4
Niveau 10	Langue élémentale niveau 5/ Incantations niveau 5

Exclusion : Humain – Nordique, Elfe Noir, Nain, Nain du chaos, les personnages d'alignement Chaotique et Mauvais.

Épouvanteur

Description : L'épouvanteur est une sorte de guerrier qui se débarrasse des créatures démoniaques par des armes bien particulières tel que l'argent. On l'engage pour remplir une mission et ils sont très évités du fait de leur métier.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1					+1	+5	+1		+5	+5			+5	+5
2		+5	+5	+1	+1	+5	+2		+5	+10	+5		+5	+5
3		+5	+5	+1	+1	+10	+3		+10	+10	+5	+1D4	+10	+10
4		+10	+10	+1	+2	+10	+4		+10	+15	+10	+1D4	+10	+10
5		+10	+10	+2	+2	+15	+5		+15	+15	+10	+1D4	+10	+10
6		+15	+15	+2	+2	+15	+6	+1	+15	+20	+10	+2D4	+15	+15
7		+15	+15	+2	+2	+20	+7	+1	+20	+20	+15	+2D4	+15	+15
8		+20	+15	+2	+3	+20	+9	+1	+20	+25	+15	+2D4	+15	+15
9		+20	+20	+3	+3	+25	+11	+1	+25	+25	+20	+3D4	+20	+15
10		+25	+20	+3	+3	+30	+13	+1	+30	+30	+20	+3D4	+20	+15

Compétences :

	Epouvanteur
Niveau 1	Alphabétisation
Niveau 2	Evaluation
Niveau 3	Ambidextrie/ Chasse/ Course à pied/ Histoire/ Orientation/ Pictographie/ Potamologie
Niveau 4	Chimie/ Connaissance des plantes/ Identification des mort-vivants/ Immunité aux maladies (maladie dans les cadavres)/ Théologie
Niveau 5	Connaissances des démons /Déplacement silencieux/ Identification des plantes/ Langue démoniaque
Niveau 6	Cryptographie/ Dressage/ Emprise sur les animaux

Capacité : Les épouvanteurs connaissent les faiblesses des démons et celles de tous les mort-vivants comme l'argent pour les lycanthropes.

Exclusion : Humain – Nordique, Elfe Noir, Nain, Nain du chaos, les personnages d'alignement Chaotique et Mauvais.

Gladiateur

Description : Le gladiateur est un guerrier qui vit dans le monde sanglant des arènes, il peut être soit un prisonnier de guerre ou soit quelqu'un désirant combattre dans une arène. Ils manient un nombre élevé d'armes car dans l'arène la plupart des combats ne se font jamais avec les mêmes armes.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1				+5			+5
2		+10	+5	+1	+1	+5	+2		+5		+5	+1D4	+5	+5
3		+10	+5	+1	+1	+10	+3		+5	+5	+10	+1D4	+5	+10
4		+15	+10	+2	+2	+10	+4		+10	+5	+10	+1D4	+10	+10
5		+15	+10	+2	+2	+15	+5	+1	+10	+10	+10	+2D4	+10	+15
6		+20	+10	+3	+3	+20	+7	+1	+10	+10	+15	+2D4	+10	+15
7		+20	+10	+3	+3	+20	+9	+1	+15	+10	+15	+2D4	+15	+15
8		+25	+15	+4	+4	+25	+11	+1	+15	+15	+15	+3D4	+15	+15
9		+25	+15	+4	+4	+30	+13	+1	+15	+15	+20	+3D4	+15	+20
10		+30	+15	+5	+5	+30	+15	+2	+20	+20	+20	+3D4	+20	+20

Compétences :

	Gladiateur
Niveau 1	Bagarre/Lutte
Niveau 2	Coups puissants/Spécialisation – filet/Spécialisation - fronde
Niveau 3	Coups assommants/ Force Accrue/Spécialisation – arme articulées/ Spécialisation – arme de parade
Niveau 4	Coup précis/ Désarmement/ Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue/Spécialisation – arme d'hasts/Spécialisation – arme de jet
Niveau 5	Ambidextrie/Réflexes de combat/Spécialisation – arme à deux mains/
Niveau 8	Frénésie

Exclusion : Elfe Ancien, Elfe Sylvain, Elfe Noir, Elfe des mers, Gnome, Hobbit.

Illusionniste

Description : L'Illusionniste utilise la magie pour tromper et pour manipuler plutôt que d'utiliser au point de vue offensif car un adversaire sans repères est une proie facile

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5			+5	+2		+5	+10	+5	+2D4*	+5	+5
3		+5	+5			+10	+3		+10	+15	+5	+4D4*	+10	+10
4		+5	+5	+1	+1	+15	+4		+15	+15	+10	+6D4*	+10	+10
5		+5	+5	+1	+1	+20	+5		+20	+20	+10	+8D4*	+10	+10
6		+5	+10	+1	+1	+25	+6		+25	+25	+10	+10D4*	+15	+15
7		+10	+10	+1	+1	+30	+7		+30	+30	+15	+12D4*	+15	+15
8		+10	+15	+2	+2	+30	+8	+1	+35	+35	+15	+14D4*	+15	+20
9		+10	+15	+2	+2	+35	+9	+1	+35	+35	+15	+16D4*	+20	+20
10		+10	+15	+2	+2	+40	+10	+1	+40	+40	+20	+18D4*	+20	+25

* signifie +1D5

Compétences :

	Illusionniste
Niveau 1	Langue minérale/Sens de la magie/Identification des plantes/Incantations magie mineure
Niveau 2	Langue illusoire niveau 1/Conscience de la magie/Evaluation/Incantations niveau 1
Niveau 3	Langue illusoire niveau 2/Incantations niveau 2
Niveau 4	Connaissances des démons/Identification des objets magiques
Niveau 5	Langue illusoire niveau 3/Langue étrangère/incantations niveau 3
Niveau 7	Langue illusoire niveau 4/Incantations niveau 4
Niveau 9	Langue illusoire niveau 5/Incantations niveau 5

Exclusion : Humain – Nordique.

Ingénieur

Description : L'ingénieur est en fait un inventeur génial, de la simple horloge, jusqu'au zeppelin en passant par les armures mécanisées, l'ingénieur construit tout ce qui lui passe par la tête. C'est en général, une personne curieuse qui s'intéresse à tout ce qui l'entoure.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1			+5	+5		+5	
2			+5		+1	+5	+2		+5	+5	+5	+1D4	+5	
3		+5	+5		+1	+10	+3		+5	+10	+5	+1D4	+10	+5
4		+5	+10	+1	+1	+10	+4		+5	+15	+10	+1D4	+10	+5
5		+5	+10	+1	+1	+15	+5		+10	+20	+10	+2D4	+15	+10
6		+5	+15	+1	+2	+20	+6		+10	+25	+10	+2D4	+20	+10
7		+10	+15	+1	+2	+20	+7		+15	+30	+10	+2D4	+20	+10
8		+10	+20	+2	+2	+25	+8	+1	+15	+30	+15	+3D4	+25	+15
9		+10	+20	+2	+2	+30	+9	+1	+20	+35	+15	+3D4	+25	+15
10		+10	+20	+2	+2	+30	+10	+1	+20	+40	+15	+3D4	+30	+15

Compétences :

	Ingénieur
Niveau 1	Ingénierie niveau 1/Alphabétisation/ Calcul Mental
Niveau 2	Ingénierie niveau 2/ Exploitation minière/ Travail du bois/ Métallurgie/50 % Ambidextrie
Niveau 3	Ingénierie niveau 3/Adresse au tir/chimie/ Technologie/ Travail du Métal/ Savoir bouillonnant/ Apprentissage – tromblon/Apprentissage - pistolet
Niveau 4	Ingénierie niveau 4/Astronomie/ Schématisation/ Cryptographie/ Travail de la pierre
Niveau 6	Ingénierie niveau 5/ Construction navale/ Architecture
Niveau 7	Ingénierie niveau 6

Exclusion : Elfes, Felis et Xenop

Mage

Description : Le mage est un sorcier qui est spécialisé dans la magie de bataille, il accompagne généralement les bandes d'aventuriers et leur font profiter de ses dons magiques.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5			+5	+2		+5	+10	+5	+2D4*	+5	+5
3		+5	+5			+10	+3		+10	+15	+5	+4D4*	+10	+10
4		+5	+5	+1	+1	+15	+4		+15	+15	+10	+6D4*	+10	+10
5		+5	+5	+1	+1	+20	+5		+20	+20	+10	+8D4*	+10	+10
6		+5	+10	+1	+1	+25	+6		+25	+25	+10	+10D4*	+15	+15
7		+10	+10	+1	+1	+30	+7		+30	+30	+15	+12D4*	+15	+15
8		+10	+15	+2	+2	+30	+8	+1	+35	+35	+15	+14D4*	+15	+20
9		+10	+15	+2	+2	+35	+9	+1	+35	+35	+15	+16D4*	+20	+20
10		+10	+15	+2	+2	+40	+10	+1	+40	+40	+20	+18D4*	+20	+25

* signifie +1D5

Compétences :

	Mage
Niveau 1	Langue minorale/Sens de la magie/Identification des plantes/Incantations magie mineure
Niveau 2	Langue arcanique niveau 1/Conscience de la magie/Evaluation/Incantations niveau 1
Niveau 3	Langue arcanique niveau 2/Incantations niveau 2
Niveau 4	Connaissances des démons/Identification des objets magiques/Préparation de poison
Niveau 5	Langue arcanique niveau 3/Langue étrangère/incantations niveau 3
Niveau 7	Langue arcanique niveau 4/Incantations niveau 4/Spécialisation (...)
Niveau 9	Langue arcanique niveau 5/Incantations niveau 5/Spécialisation (...)

Exclusion : Humain – Nordique.

Tout mage à partir du niveau 7 doit prendre une spécialisation, il y en 5 :

- Magie Ardente (concerne le feu et les explosions)
- Magie Ondine (Concerne l'eau et ses différents états)
- Magie Bestiale (Concerne les animaux et les transformations)
- Magie Céleste (Concerne le vent et la foudre)
- Magie Astrale (Concerne les sorts plus pointus et puissants de la magie astrale)

En choisissant cette spécialisation, ils pourront lancer les sorts de niveau 4 et 5 de leur magie respective.

Massacreur

Description : Le massacreur est un guerrier qui vit d'une façon particulière, pour lui le monde va sombrer car de plus en plus de démons, morts-vivants ou autres monstruosité arrivent, il combat donc ces créatures mais n'essaie jamais de fuir préférant mourir.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5		+1	+1	+5	+2		+5		+5		+5	+5
2		+10		+2	+2	+5	+4		+5	+5	+5	+1D4	+5	+5
3		+15		+2	+2	+5	+6		+5	+5	+10	+1D4	+5	+5
4		+15		+3	+3	+5	+8	+1	+5	+5	+10	+1D4	+10	+5
5		+20		+3	+3	+10	+10	+1	+5	+10	+15	+1D4	+10	+5
6		+20		+4	+4	+10	+12	+1	+5	+10	+15	+1D4	+10	+5
7		+25		+4	+4	+10	+14	+1	+10	+10	+20	+1D4	+15	+10
8		+25		+5	+5	+10	+16	+2	+10	+15	+20	+2D4	+15	+10
9		+30		+5	+5	+10	+19	+2	+10	+15	+20	+2D4	+15	+10
10		+30		+6	+6	+15	+22	+2	+15	+15	+25	+2D4	+20	+10

Compétences :

	Massacreur
Niveau 1	Bagarre
Niveau 2	Coups puissants
Niveau 3	Coups assommants/ Force Accrue/ Equitation/ Coups précis
Niveau 4	Apprentissage – arme à deux mains/Apprentissage – armes articulées
Niveau 5	Réflexes de combat/ Résistance accrue
Niveau 6	Désarmement

Exclusion : Les personnages d'alignement Bon, Neutre, Mauvais et Chaotique.



Description : Le matelot est un guerrier qui vit en mer et de ce fait a la « chance » de rencontrer tout un tas de créatures dont il doit se défendre, c'est pour cela qu'il est généralement bon guerrier.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1				+5			+5
2		+10	+5	+1	+1	+5	+2		+5		+5	+1D4	+5	+5
3		+10	+5	+1	+1	+10	+3		+5	+5	+10	+1D4	+5	+10
4		+15	+10	+2	+2	+10	+4		+10	+5	+10	+1D4	+10	+10
5		+15	+10	+2	+2	+15	+5	+1	+10	+10	+10	+2D4	+10	+15
6		+20	+10	+3	+3	+20	+7	+1	+10	+10	+15	+2D4	+10	+15
7		+20	+10	+3	+3	+20	+9	+1	+15	+10	+15	+2D4	+15	+15
8		+25	+15	+4	+4	+25	+11	+1	+15	+15	+15	+3D4	+15	+15
9		+25	+15	+4	+4	+30	+13	+1	+15	+15	+20	+3D4	+15	+20
10		+30	+15	+5	+5	+30	+15	+2	+20	+20	+20	+3D4	+20	+20

Compétences :

	Matelot
Niveau 1	Canotage/ Narration
Niveau 2	Bagarre/ Pêche
Niveau 3	Acuité visuelle/ Coups assommants/ Coups puissants/ Natation/ Pantomime
Niveau 4	Charisme/ Coup précis/ Force Accrue/ Orientation
Niveau 5	Désarmement/ Manœuvres nautiques/ Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue/ Résistance à l'alcool/ Numismatique
Niveau 6	Construction navale

Exclusion : Aucune.

Mentat

Description : Le mentat utilise la magie pour attaquer l'esprit de ses adversaires car ils jugent que le corps est la prison de l'esprit et qu'il est vital puisque sans pensée un corps n'est rien.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5			+5	+2		+5	+10	+5	+2D4*	+5	+5
3		+5	+5			+10	+3		+10	+15	+5	+4D4*	+10	+10
4		+5	+5	+1	+1	+15	+4		+15	+15	+10	+6D4*	+10	+10
5		+5	+5	+1	+1	+20	+5		+20	+20	+10	+8D4*	+10	+10
6		+5	+10	+1	+1	+25	+6		+25	+25	+10	+10D4*	+15	+15
7		+10	+10	+1	+1	+30	+7		+30	+30	+15	+12D4*	+15	+15
8		+10	+15	+2	+2	+30	+8	+1	+35	+35	+15	+14D4*	+15	+20
9		+10	+15	+2	+2	+35	+9	+1	+35	+35	+15	+16D4*	+20	+20
10		+10	+15	+2	+2	+40	+10	+1	+40	+40	+20	+18D4*	+20	+25

* signifie +1D5

Compétences :

	Mentat
Niveau 1	Pénétration de songe (50 XP ; Int : +10)
Niveau 2	Regard psychique (75 XP ; Int : +10), Télépathie (75 XP ; Int : +10), Domination mentale de la vermine (75 XP ; Int : +10)
Niveau 3	Transe (75 XP ; Int : +0), Attaque psychique (100 XP ; Int : +0)
Niveau 4	Transe d'autrui (75 XP ; Int : +0), Lit dans les pensées (100 XP ; Int : +0), Corruption partielle (100 XP ; Int : -10), Domination mentale des animaux (100 XP ; Int : -10)
Niveau 5	Effacement de l'esprit (150 XP ; Int : -20), Manipulation mentale (150 XP ; Int : -20), Domination mentale complète (150 XP ; Int : -30)/ Occlumancie
Niveau 6	Rafale psychique (200 XP ; Int : -30)
Niveau 8	Meurtre psychique (300 XP ; Int : -40)

Le Mentat fait partie des carrières magiques mais ne sait pas incanter des sorts, ni utiliser des catalyseurs mais peut en contrepartie utiliser ses capacités discrètement puisque il n'y a aucune incantation à réaliser.

Les Pouvoirs de Mentat ne s'apprennent pas comme des sorts, il suffit juste de payer le nombre d'XP et réussir un test d'Intelligence (Une tentative par jour) avec le malus indiqué entre parenthèses.

Nécromant

Description : Le nécromant est fasciné par les morts et s'entraîne à la magie nécromantique. Il est capable d'animer des squelettes et de les contrôler.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1						+5	+1		+5	+5	+5	+1D5	+5	+5
2			+5			+5	+2		+5	+10	+5	+2D4*	+5	+5
3		+5	+5			+10	+3		+10	+15	+5	+4D4*	+10	+10
4		+5	+5	+1	+1	+15	+4		+15	+15	+10	+6D4*	+10	+10
5		+5	+5	+1	+1	+20	+5		+20	+20	+10	+8D4*	+10	+10
6		+5	+10	+1	+1	+25	+6		+25	+25	+10	+10D4*	+15	+15
7		+10	+10	+1	+1	+30	+7		+30	+30	+15	+12D4*	+15	+15
8		+10	+15	+2	+2	+30	+8	+1	+35	+35	+15	+14D4*	+15	+20
9		+10	+15	+2	+2	+35	+9	+1	+35	+35	+15	+16D4*	+20	+20
10		+10	+15	+2	+2	+40	+10	+1	+40	+40	+20	+18D4*	+20	+25

* signifie +1D5

Compétences :

	Nécromant
Niveau 1	Alphabétisation/Langue minérale/Incantations magie mineure
Niveau 2	Langue démoniaque niveau 1/ Connaissance des démons/ Incantations niveau 1
Niveau 3	Langue démoniaque niveau 2/ Incantations niveau 2
Niveau 4	Conscience de la magie
Niveau 5	Identification des objets magiques/Langue démoniaque niveau 3/ Incantations niveau 3
Niveau 7	Langue démoniaque niveau 4/ Incantations niveau 4
Niveau 9	Langue démoniaque niveau 5/ Incantations niveau 5

Exclusion : Humain – Nordique, Elfe Ancien, Elfe Sylvain, Elfe des mers, Nain, Hobbit, Ondin, Xenop, les personnages d'alignement Loyal, Bon et Neutre.

Paladin

Description : Le paladin est un guerrier religieux, combattant pour un dieu pour lequel il voue un culte en échange de ces services il obtient des pouvoirs magiques très particuliers.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1		+5	+5	+5	+1D4		+5
2		+10		+1	+1	+5	+2		+5	+5	+5	+1D4	+5	+5
3		+10	+5	+1	+1	+10	+3		+10	+10	+10	+1D4	+5	+10
4		+15	+5	+1	+2	+10	+5	+1	+10	+10	+15	+2D4	+10	+10
5		+15	+10	+2	+2	+15	+7	+1	+10	+10	+15	+2D4	+10	+15
6		+20	+10	+2	+3	+15	+9	+1	+15	+15	+15	+2D4	+10	+15
7		+20	+15	+2	+3	+20	+11	+1	+15	+15	+20	+3D4	+15	+20
8		+25	+15	+3	+4	+20	+13	+2	+15	+15	+20	+3D4	+15	+20
9		+25	+20	+3	+5	+25	+15	+2	+20	+20	+20	+4D4	+15	+25
10		+30	+20	+3	+5	+25	+17	+2	+20	+20	+25	+4D4	+20	+25

Compétences :

	Paladin
Niveau 1	Bagarre
Niveau 2	Coups puissants
Niveau 3	Coups assommants/ Force Accrue/ Equitation/ Héraldique
Niveau 4	Apprentissage – arme à deux mains/Apprentissage – armes articulées
Niveau 5	Coup précis/ Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue
Niveau 6	Désarmement

Les paladins gagnent 2 pouvoirs tirés aléatoirement à chaque passage de niveau à partir du 2. Tous les deux niveaux les pouvoirs du paladin augmente d'un niveau (Ex : Un paladin de niveau 4 peut avoir des sorts de niveaux 2 et un paladin de niveau 5 des sorts de niveaux 2 mais peuvent aussi choisir de tirer des pouvoirs du niveau inférieur).

Capacité : Les Paladins sont capable de détecter les alignements Chaotique à 2 mètres x leur niveau.

Exclusion : Les personnages d'alignement Bon, Neutre, Mauvais et Chaotique.

Roublard

Description : le roublard est un filou qui possède une grande agilité de ses mains, il peut être éclaireur ou espion mais la plupart du temps il est voleur.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5				+5		+1D4	+5	+5
2		+5	+5	+1	+1	+5	+1			+5	+5	+1D4	+5	+5
3		+10	+5	+1	+1	+10	+2		+5	+10	+5	+1D4	+10	+10
4		+10	+10	+1	+1	+15	+3	+1	+5	+10	+5	+2D4	+10	+10
5		+15	+10	+1	+1	+20	+4	+1	+10	+15	+10	+2D4	+15	+15
6		+15	+10	+2	+2	+25	+5	+1	+10	+15	+10	+2D4	+15	+15
7		+20	+10	+2	+2	+30	+6	+1	+15	+15	+15	+3D4	+20	+20
8		+20	+15	+2	+2	+35	+7	+2	+15	+20	+15	+3D4	+20	+20
9		+25	+15	+2	+2	+35	+8	+2	+15	+20	+15	+3D4	+20	+20
10		+30	+20	+2	+2	+40	+9	+2	+20	+20	+20	+4D4	+25	+25

Compétences :

	Roublard
Niveau 1	Eloquence
Niveau 2	Evaluation/ Vol à la tir/ Crochetage de serrures/ Filature
Niveau 3	Baratin/ Fuite/ Vision nocturne
Niveau 4	Acrobatie/ Esquive/ Séduction/ Langage des voleurs/ Apprentissage – arme de parade
Niveau 5	Acrobatie de combat/ Fabrication de drogue/ Lecture sur les lèvres/ Piégeage/ Reconnaissance des pièges/ Réflexes éclairs/ Apprentissage – arme de jet/ Alphabétisation/ Camouflage rural/ Déplacement silencieux (urbain)/ Ambidextrie
Niveau 6	Acuité Auditive/ Déplacement silencieux (rural)/ Préparation de poisons/ Comédie/ Contorsionniste/ Camouflage urbain
Niveau 7	Acrobatie – Equestre/ Coups précis/ Charisme

Exclusion : Humain – Nordique, Humain – Sudaiste, Elfe Sylvain, Felis, les personnages d'alignement Bon

Rôdeur

Description : Le rôdeur est une sorte de guerrier qui vit seul et parcourt les contrées sauvages, ce sont des chasseurs, des pisteurs ou des éclaireurs. Les rôdeurs s'échangent entre-eux des informations sur la région.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5	+5			+5	+1			+5	+5	+1D2		+5
2		+5	+10		+1	+10	+2		+5	+5	+10	+1D2	+5	+5
3		+5	+15	+1	+1	+15	+3		+5	+10	+10	+1D4*	+5	+10
4	+1	+10	+15	+1	+1	+15	+4		+5	+10	+15	+1D4*	+10	+10
5	+1	+10	+20	+1	+1	+20	+5	+1	+10	+10	+15	+2D4*	+10	+10
6	+1	+10	+20	+1	+1	+20	+6	+1	+10	+15	+20	+2D4*	+15	+15
7	+1	+15	+25	+1	+2	+25	+7	+1	+15	+15	+25	+3D4*	+15	+15
8	+2	+15	+25	+2	+2	+25	+9	+1	+15	+15	+25	+3D4*	+20	+15
9	+2	+15	+30	+2	+2	+30	+11	+1	+15	+20	+25	+3D4*	+20	+20
10	+2	+20	+35	+2	+2	+30	+13	+1	+20	+20	+30	+4D4*	+25	+20

* signifie +1D2

Compétences :

	Rôdeur
Niveau 1	Bagarre/Acuité Auditive
Niveau 2	Acuité visuelle/ Déplacement silencieux (rural)
Niveau 3	Cartographie/ Equitation/ Travail du bois/Apprentissage – arc long/ Soins des animaux
Niveau 4	Adresse au tir/ Chasse/ Camouflage (rural)/ Fabrication de drogue/Orientation
Niveau 5	Dressage/ Identification des plantes/ Pistage/ Astronomie/ Emprise sur l'animaux/ Fabrication de poisons
Niveau 6	Sixième sens / Apprentissage – arbalète de poing/ Apprentissage – arbalète à répétition
Niveau 7	Esquive/ Coups précis

Exclusion : Aucune.

Spadassin

Description : Le spadassin est un guerrier qui combat pour vivre, quand il va en ville c'est pour défier d'autres personnes dans des combats et le vainqueur remporte la somme prévue. Le spadassin adore montrer ses compétences martiales.

Niveau	V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
1		+5				+5	+1				+5			+5
2		+10	+5	+1	+1	+5	+2		+5		+5	+1D4	+5	+5
3		+10	+5	+1	+1	+10	+3		+5	+5	+10	+1D4	+5	+10
4		+15	+10	+2	+2	+10	+4		+10	+5	+10	+1D4	+10	+10
5		+15	+10	+2	+2	+15	+5	+1	+10	+10	+10	+2D4	+10	+15
6		+20	+10	+3	+3	+20	+7	+1	+10	+10	+15	+2D4	+10	+15
7		+20	+10	+3	+3	+20	+9	+1	+15	+10	+15	+2D4	+15	+15
8		+25	+15	+4	+4	+25	+11	+1	+15	+15	+15	+3D4	+15	+15
9		+25	+15	+4	+4	+30	+13	+1	+15	+15	+20	+3D4	+15	+20
10		+30	+15	+5	+5	+30	+15	+2	+20	+20	+20	+3D4	+20	+20

Compétences :

	Spadassin
Niveau 2	Coups puissants
Niveau 3	Coup précis/ Equitation/ Force Accrue
Niveau 4	Réflexes de combat/ Réflexes éclairs/ Résistance accrue/Apprentissage - arme à deux mains
Niveau 5	Conduite d'attelage/ Désarmement
Niveau 6	Acuité Auditive/ Résistance à l'alcool

Exclusion : Aucune.

• Les Actions de base •

Les Pjs auront le droit à une action par attaque qu'ils possèdent. Les actions n'ont pas le même coût en points d'actions :

Action offensive : Demi-action

Action défensive : Demi-action

Dégainer : Demi-action

Parler : Variable.

Parader : Demi-action

Esquiver : Action complète

Après la durée des actions sont à estimer selon le MJ.

Un joueur ne pourra faire qu'une seule action offensive ou défensive par Round par attaque qu'il possède.

• Les Règles de Chute et de Saut •

Tout d'abord, la chute dépend du poids, mais pour simplifier on ne va pas prendre en compte le poids des PJ comparé à leur force (histoire de simplifier, quoique ce serait bien la première règle où l'on prendrait en compte le poids), mais on va prendre en compte les points d'encombrement utilisés, ce qui peut être pas mal vu que cela dépend directement de la force. Le saut est une action choisie par le PJ tandis que la chute est non prévenue (Ex : être poussé) On va présenter ça sous forme de fonction pour simplifier : x sera le nombre de mètre de la chute :

-Si le PJ a 1 ou la totalité de ses points d'encombres utilisés (le PJ banal en quelque sorte):

$f(x)=5x+2-2D8$ cela signifie que si le PJ fait une chute de 3 mètres ou moins, il perdra en moyenne très peu de Points de Vie (mais le MJ peut tout de même demander au PJ de faire un test d'Agilité pour voir s'il ne s'est pas fait une entorse ou tout autre malus.

Si le PJ est en surcharge :

$f(x)=5x+4-2D8$: cela signifie qu'être en surcharge est très dangereux. Un +2 sera ajouté à chaque dépassement de points d'encombrement de 50 pts.

Si le Pj a 0 points d'encombrement :

Il y aura bien un joueur de Kelnir qui sera assez Bête pour ne rien porter!! Eh bien voici une règle consacrée pour ce joueur.

$f(x)=5x-2D8$: c'est exactement comme la règle du dessus, sauf que le Pj perdra vraiment peu de Points de Vie. Est ce que se vider de tous ses objets pour avoir à sauter d'une falaise un jour est une bonne stratégie ?

L'autre paramètre entrant en jeu est la nature du sol :

Si l'on se trouve en ville, on tombe généralement sur des pavés. Lancez 1D100 :

-Sur un score de 1 à 5, on tombe sur un tas d'ordure ou de feuilles qui amortissent considérablement notre chute. On soustrait alors 4 au nombre de blessures subies lors de la chute.

-Sur un score de 6 à 10, on tombe sur une surface plus amortissante que le sol habituel. On soustrait alors -2 au nombre de blessures subies lors de la chute.

-Sur tous les autres scores, on ne subit aucune modification au nombre de blessures subies.

Si l'on se trouve en forêt, on tombe généralement sur la terre. Lancez 1D100 :

-Sur un score de 1 à 15, on tombe sur des feuilles. On soustrait alors -4 au nombre de blessures subies lors de la chute

-Sur un score de 15 à 20, on tombe dans de la boue. Comme la boue est glissante, faites un test d'initiative : si vous réussissez, soustrayez 4 au nombre de blessures subies lors de la chute, si vous échouez, aucun changement n'a lieu (il s'est fait moins mal en tombant mais s'est fait mal autre part car il est tombé dans la boue avec beaucoup de vitesse).

-Sur un score de 20 à 90, il tombe sur de la terre. Comparativement au pavé, la terre est beaucoup plus amortissante. Enlevez -2 au nombre de blessures subies lors de la chute.

-Sur un score de 90 à 100, le PJ tombe sur une surface très accidentée : pierres, racines... Ajoutez +2 au nombre de blessures subies lors de sa chute et on pourra aussi ajouter des malus supplémentaires comme par exemple une entorse.

Ensuite, il se peut que l'on retrouve d'autres types de décors que les forêts ou les villes. Adaptez en conséquence.

Le saut ne diffère pas vraiment de la chute. La seule différence c'est qu'au lieu de multiplier la distance de chute par 5 cette fois on la multiplie par 3.

• Les Bonds •

Le Bond :

Le Bond est utilisé pour franchir de grandes distances de vide, il devra avoir 3 mètres minimum d'élan pour pouvoir tenter un Bond :

Le bond dépend de la vitesse c'est pour cela qu'elle sera prise en compte à chaque fois qu'un Pj tentera de bondir. Le bond sert à traverser une abîme, passer de toits en toits. Il devra avoir 3 mètres minimum d'élan pour pouvoir tenter un Bond. Le calcul est simple on fait la vitesse du joueur divisé par deux (Arrondi inférieur) – 1D6 = Nombre de mètres franchis.

11 : Felis (bonus de +1 (12))

10 : Elfe, Xenop (quoi qu'il n'a pas besoin de sauter puisqu'il vole)

8 : Humain, Ondin, Hobbit, Gnome

6 : Nain

Un humain essaye de sauter d'un toit à un autre. Ils ont une distance d'écart de 4 mètres. Il a une vélocité de 8, on lance 1D6 il fait 6. $8-6=2$ mètres. L'humain tombe donc entre les deux maisons.

• Récupération des Points de Vie •

Dès qu'un personnage perd au moins 10 points de vie en combat il est considéré comme blessé. On récupère différemment nos points de vie selon l'importance des blessures.

On distingue trois catégories de blessures :

Légères – Il reste plus de 15 PV au personnage.

Sérieuses – Il reste 15 PV ou moins au personnage.

Graves – Le personnage a 10 PV ou moins

Les personnages légèrement blessés :

Le personnage récupère ses points de vie au rythme de 2 points de vie journée de repos et 2 points de vie par nuit passée sans encombres (soit 4 par jour). Une personne compétente en traumatologie ou chirurgie pourra leur restituer immédiatement 2D8 points de vie

Les personnages sérieusement blessés :

Le personnage récupère ses points de vie seulement après qu'il a reçu des soins au rythme de 2 point de vie par journée de repos et 2 points de vie par nuit passée sans encombres (soit 4 par jour). Une personne compétente en traumatologie ne leur restituera que 1D8 points de vie alors qu'une personne compétente en chirurgie pourra leur restituer immédiatement 2D8 points de vie.

Les personnages gravement blessés :

Les personnages gravement blessés ne survivent que très peu de temps. Ils peuvent subir en traumatologie. Celle-ci ne rendra aucun point de vie mais permettra au personnage de survivre un peu plus longtemps. Il sera sauvé uniquement quand on l'emmènera voir un chirurgien, après cette visite ils récupéreront leur points de vie au rythme de 2 points de vie journée de repos et 2 points de vie par nuit passée sans encombres.

• La Peur et la Terreur •

Peur : Il arrivera qu'un personnage croquera un ennemi qui cause la peur. Le personnage devra donc faire un test de Courage résister aux effets de la peur. Si le personnage réussit son test tout va bien. Si il rate son test on évaluera les effets de la peur grâce à la marge d'échec. Une fois la peur vaincue on aura plus de test à faire jusqu'à la fin du combat.

Marge d'échec	Effet sur le personnage
1 à 10	Petits tremblements : Le personnage aura un malus de -5 à son Com, Tir et Agi jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Cou avec une tentative par Round
11 à 20	Gros tremblements : Le personnage aura un malus de -10 à son Com, Tir et Agi jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Cou avec une tentative par Round
21 à 30	Le personnage reste immobile et ne pourra rien faire jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Cou avec une tentative par Round
Plus de 30	Le personnage prend les jambes à son cou lâchant même son arme lorsqu'il fuira jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Cou avec une tentative par Round

Terreur : Il sera possible qu'un personnage croise un ennemi qui cause la terreur. Le personnage devra donc faire un test de Courage avec un malus de -10 pour résister aux effets de la terreur. Si le personnage réussit son test tout va bien. S'il rate on évaluera les effets de la terreur sur le personnage par rapport à la marge d'échec de son test. Une fois la terreur vaincue on aura plus de test à faire jusqu'à la fin du combat.

Marge d'échec	Effet sur le personnage
1 à 5	Petits tremblements : Le personnage aura un malus de -5 à son Com, Tir et Agi jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Cou avec une tentative par Round
6 à 10	Gros tremblements : Le personnage aura un malus de -10 à son Com, Tir et Agi jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Cou avec une tentative par Round
11 à 15	Le personnage reste immobile et ne pourra rien faire jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Cou avec une tentative par Round
16 à 20	Le personnage prend les jambes à son cou lâchant même son arme lorsqu'il fuira jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Cou avec une tentative par Round
Plus de 20	Le personnage lâche son arme et va mettre dans un coin en baragouinant tout seul avec une tentative par Round

• Gagner un point de Démence •

Un point de démence est attribué à un personnage lorsqu'il voit une horrible chose qui le marquera sûrement à vie. On peut aussi en gagner lorsqu'on rate un test de Terreur.

• Conséquences des Points de Démence •

Lorsqu'un personnage accumule 8 points de démence, il obtient une folie et oui à force voir des choses effrayantes on finit par devenir fou. Donc à chaque fois qu'un joueur obtient des points de Démence par palier de 8, on tire 1D100 le résultat indique la folie que subira le malheureux personnage.

- 01-02 Hystérie
- 03-04 Stress post-traumatique
- 05-06 Amnésie
- 07-08 Hypocondrie
- 09-18 Phobie
- 19-20 Tic
- 21-22 Trouble Obsessionnel Compulsif
- 23-24 Dépression
- 25-26 Insomnie

- 27-28 Paranoïa
- 29-30 Manie
- 31-32 Trouble bipolaire
- 33-34 Crises de paniques
- 35-36 Bouffée délirante
- 37-40 Kleptomanie
- 41-42 Schizophrénie
- 43-44 Hyper Activité
- 45-46 Agoraphobie
- 47-48 Alcoolisme
- 49-50 Anorexie
- 51-52 Boulimie
- 54-56 Catatonie
- 57-58 Claustrophobie
- 59-60 Démence
- 61-62 Dépersonnalisation
- 63-64 Fabulation Caractérisée
- 65-66 Mégalomanie
- 67-68 Scotophobie
- 69-70 Témérité pathologique
- 71-72 Toxicomanie
- 73-74 Introversion
- 75-00 Trouble mineur
- 01-10 Bégaiement
- 11-20 Tremblements
- 21-30 Allergie
- 31-40 Cauchemars
- 41-50 Distraction
- 51-60 Migraines
- 61-70 Narcicisme
- 71-80 Onychophagie
- 81-90 Soliloquie
- 91-00 Somiloquie

Agoraphobie :

Le joueur agoraphobe a peur des grands espaces ou des espaces très peuplés. Quand il se trouve sur de grands espaces son Courage pourra être de son quart jusqu'à sa moitié.

Alcoolisme :

Un alcoolique ne peut s'empêcher de consommer de l'alcool. Il devra tenter un test de Volonté pour résister à la tentation. A chaque verre bu, il perdra -5 en Volonté pour résister à un nouveau verre.

Amnésie :

L'amnésie est l'incapacité pathologique à apprendre des informations nouvelles ou à se souvenir d'informations déjà acquises. Le PJ ayant cette folie lancera 1D6 :

1 : Oubli partiel

2 à 4 : Oubli majeur (le PJ oublie 1D100 % de ses souvenirs ou des ses connaissances (perte de compétences).

5 à 6 : Oubli total : le PJ a strictement tout oublié de ce qu'il sait (Notez qu'il ne saura même plus son nom).

Après on relance 1D6 pour savoir si la perte de souvenir sera irrécupérable :

1 à 3 : Perte totale de la mémoire (il n'y aura aucun moyen pour le PJ de se souvenir de ce qui a été oublié)

4 à 6 : Perte partielle de la mémoire (le PJ récupérera ses souvenirs 1D6 mois après)

Anorexie :

L'anorexie est le refus d'ingurgiter tout type de nourriture. A chaque fois qu'un personnage consomme de la nourriture, il devra faire un test de volonté pour ne pas se faire vomir.

Après 1 mois de régime, le personnage perd 3 PV.

Après 2 mois de régime, le personnage perd 3 PV et 2 points de Force.

Après 3 mois de régime, le personnage perd 2 points d'endurance.

Il n'y a aucun effets pour une période plus longue. Le PJ récupérera ses caractéristiques après 1 mois de repas normaux.

Bégaïement :

Le personnage bégaie sans cesse. Il aura un malus de -5 à tous ses tests de Charisme et ne pourra plus utiliser les compétences liées à la parole.

Bouffée délirante :

C'est l'apparition brutale et transitoire d'un état délirant. La personne atteinte présente de nombreuses hallucinations (perceptions sans objet), des illusions (déformation de la perception d'un objet réel) et des interprétations (déductions fausses de la réalité). Les hallucinations sont nombreuses, auditives mais aussi psychiques (écho de la pensée ou voix dans la tête).

Les thèmes du délire sont nombreux : mystiques (visions miraculeuses, missions divines, possession diabolique) ou encore mégalomaniques. Les patients se sentent subitement ensorcelés, épiés ou en communication avec des forces surnaturelles. Les joueurs affectés par cette folie perdront 10 points de Charisme.

Boulimie :

La boulimie est le fait d'ingurgiter trop de nourriture. A chaque fois qu'un personnage consomme de la nourriture, il devra faire un test de volonté pour ne pas manger plus.

Après 1 mois, le personnage gagne 3 PV et perdra 1D8 points d'Agilité.

Après 2 mois, le personnage gagne 3 PV et perdra 1D8 points d'Agilité ainsi que 4 points de Vitesse.

Après 3 mois, le personnage gagne 3 PV et 2 points de Force mais perdra 1D8 points d'Agilité ainsi que 4 points de Vitesse.

Il n'y a aucun effets pour une période plus longue. Le PJ récupérera ses caractéristiques après 1 mois.

Catatonie :

Le personnage est atteint de catatonie s'il rate un test de peur il perdra la faculté de communiquer pendant 1D8 heures et s'il rate un test de terreur il restera pétrifié sur place pendant 1D8 heures.

Claustrophobie :

Le personnage a la peur des espaces confinés. Il devra faire un test de Courage pour entrer dans un tunnel étroit, durant le moment où il y restera son Courage sera réduit de sa moitié.

Crises de paniques :

Classiquement, les attaques de paniques ou crises d'angoisses aiguës, surviennent brutalement et sans raison apparente. Elles durent d'une dizaine de minutes à moins de deux heures et se terminent par une sensation de soulagement et une grande fatigue.

Elles sont caractérisées par un ensemble de symptômes :

- Les symptômes physiques dominent le tableau : palpitations, nausées, tremblements, sueurs, sensation d'étouffement, d'oppression ou de douleur thoracique, vertige.
- L'impression d'un danger imminent, avec la peur de mourir ou de devenir fou.
- Une dimension comportementale : un

besoin de fuir, de quitter précipitamment un lieu, ou de sortir prendre l'air. Chaque jour, on lance 1D100, sur un 50 ou plus une crise se déclenchera le jour même.

Démence :

A chaque fois qu'un personnage utilise ses facultés mentales (Intelligence, Courage, Volonté ou Charisme) le personnage devra faire un test de Volonté en cas d'échec il marmonnera des phrases incompréhensibles il subira les effets suivants :

- Toutes ces caractéristiques sont à 10
- Il sera sujet à la stupidité
- Il parlera sans pouvoir s'arrêter

Toutes les 10 minutes on testera sa Volonté, une réussite indique que la crise est passée et un échec indique que la crise continue.

Dépersonnalisation :

La personnalité du personnage s'altère au choix du MJ.

Dépression :

Les personnages dépressifs ne sont intéressés par rien et n'ont aucun espoir. Il est impossible de les reconforter. Les joueurs dépressifs perdent 2D6 points en Charisme.

Fabulation Caractérisée :

Le personnage est obligé de mentir quelque soit la situation.

Hyper Activité :

Le personnage est tendu, existé et les yeux hagards. Il gagne 1D8+4 points en Agilité et perd 1D4+2 points de Charisme et devra faire un test de volonté à -10 pour se concentrer sur quelque chose.

Hypocondrie :

L'hypocondriaque est persuadé d'être atteint d'une maladie qu'il a lui-même inventé. Ses plaintes sont souvent des manifestations douloureuses ou des préoccupations exagérées concernant le

fonctionnement d'un organe, souvent le tube digestif. Parfois, il s'agit de la peur de la maladie "d'actualité". L'hypocondriaque est perpétuellement en train de se scruter, d'écouter ses sensations corporelles et de les interpréter comme des signes d'une maladie. De telles inquiétudes vont entraîner l'hypocondriaque à consulter de nombreux médecins et à multiplier les examens complémentaires pour tenter de découvrir cette maladie qui fait tant souffrir le patient. L'hypocondriaque a aussi une peur panique des maladies et donc il devra effectuer un test de Volonté avec un malus de -30 pour approcher un malade. A chaque fois que ce dernier devra faire un test sous sa Volonté pour ne pas aller chez le médecin. Il aura un malus de -5 en Charisme.

Hystérie :

Elle est constitué de différents traits de caractère:

- un théâtralisme avec un comportement séducteur (érotisation des rapports sociaux).
- une dépendance affective et une grande intolérance à la frustration (l'hystérique est capricieuse et irritable).
- une plasticité: l'hystérique adapte son attitude en fonction des désirs de l'autre.
- une mythomanie. L'hystérique préfère vivre des histoires plutôt que son histoire.
- une hyperréactivité émotionnelle : les sentiments sont exagérés dans leur expression et sont vécus avec intensité (crises de larme et de colères spectaculaires)
- des troubles sexuels : dégoût ou crainte de la sexualité, amitiés platoniques, ou hypersexualité apparente (Donjuanisme chez l'homme) mais en fait frigidité.

Insomnie :

L'insomniaque éprouve des difficultés à l'endormissement. Il se couche tôt en étant sûr qu'il ne va pas dormir ; l'anxiété de ne pouvoir dormir le maintient éveillé, pour peu qu'il arrive à s'endormir. Il devra réussir un test de Volonté si il veut dormir.

Si le PJ ne dort pas de la nuit, il n'aura pas récupéré ses points de pouvoir et perdra 10 points en Agilité, Intelligence et Charisme.

Introversion :

Le personnage est complètement replié sur lui-même, il devra réussir un de Vo pour communiquer avec d'autres personnes. Ils perdent aussi 1D8+4 points de Charisme.

Kleptomanie :

La kleptomanie est définie par une impulsion obsédante à voler des objets et ceci ni pour un usage personnel ni pour leur valeur monétaire. Généralement, ces objets sont ensuite donnés ou jetés, mais certains kleptomane les collectionnent ou essaient discrètement de les restituer. Une sensation croissante de tension précède le vol. Au moment du larcin, cette angoisse est calmée et le sujet ressent même un plaisir et un sentiment de gratification. Par contre, après le vol, la personne ressent souvent de la culpabilité ou à nouveau de l'anxiété. A chaque fois qu'un kleptomane entrera dans un lieu il devra réussir un test de volonté ou être obligé de voler quelque chose.

Manie :

Le personnage est tendu, existé et les yeux hagards. Il gagne 1D8+4 points en Agilité et perd 1D4+2 points de Charisme.

Mégalomanie :

Le personnage est empli d'une insatiable soif de pouvoir. Il cherchera toujours à être le chef du milieu auquel il appartient. Si l'on conteste leur autorité il deviendra agressif ou pourra même se battre.

Paranoïa :

Le paranoïaque est incapable de se remettre en cause, de se plier à une discipline collective. Il a toujours raison et est autoritaire. Le paranoïaque pense que les autres cherchent à le tromper car ils sont jaloux de sa supériorité. Il se sent en permanence entouré de personnes envieuses et malintentionnées. Du coup, il

est susceptible et toujours sur ses gardes. Le paranoïaque suit sa propre logique, laquelle est basée sur une série d'interprétations fausses mais dont il est absolument convaincu. Les délires paranoïaques sont très construits et peuvent parfois être convaincants. En dehors des thèmes sur lesquels il délire, le paranoïaque peut tenir des propos tout à fait cohérents. Mais les moments délirants sont bien du registre des psychoses, c'est-à-dire de troubles où l'individu a perdu tout contact avec la réalité et n'a donc pas conscience de souffrir d'un trouble mental. Le grand risque de ces délires est alors le passage à l'acte sur la personne qui est présumée par le paranoïaque être au centre du complot. Le paranoïaque perdra 8+1D4 points de Charisme.

Phobie :

Le personnage est atteint d'une phobie choisie par le MJ (exemple : peur de l'eau).

Schizophrénie :

Dédoublement de la personnalité, à chaque fois qu'un événement survient (au choix du MJ) le personnage endosse le rôle de sa deuxième personnalité, il pourra tenter un test de Vo pour résister. Le caractère et l'alignement de la personnalité sera choisie par le MJ.

Scotophobie :

Le personnage a peur du noir, il devra tester son Courage avec un malus de -30 s'il désire pénétrer dans une zone où l'obscurité est totale. S'il il règne dans la zone une semi obscurité le Cou sera réduit de moitié.

Stress post-traumatique :

Le personnage a été marqué par les derniers événements, il gagne 2D6 points en Agilité et perd 1D8 points de Charisme. Cette folie peut disparaître avec le temps.

Témérité pathologique :

Le personnage est insensible au danger, il n'aura pas besoin de faire de tests pour

résister à la peur et à la terreur mais s'il rate un test de terreur il prendra un point de folie. Cette pathologie entraîne des comportements suicidaires chez le patient.

Tic :

Les tics consistent en des contractions répétées, soudaines, brusques et brèves d'un muscle ou d'un groupe musculaire qui sont toujours les mêmes chez un même sujet. Ils sont involontaires mais conscients et le sujet en est gêné. Il perdra 1D10 points de Charisme.

Toxicomanie :

Le personnage devient dépendant à une drogue ou à un poison. Il devra réussir un test de Volonté par jour pour résister à la tentation d'en prendre. S'il n'y a pas de leur substance disponible ils deviendront irritables et subiront un malus de -10 à l'Intelligence, Courage, Volonté et Charisme.

Trouble bipolaire :

Les personnes atteintes de trouble bipolaire connaissent des changements d'humeur extrêmes. Il est normal d'avoir "des hauts et des bas" mais, chez ces patients, "les hauts" sont très hauts (pole maniaque) et "les bas" très bas (pole dépressif).

Trouble Obsessionnel Compulsif :

Le toc est caractérisé par la survenue d'obsessions et de compulsions. Dans l'obsession, la pensée est assiégée par des idées absurdes et va tenter de s'en défendre par des actions (exemple : Lancer un bouclier en l'air, ou boire une bière par le nez...). Il aura le droit à un test de Volonté à -30 par obsession. Si les dés indiquent une réussite le PJ ne sera pas obligé de faire son action. Au contraire si les dés indiquent un échec, il devra obligatoirement faire son action. Lorsqu'un PJ est en train de faire son action, il aura un malus de -10 en Charisme.

Trouble Mineur

Allergie :

Le personnage devient allergique à quelque chose déterminé par le MJ.

Bégalement :

Le personnage bégaie sans cesse. Il aura un malus de -5 à tous ses tests de Charisme et ne pourra plus utiliser les compétences liées à la parole.

Cauchemars :

Le personnage souffre de cauchemars, il hurle et s'agite pendant son sommeil ce qui peut en agacer certains.

Distraction :

Le personnage est tout le temps distrait, il aura des difficultés à se concentrer sur quelque chose et ne pourra jamais faire deux actions en simultanée.

Migraines :

Le personnage souffre de terribles migraines. A chaque fois, qu'il fait un test d'Intelligence, Courage, Volonté ou Charisme. Il subira de migraines pendant 1D100 minutes.

Narcicisme :

Le personnage est captivé par son reflet. A chaque fois qu'il passe devant une surface réfléchissante il devra faire un test de volonté pour se détacher de son image.

Onychophagie :

Le personnage se ronger les ongles à tout bout de champ.

Soliloquie :

Le personnage est constamment en train de marmonner. Ils peuvent essayer d'arrêter au prix d'un test de volonté réussi pendant 1D20 Tours.

Somiloquie :

Les personnages parlent dans leur sommeil en racontant une partie de leur vie et les origines de ce trouble.

Tremblements :

Le personnage souffre de tremblements, il

perd 5 points de Tir et d'Agilité.

• Les Pièges •

Les Pièges peuvent prendre différentes formes selon leurs origines. Je vais donc vous présenter les pièges les plus courants.

Attrape-nigauds : Les attrape-nigauds sont des pièges assez simples. Ils sont généralement constitués d'un coffre fermé relié à une corde à la porte ou une grille et quand on voudra l'ouvrir on s'enfermera et on pourra découvrir un coffre vide.

Bloc de pierre : Un bloc de pierre chute, à moins d'être évité le bloc inflige une attaque de force 8.

Chausse-trape : Elle se déclenche généralement à cause du poids d'un aventurier sur une dalle. Les dégâts occasionnés par une trappe sont très variables, ils dépendent de la profondeur de la trappe (voir la règle du Chute). Si la trappe est munie de piques à son fond la cible subira un +5 sur le dégât de chute

Descente de plafond : Une partie ou la totalité du plafond descend inexorablement vers le sol et écrasera tous ceux qui se trouvent en dessous après 1D6 Rounds.

Gaz : un gaz est projeté à une distance de 2 mètres de piège, il s'étend de 1 mètre par Rounds pendant 1D4 Rounds. Le gaz empoisonné inflige 1D8 points de vie (sans prendre en compte l'endurance) par Round. Les gaz peuvent aussi aveugler pendant 1D6 Tours ou rendre inconscient. Les gaz peuvent aussi occasionner des points de démences.

Passage obstrué : Le couloir où le passage est muni d'un mécanisme qui peut se déclencher par le poids ou par un fil tendu. Une fois le piège déclenché l'issue sera bloquée par un éboulement de pierres, un pan de mur qui coulisse ou une grille en fer qui descend.

Pendule : C'est une grande hache suspendue au plafond par son manche. Elle se déclenche par le poids d'un aventurier sur une dalle, une corde tendue sur le passage, l'ouverture d'une porte etc. La pendule a une force de 8 et ignore la moitié des points de protection où elle touche (Arrondie au supérieur).

Piège à animaux : Un piège pour animaux fonctionne de la même façon qu'un piège à ours soit qu'il est plus petit et plus léger. Il cause 1D12 dégâts de force 6.

Piège à ours : Les blessures infligées par ce piège sont nettement plus dangereuses que le piège à animaux, puisqu'elles causent 1D12 dégâts de force 12.

Projectile : C'est un projectile qui est tiré lorsqu'on met le pied sur une dalle, lorsqu'on touche une corde tendue sur le passage ou à l'ouverture d'une porte. Le projectile peut être soit un javelot, une flèche ou même un dard. Si le projectile est de taille normale, elle causera les mêmes dégâts que des tirs de flèches ordinaires, c'est-à-dire Force 6.

Toboggan : ce piège se déclenche lorsqu'on met le pied sur une dalle, lorsqu'on touche une corde tendue sur la passage ou à l'ouverture d'une porte. Il fonctionne à peu près comme la trappe sauf qu'il n'y a pas de chute. Cela ouvre un passage ou l'on glisse sans pouvoir s'arrêter (Un petit test d'agilité pourra être demandé pour savoir si on ne lâche pas l'objet tenu en main) et la chute se terminer dans des rapides, une nappe de lave, une cage, une salle sans issue ou une autre salle.

• Malus dû au port d'armure •

Il ne faut pas trop avantager le port d'armures lourdes ; ce tableau aide à mieux apprécier les inconvénients liés au poids des armures en fonction de la force du personnage.

- Tous les malus suivants sont **cumulatifs**.
- Un personnage aura toujours un minimum de 4 en Vitesse.
- Au delà de 16 en Force, les malus sont divisés par deux.
- Les armures de cuir ne donnent aucun malus.
- Un personnage tombant à terre avec une armure de plate complète reste collé au sol à moins qu'il n'ait 16 ou plus en force, ou si un autre lui apporte de l'aide (pour un total de 16 en force minimum).

Une armure de maille donne un malus de -10 en Agi

Une armure de plates donne un malus de -20 en Agi

Porter les deux donne un malus de -30 en Agi

• Crocheter une serrure •

Pour réussir à crocheter on doit réussir un test de Agilité moins la difficulté de la serrure. Si on ne possède pas la compétence crochetage on n'aura le droit qu'à une seule tentative. Si au contraire on possède la compétence, on a le droit à deux tentatives pour essayer de crocheter la serrure.

Emplacement	Résistance	Domages	Difficulté serrure	Difficulté serrure moyenne
Armoire / Placard	2	12 (2D6)	(1D4-2) x 10 %	0 %
Pièce domestique	2	12 (2D6)	(1D4-1) x 10 %	10 %
Entrée de service	4	24 (4D6)	1D4 x 10 %	20 %
Chambre forte Pièce de cachot Pièces communicantes	5	36 (6D6)	(1D4 + 1) x 10 %	30 %
Pièces de cachot Entrée du corridor	12	36 (6D6)	(1D4 + 1) x 10 %	30 %
Maîtresse-tour (donjon)	16	60 (10D6)	(1D4 + 1) x 10 %	30 %
Porte principale d'une forteresse / Prison	24	72 (12D6)	(1D4 + 3) x 10 %	50 %
Panneau / Trappe d'accès	4	12 (2D6)	(1D4 + 1) x 10 % (cadenas)	30 %

• Le feu •

Le feu inflige des dégâts comme le ferait une arme. La force du feu est 6 que l'on additionne à 1D12. Lorsque le D12 indiquera un 12, on relancera un nouveau D12 et ce jusqu'à qu'il n'y ait plus de 12. Les armures ne sont pas prises en compte quoi qu'il arrive le feu inflige toujours 1 point de vie

• Le feu sur des cibles inflammables •

Certaines créatures ont la particularité de pouvoir s'enflammer très facilement, on les appelle les cibles inflammables. Cela peut être une créature ou une chose qui peut s'enflammer à l'état naturel comme la paille ou le bois ou bien des créatures ou des choses que l'on aurait rendues inflammable en les imbibant d'huile par exemple. Les dégâts du feu sur ces cibles

est beaucoup plus important c'est pour cela qu'il auront 1D8 supplémentaire lors du calcul des dommages. Ce qui donne 6+D12+D8. Lorsque le D8 indiquera un 8, on relancera un nouveau D8 et ce jusqu'à qu'il n'y ait plus de 8. Pour s'enflammer les fameuses créatures doivent encaisser 5 points de vie ou plus du feu en un Round.

• Alcool et conséquences •

Cette règle est à appliquer si il prenait l'envie à vos joueurs d'organiser un de ses fameux concours de tavernes qui font l'objet de soirées mémorables, mais dont les lendemains matins sont par contre beaucoup moins glorieux : gueule de bois, plaies, bosses et autres contusions, bourse volée, et souvent une note de à payer à l'aubergiste pour réparer la casse.

Le but de ce genre de jeu est souvent de savoir qui tient le mieux l'alcool ? Et l'autre utilité est d'affaiblir ou de faire parler un PNJ.

Bref, c'est à celui qui boira le plus de verre sans rouler sous la table !

La règle est la suivante :

Faire un Test d'E x 5 à chaque verre bu après le Xième (X étant l'E/2 (arrondi à l'inférieur) du PJ ou du PNJ).

Si le Test échoue, alors les effets dépendent du type d'alcool qui a été bu :

Les plus gentils (bière, cervoise, etc.) :

-2 en E puis (à l'échec suivant) -4 etc... Jusqu'à 0 puis Somnolent (1D8+4-E Heures à -10 partout si le concours s'arrête là) puis Inconscient (1D8+4-E Heures sans connaissance +1D6 Heures Somnolent).

La moitié des pertes en E (donc -1 en E par échec) et Temps de Récupération /2 (Somnolent ou Inconscient) si celui-ci possède la compétence Résistance à l'alcool.

Les alcools les plus méchants (alcool de poire, de pommes etc.) :

-2 en E puis -4 etc... Jusqu'à 0 puis Somnolent (2D8+4-E Heures à -10 partout si le buveur s'arrête là)

Puis Inconscient (2D8+4-E Heures sans connaissance + 2D6 Heures Somnolent).

La moitié des pertes en E (donc -1 en E par échec) et Temps de Récupération /2 (Somnolent ou Inconscient) si celui-ci possède la compétence Résistance à l'alcool.

La récupération de l'E se fait au rythme de +1 toutes les heures.

Un PNJ Somnolent répondra à toutes les questions qu'on lui posera sauf celles pour lesquelles il aura réussi un Test de Volonté. Dans ce cas, il se rendra compte qu'on essaie de le faire parler sur un autre test de Volonté. Celui-ci pourra alors arrêter le concours ou, au choix du MJ d'être plus malin que ses joueurs, de leur donner de fausses informations.

Veillez bien à ce que vos joueurs respectent leur état de somnolence le lendemain, c'est tellement plus amusant de les voir continuer leur aventure avec une superbe migraine.

Amusé vous bien et préparer la poudre d'écorce de saule : une sorte d'aspirine médiévale connue déjà au XIème siècle.

• Les poisons •

il y a deux grands types de poison ; les poisons enductifs que l'on met les armes et les poisons normale qui prennent effet après avoir été avalé.

Les poisons ingestifs :

On doit faire autant de test d'Endurance que de dose de poison que l'on ingère. A chaque réussite on annule une dose de poison et à chaque échec on considère qu'elle prend effet.

Exemple : Tarim le nain ingère quatre doses de poison léger. Il doit faire quatre tests d'Endurance. Sur les quatre, il en réussit 2. Il sera donc somnolent.

Poisons légers

Catégories	1 Dose	2 doses	3 doses	4 doses
Petites créatures	Sommeil	Mort	Mort	Mort
Hobbit/Gnome	Sommeil	Inconscience	Mort	Mort
Elfes	Sommeil	Inconscience	Mort	Mort
Humain/Ondin	Somnolence	Sommeil	Inconscience	Mort
Xenops/Felis/Draconnians	Somnolence	Sommeil	Inconscience	Mort
Nains	Aucun effet	Somnolence	Sommeil	Mort
Grosses créatures	Aucun effet	Aucun effet	Somnolence	Sommeil

Poisons forts

Catégories	1 Dose	2 doses	3 doses	4 doses
Petites créatures	Mort	Mort	Mort	Mort
Hobbit/Gnome	Inconscience	Mort	Mort	Mort
Elfes	Inconscience	Mort	Mort	Mort
Humain/Ondin	Sommeil	Inconscience	Mort	Mort
Xenops/Felis/Draconnians	Sommeil	Inconscience	Mort	Mort
Nains	Somnolence	Sommeil	Mort	Mort
Grosses créatures	Aucun effet	Somnolence	Sommeil	Inconscience

Les états du au poison :

Aucun effet : Le poison n'a causé aucun effet chez la victime.

Somnolence : Le personnage se sent fatigué, il a un malus de 10 en Agi, Vo, Int et Per.

Sommeil : Le personnage tombe de sommeil et dormira 1D8+4 heures.

Inconscience : le Personnage tombe dans un état entre le coma et le sommeil. Il y restera pendant 2D8+1D4+4 heures.

Mort : Tout cela se passe de commentaires.

Les poisons enductifs :

Les poisons enductifs se mettent sur les armes. Une fois mis le poison y restera 4 heures maximum ou 4 coups portés sur une personne. Chaque coup porté avec le poison cause 6 dégâts directement sur les points de Vie de la victime. Noter que pour que le poison fasse effet, il faut que la victime perd au moins 1 point de Vie.

• Les rencontres •

Lors de voyages les personnages pourront rencontrer des créatures ou des PNJs. On tire 6D100 par jour (soit 1D100 toutes les 4 heures), une rencontre se passe sur 05 ou moins ou un 10 ou moins par les régions dangereuses comme les zones non contrôlées. Les créatures rencontrées sont à déterminer par le MJ.

Partie IV – Les Combats

• Initiative au combat •

Pour déterminer l'Initiative au combat on additionne le bonus d'Agilité à un lancer de D8 en gardant le chiffre de l'unité de l'Agilité comme chiffre d'unité de l'initiative. Le bonus d'Agilité est le dixième de la caractéristique d'Agilité (Ex : 5 pour un 52). Le plus haut score commencera (à moins qu'il ne décide de lancer la main au suivant) et suivra un ordre décroissant. Lorsqu'un personnage charge, il a **obligatoirement** l'Initiative sur sa première attaque. Quand deux joueurs ont la même initiative on tranche en relançant un nouveau D8. Exemple : Goderic a 39 (considéré 39 comme 3,9) en Agilité, on lance le D8 on obtient 5, $3,9+5=8,9$ donc son initiative sera de 89 pour ce Round de combat.

Ex : Goderic a une Agilité de 39 et Terakas une Agilité de 59. On lance le D8 pour chacun des deux :

-Goderic fait 3 (donc une initiative de 69) et son adversaire 1 (donc une initiative de 69) ce qui donne une égalité, on relancera un nouveau D8 tant qu'il y aura égalité et le plus grand score attaquera une premier

• Initiative avec plusieurs attaques •

La méthode pour l'Initiative avec plusieurs attaques est simple. On calcule l'Initiative de la première. Puis on reprend cette Initiative que l'on divise par deux pour la deuxième attaque et ensuite par trois pour la troisième, tous les arrondis se font à l'inférieur.

Exemple : Laetri a une agilité de 95 et deux attaques, on calcule son Initiative, il obtient 125. Il fera sa première attaque a 125 en Initiative et sa deuxième ($125/2=62,5$ donc 62) a 62 en Initiative.

• La charge •

Un personnage ayant la possibilité de se déplacer librement en ligne droite peut charger un adversaire. En chargeant, il obtient l'Initiative, un bonus de +10 en Combat et +1 en Force sur sa première attaque.

Tout créature pouvant voler peut effectuer une charge aérienne. En chargeant par les airs, elle obtiendra l'Initiative, +10 en Combat et +3 en Force sur sa première attaque mais s'expose au risque de rater sa cible et s'écraser un sol. Si la créature rate son test de Combat alors elle subira sa propre attaque sans prendre en compte les armes (Juste sa force+3).

• Le Combat •

Pour toucher son adversaire, le joueur doit réussir un test de combat. Pour réussir un test de combat on doit faire avec un dé 100 on doit faire égal ou moins que le score indiqué. Une fois l'adversaire touché, on lance 1D12 et on additionne le résultat avec sa force. Puis on soustrait ce score à l'Endurance de son adversaire de son adversaire. Le nombre ainsi obtenu est le nombre de points de vie perdu par l'adversaire (plus éventuellement la protection de l'armure).

Goderic est un Humain Occidental qui a choisi une Classe de paladin. Il s'aventure seul dans un cimetière abandonné et il croise le chemin d'un squelette. Instantanément après, il dégaine son épée et charge sur son adversaire. Leurs profils sont les suivants :

Goderic

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	41	7	7	39	27	1	40	33	37	29	20	34

Guerrier Squelette

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	35	6	6	20	23	1	20	20	20	0	20	20

- Tout d'abord, on détermine l'initiative. C'est le joueur qui a la plus haute initiative avec son score de bonus d'agilité + le résultat de 1D8 (Noter que se score est relancé à tous les rounds). Etant donné que Goderic charge il aura automatiquement l'initiative.
- Ensuite on regarde les deux scores de Combat, Goderic a 45 en combat, il touchera son adversaire sur un 45 ou moins et de son côté le squelette touche sur un 45 ou moins.
- Goderic attaque, il fait 05. Il touche son adversaire (car il a fait moins de 45)
- Après on lance 1D20 et on regarde la localisation sur le squelette. Il fait 12 donc il touche la cuisse gauche.
- Ensuite on regarde s'il n'y a pas d'éventuels dégâts supplémentaires à la localisation. Etant donné qu'il touche aux cuisses il ne fait aucun dégâts supplémentaires.
- On lance 1D12 puis on additionne le résultat à sa force. Goderic fait 9 $9+7+1$ (+1 car il charge)=17, il assène un coup à son adversaire à 17 de force.
- Après l'adversaire peut tenter soit une action défensive ou soit une action offensive (On a le droit à une des deux). Le squelette tente une parade pour cela il va devoir réussir un test de Com, Qu'il réussisse ou pas, il perdra son action du Round. Le squelette a 45, il devra donc faire 45 ou moins. Il fait 40 donc il réussit à parader l'attaque de Goderic.
- Ensuite on soustrait la Force de l'attaque de Goderic (17) au résultat de du D12 (Il a fait 5) de parade additionné à son Endurance (c'est-à-dire 6). $17-(6+5)=6$ donc Goderic inflige 6 points de Vie à son adversaire. On retire donc 6 points de vie au squelette, le squelette a donc 17 points de Vie.

Ensuite reprenez toutes ses étapes par attaque que l'adversaire possède. Cette étape ainsi décrite représente un round de jeu.

- Nouveau Round, on relance l'Initiative, Goderic fait 2 donc $2+3,9$ (car son Agilité est de 39) =59. Le squelette quand à lui fait $6+2$ (car son Agilité est de 20) = 80. Ce sera donc le squelette qui réagira en premier car $80 > 59$.
- C'est au squelette d'attaquer, il doit faire 45 ou moins. Il fait 17 donc il touche son adversaire.
- Sur le résultat du D20, il fait 3 donc il touche la tête de Goderic
- On regarde les dégâts supplémentaires, il a un bonus de +2
- On lance le D12 des dégâts, le squelette fait 3, on additionne le résultat du D12+la force du squelette+le bonus aux dégâts ce qui donne $3+6+2 = 11$ le squelette frappe son adversaire à force 11.
- Goderic décide de ne pas parer l'attaque de son adversaire pour conserver, une attaque offensive contre lui. On fait donc le calcul (Force de l'attaque)-(Endurance+Protection armure)= $11-7+0$ (Goderic n'a pas d'armure)=4 Le résultat est 4 donc Goderic perd 4 PV et a 23 PV.

- Goderic attaque alors, on lance le D100, il fait 86 donc il rate et le Round s'arrête là.

• Modificateur pour toucher •

Un personnage a un bonus ou un malus au Corps à Corps selon les cas :

Situation	Modificateur pour toucher
Charge	+10 (+1 en Force)
Surprendre	+20
Combattre avec la mauvaise main (si le personnage ne possède pas ambidextrie)	-10 (-2 en Force)
Surélévation	+10
Combattre à terre	-10

• Le Tir •

Pour toucher son adversaire, le joueur doit réussir un test de Tir. Pour réussir un test de Tir on doit faire avec un dé 100 on doit faire égal ou moins que le score indiqué. Une fois l'adversaire touché, on lance 1D12 et on additionne le résultat avec la force effective de l'arc. Puis on soustrait ce score à l'endurance de son adversaire (plus éventuellement la protection de l'armure). Le nombre ainsi obtenu est le nombre de points de vie perdu par l'adversaire.

Goderic est un Humain Occidental qui a choisi une classe de paladin. Il voyage en forêt quand soudain il voit 3 gobelins qui se dirigent vers lui et qui sont à 50 mètres de distance. Leurs profils sont les suivants :

Goderic

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	35	41	7	7	39	27	1	40	33	37	29	20	34

Gobelin

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	35	35	4	4	20	16	1	20	20	20	12	20	20

Goderic possède un arc, ses caractéristique son les suivantes :

	Prix	Encombrement	PC	PL	PE	Force effective	A/T	Disponibilité
Arc (normal)	11 PO	80	24	48	250	6	1r/1A	Fréquent

- Tout d'abord, on détermine qui a l'Initiative en lançant 1D8+Bonus d'Agilité. Goderic a $8+3,9=11,9$ et les trois gobelins $2+2,0=4,0$. Donc c'est Goderic qui commencera le Round.
- Goderic tire avec son arc, étant donné que les gobelins sont à 50 mètres, Goderic tire en portée extrême donc il aura un malus de -20 sur son jet de Tir. Il fait 07 donc il touche ensuite on lance 1D12+la Force Effective de l'arc, elle est de 6 donc ça nous donne 1D12+6.
- Goderic lance le dé, il fait 9 donc il fait un coup à force 15 sur un des gobelins.
- On lance le D20 pour la localisation, Goderic fait 17 donc il touche le bas-ventre.

- Ensuite on soustrait la Force du tir de Goderic (15) à l'Endurance des gobelins (c'est-à-dire 4). $15-4=11$ donc Goderic inflige 11 points de Vie à son adversaire. On retire donc 11 points de vie au goblin, le goblin a donc 5 points de Vie.
- Les gobelins s'approchent de Goderic.

Ensuite reprenez toutes ses étapes par attaque que l'adversaire possède au tir. Cette étape ainsi décrite représente un round de jeu.

• Modificateur pour toucher au tir •

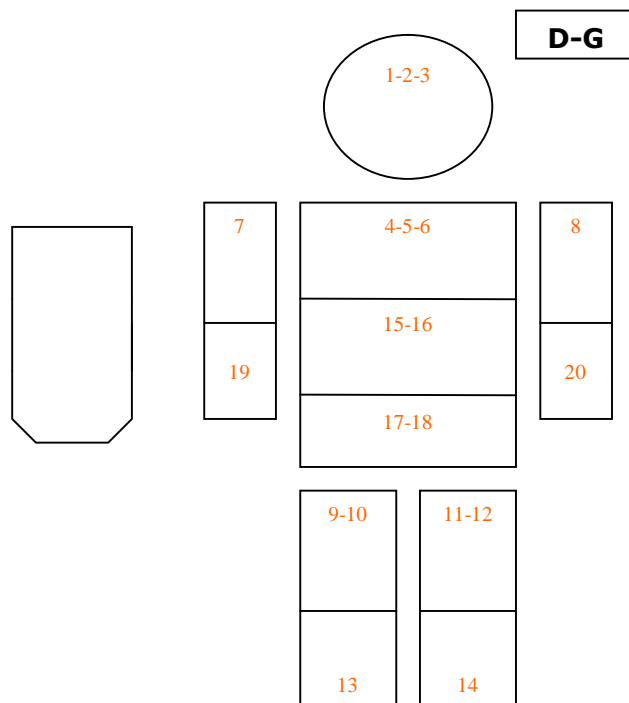
Situation	Modificateur pour toucher
Tir sur une petite cible	-10
Tir sur une grande cible	+10
Tir en mouvement	-10
Tir à portée longue	-10
Tir à portée extrême	-20
Tir depuis les airs	-10
Cible cachée derrière un abri léger	-10
Cible cachée derrière un abri lourd	-20

• Localisation des Coups •

Après avoir touché et blessé votre adversaire, il faut lancer 1D20 pour déterminer la localisation. Le résultat du D20 indique la localisation du chiffre en gras sur le dessin ci-dessous.

Exemple : Laetri est un Elfe des Mers, il donne un coup qui blesse son adversaire. On va devoir lancer un dé qui déterminera la localisation du coup. On lance le dé, le résultat du D20 est 13. Laetri touchera donc le tibia droit de son adversaire.

Après, il y a aussi le réalisme qui est pris en compte. Imaginez Laetri est attaqué par le côté gauche par surprise. Le coup porté contre Laetri est localisé au bras droit, là il y aura un petit soucis de réalisme. On pourra dire que le coup est porté au bras gauche.



• Les Dégâts supplémentaires du aux localisations •

Un coup porté en plein visage ne fera pas les mêmes dégâts qu'un coup porté à la cuisse. C'est pour ça que l'on doit regarder un tableau. Pour savoir s'il y a des dégâts supplémentaires.

Localisation supérieure	D20	Bonus aux Dégâts
Tête	1-2-3	+2
Poitrine droite	4-5-6	0
Bras droit	7	0
Bras gauche	8	0
Localisation Médiane		
Abdomen	15-16	0
Bas-ventre	17-18	0
Avant-bras droit	19	0
Avant-bras gauche	20	0
Localisation inférieure		
Cuisse droite	9-10	0
Cuisse gauche	11-12	0
Tibia droit	13	0
Tibia gauche	14	0

• Les Différents types d'attaques •

Attaque avec deux armes – Action Offensive :

Le personnage peut attaquer avec deux armes mais il subira un malus en Combat de -10 pour sa première attaque et un malus de -20 pour sa deuxième attaque. Si le personnage a la compétence ambidextrie, il n'a pas de malus sur la première attaque et -10 sur la deuxième. Toutes les attaques portées par la « mauvaise » du personnage subiront un malus de -2 en dégâts si le personnage ne possède pas ambidextrie (Demi-action).

Attaque brutale – Action Offensive :

Le personnage joueur fait tourner son arme autour de sa tête pour préparer une attaque de forte ampleur. Cette attaque donnera un bonus de +20 en Combat et +2 en Force (1 action et demie).

Attaque prudente – Action Offensive :

Le personnage joueur donne des attaques en prenant garde aux attaques de son adversaire. Pour symboliser cela, cette attaque donnera un malus de -20 en Combat mais donnera un bonus de +20 à toutes les parades du personnage joueur au prochain round (Demi-action).

Attaque standard – Action Offensive:

C'est le type d'attaque le plus utilisé, il sera automatique si le personnage joueur ne précise pas son type d'attaque (Demi-action).

Charge – Action Offensive :

Le personnage se dirige vers sa cible en courant. Il aura un bonus de +10 en Combat et +1 en Force juste pour l'attaque suivant la charge (Action complète).

Feinte – Action Offensive :

Sur un test de Combat réussi, le personnage joueur arrivera à faire une feinte. Le joueur qui subira une feinte ne pourra pas parader ou esquiver au round suivant (Demi-action compte comme une action offensive).

Tir – Action Offensive :

C'est le type d'attaque le plus utilisé, il sera automatique si le personnage joueur ne précise pas son type d'attaque (Demi-action).

Visée – Action Offensive:

Le personnage joueur tend la corde de son arc (ou toute autre arme de tir) et se prépare à tirer dans les parties du corps qui feront le plus de dégâts. Personnage joueur perdra un round (10 secondes) pour préparer son attaque. Cette dernière donnera un bonus de +20 en Tir et +2 en force (1 action et demie).

Esquive – Action Défensive :

Sur un test d'Agi réussi, le personnage esquive complètement l'attaque qui lui étaient destinée et ignore les dégâts. On ne peut faire plus d'une esquive par Round. (Action complète)

Parade – Action Défensive :

Sur un test de Combat réussi, le personnage joueur arrivera à parader l'attaque de son adversaire et pourra réduire 1D12 dégâts. Que l'attaque la parade réussie ou non, il ne pourra

pas attaquer, si il a déjà attaqué durant le Round il pourra parer mais ne pourra rien faire au Round suivant (Demi-action).

Parade avec Bouclier – Action Défensive :

Sur un test de Combat avec un bonus de +20 réussi, le personnage joueur arrivera à parader l'attaque de son adversaire et pourra réduire 1D12+4 dégâts. Que l'attaque la parade réussie ou non, il ne pourra pas attaquer, si il a déjà attaqué durant le Round il pourra parer mais ne pourra rien faire au Round suivant (Demi-action).

Parade avec deux armes – Action Défensive :

Sur un test de Combat réussi avec un bonus de +10, le personnage arrivera à parader l'attaque de son adversaire et pourra réduire les dégâts de 1D12. Que l'attaque la parade réussie ou non, il ne pourra pas attaquer, si il a déjà attaqué durant le Round il pourra parer mais ne pourra rien au Round suivant (Demi-action).

Il y a d'autres actions relatives au combat qui ne peuvent pas être citée ci-dessus. On joueur dégainant son arme perdra une Demi-action tout comme un archer qui prendra une flèche perdra une Demi-action.

• Bonus et Malus en Combat •

Dans certains cas, les personnages auront un malus ou un bonus sur leur jet Combat.

Ex : Goderic est un humain, il possède une marteau à deux mains qui confère un bonus de +6 aux dégâts mais un malus de -10 au Combat. Goderic se bat contre un Nain qui a un Combat de 40. Le combat de Goderic est 45. On lance les dés et c'est Goderic qui a l'Initiative. Goderic devra un obtenir 45 ou moins sur 1D100 pour toucher son adversaire mais il a un malus de -10, il devra donc faire 35 ou moins.

• Critiques et Conséquences •

En combat, lorsque le joueur fait un critique sur son Combat quand on lance le dé pour toucher, on lance le D12 normalement et on ajoute son résultat à la force de l'attaquant et calcule la force globale. Après avoir calculé cette force globale, on lance un nouveau D6 que l'on ajoute au total précédent. On appelle cela un critique Mineur.

Lorsqu'un joueur fait un 12 naturel sur 1D12, on doit lancer 1D100. Si le résultat est égal ou inférieur au Combat alors on peut dire que le joueur a fait un critique. On lance un nouveau D12 et l'ajoutera à son total de force. Si le personnage obtient un 12 (Le jet de D100 ne se fait que pour la première fois) il pourra relancer un nouveau D12 et l'ajouter à sa force tant qu'il fera des 12. On appelle cela un critique Majeur.

• Cumuler deux Critiques •

Il arrive parfois qu'un personnage arrive à faire deux critiques (Mineur et Majeur) durant la même attaque. Lorsque cela se produit au lieu de lancer le on lancera 4D12 supplémentaire (Au total avec le critique majeur du double critique cela donne 5D12). Si l'on fait 12 sur 1D12, on relance un nouveau D12. On appelle cela le Double critique.

• Tableau de Coups Néfastes •

Lorsqu'un personnage a 10 points de vie ou moins, on calcule son nombre de PV et on tire 1D100 pour voir l'étendue des dégâts. Le chiffre ainsi obtenu indique la gravité de la blessure, ensuite on regarde la liste de la localisation du coup et on applique les effets.

Exemple : Aldamar a été touché au tronc et est très blessé puisque son total de PV est à 1. On lance le D100 et regarde le résultat de la colonne « 5 à 1 PV », on obtient 3 ce qui nous donne le chiffre de 7. On regarde les effets et on les applique. Dans ce cas, les côtes d'Aldamar se font casser et une esquille d'os a perforé son poumon.

Tableau des Morts Violentes	
D10	Effet (A chaque tirage ajouter +1)
1	Vivant
2	Vivant
3	Vivant
4	Vivant
5	Vivant
6	Mort
7	Mort
8	Mort
9	Mort
10	Mort

Tableau des Coups néfastes			
D10	10 à 6	5 à 1	0 ou moins
1	1	6	11
2	1	6	11
3	2	7	11
4	2	7	12
5	3	8	12
6	3	8	12
7	4	9	13
8	4	9	13
9	5	10	13
10	5	10	13

Tête

- Sonné pendant 1 Round
- Sonné pendant 1D4 Rounds
- Renversé au sol et sonné pendant le premier des 1D4 Rounds où il ne pourra que parer
- Gros saignement à la tête le pénalisant de -10 sur son jet de Combat, jusqu'à ce qu'il soit soigné.
- Mâchoire brisée et perte de quelques dents, -10 à tous ces jets de Combat jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.
- Oeil crevé et ne pourra rien faire le prochain Rounds. Toutes ses attaques porteront à -10 jusqu'à ce qu'on lui prodigue des soins. Toutes ses compétences relatives au Tir sont réduites définitivement de 20 points (nouveau Tir : minimum 05).
- Commotion cérébrale, il ne pourra rien faire pendant 1D4 heures, ou jusqu'à ce qu'il soit soigné.
- Sérieusement commotionné il ne pourra rien faire pendant 1D10 heures, ou jusqu'il soit soigné. De plus, il devra réussir un Test d'Endurance, ou perdre 10 dans chacune de ses caractéristiques sur 100, comme effet secondaire dus au choc.
- Carotide sectionnée il se videra de son sang en 1 Round, à moins qu'il ne soit soigné d'ici là.
- Mâchoire rentrée en force à l'intérieur de la boîte crânienne. Votre adversaire s'effondre et mourra en 1D6 Rounds s'il ne reçoit pas de soins entre temps. Si les soins sont efficaces, votre adversaire devra réussir un test sous son Endurance, ou perdre 10 points dans chacune de ses caractéristiques sur 100, comme effets secondaires dus au choc.
- Gorge sabrée, lui brisant net les vertèbres cervicales. Votre adversaire tombe à terre, remuant convulsivement pendant quelques secondes, avant d'expirer définitivement.
- La tête est éclatée. La mort est instantanée.
- La tête de votre adversaire vole à 1D4 mètres, dans une direction déterminée au hasard.

Tronc

1. Renversé au sol et lâche son arme tenue en main. Il ne pourra rien faire hormis parer avec un bouclier pendant 1 Rounds.
2. Étourdie pendant 1D4 Rounds comptant comme une cible immobile. Il ne pourra ensuite que parer pendant les 1D4 Rounds suivants.
3. Côtes cassées, il ne pourra rien faire du tout le Round qui suit et attaquera par la suite à -10, jusqu'à ce qu'il soit soigné.
4. Clavicule éclatée. La douleur réduit toutes ses caractéristiques de 2 ou 10 points (selon le cas), et ce jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
5. Coccyx fracassé. La douleur baisse toutes ses caractéristiques de 1 ou de 10 points (selon le cas) et sa vitesse est réduite de moitié, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Votre adversaire doit réussir un Test d'Agilité à chaque Round ou s'écrouler au sol (comptant alors comme cible immobile et ne pouvant que parer pendant les 1D4 Rounds nécessaires pour se relever). Les compétences comme acrobatie normale ou équestre, danse, fuite et escalade sont inutilisables tant qu'il n'est pas soigné.
6. Abdomen violemment écrasé. Il tombe inconscient sur le sol, tirez sur la table des morts violentes chaque Rounds dû à une hémorragie interne, jusqu'à ce qu'il soit soigné.
7. Côtes volant en éclat et poumon perforé entraînant la perte de conscience. Votre adversaire s'écroule, tirez sur la table des morts violentes chaque Rounds, dus à l'hémorragie interne, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Même dans ce cas, votre adversaire sera totalement inopérant pendant au moins dix semaines, et perdra 1 points d'Endurance définitivement.
8. Abdomen écrasé causant des lésions internes. Il tombe sur le sol dans d'atroces souffrances et ne sera capable que de parer. Il devra également réussir un Test d'Endurance chaque Round ou s'évanouir. Des soins efficaces lui permettront de se déplacer, mais à la moitié seulement de son allure Prudente et toutes ses caractéristiques seront réduites de moitié pendant 3D6 semaines. Toute compétence invoquant le mouvement de quelque sorte que ce soit est inutilisable, jusqu'à rétablissement complet.
9. Le coup s'enfonce dans la colonne vertébrale. Projeté au sol, votre adversaire ne peut rien faire tant qu'il n'a pas reçu des soins. Il devra réussir un Test sous son d'Endurance, au risque d'avoir les deux jambes paralysées définitivement.
10. Bassin brisé, il tombe au sol et ne pourra plus que parer jusqu'au dénouement. La douleur réduit de moitié toutes ses caractéristiques et une hémorragie interne, tirez sur la table des morts violentes chaque Rounds tant qu'il n'est pas soigné. Son rétablissement demandera 10 semaines de repos, durant lesquelles il ne pourra

pas utiliser de compétences impliquant le mouvement, à quelque titre que ce soit.

11. Thorax enfoncé lésant plusieurs organes internes et le tuant en quelques secondes.
12. Coup ouvrant le ventre répandant ses entrailles sur le sol dans un gargouillis immonde. La mort est instantanée.
13. Le coup fracasse la colonne vertébrale et éclate l'abdomen de votre adversaire, arrachant les muscles et brisant les os dans une gerbe de viscères. Votre adversaire s'effondre sur le sol, coupé en deux.

Bras

1. Poignet déboîté, ce qu'il tenait tombe à terre et sa main est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.
2. Doigts brisés, ce qu'il tenait tombe à terre, et sa main est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.
3. L'arme percute l'objet que votre adversaire tenait (généralement une arme ou un bouclier), le faisant voler en éclats. L'objet est détruit, et le bras est engourdi et inutilisable pour 1D6 Rounds.
4. Le coup frôle la tête de votre adversaire pour finir sa course au creux de son épaule qui se déboîte sous le choc. Le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins soient prodigués à la victime.
5. Bras profondément entaillé, les muscles et tendons sont tranchés. L'objet tenu en main tombe à terre et le bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit soigné.
6. Il se produit un horrible bruit de craquement au moment où l'arme fracasse le radius de votre adversaire. Il lâche ce qu'il tenait dans la main, et son avant-bras est inutilisable tant qu'il n'est pas soigné.
7. Il se produit un horrible bruit de craquement au moment où l'arme fracasse l'humérus de votre adversaire. Il lâche ce qu'il tenait dans la main, et son bras est inutilisable tant qu'il n'est pas soigné.
8. Le bras de votre adversaire se brise sous le coup, et l'artère humérale est tranchée net. Ce qu'il tenait tombe à terre, et son bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner. De plus votre adversaire doit tirer sur la table des morts violentes chaque Rounds tant qu'il ne reçoit pas de soins. Tirez à chaque Round sur la table des morts violentes.
9. L'adversaire fixe avec horreur le sang qui jaillit de son poignet mutilé. L'objet tenu en main tombe à terre (avec la main elle-même), et votre adversaire perd connaissance. Tirez à chaque Round sur la table des morts violentes.
10. Le bras est arraché au niveau du coude, éclatant l'os et déchirant les chairs. Votre adversaire s'écroule à terre, et ne peut plus rien faire jusqu'à

ce qu'il soit soigné. Dans l'intervalle, tirez à chaque Round sur la table des morts violentes.

11. Le coup arrache le bras de votre adversaire au niveau de l'épaule. Votre adversaire s'écroule à terre, et ne peut rien faire jusqu'à ce qu'il soit soigné. Dans l'intervalle, tirez chaque Round sur la table des morts violentes.
12. Le coup sépare presque entièrement l'épaule de votre adversaire du reste de son corps – le bras ballotte mollement, des lambeaux de chair sanguinolente et des fragments d'os pendent de la plaie. Une esquille d'os a tranché l'artère principale, et après une fraction de seconde, votre adversaire s'effondre dans une mare de sang qui s'écoule des restes de son épaule. La mort, due au choc et à la perte de sang, est quasiment instantanée.
13. Le coup écrase le bras de votre adversaire contre son corps, lui enfonçant un côté de la cage thoracique. Le bras est littéralement disloqué sous l'impact, et le sang vous éclabousse ainsi que votre adversaire. Il s'effondre sur le sol presque immédiatement, tué par la violence du coup et à la perte de sang.

Jambes

1. Le coup engourdi la jambe de votre adversaire. Son déplacement et son Agilité sont réduits de moitié pendant 1D4 Rounds.
2. Le coup déboîte la cheville de votre adversaire. Sa Vitesse et son agilité sont réduites de moitié jusqu'à ce qu'il soit soigné. Votre adversaire doit réussir un Test d'Initiative ou tomber à terre (voir le 3 ci-dessus).
3. Le coup frappe violemment la hanche de votre adversaire, lui déboîtant la jambe. Son déplacement et son Agilité sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Votre adversaire doit réussir un Test d'Agilité ou tomber à terre (voir le 3 ci-dessus).
4. Le coup brise le tibia de votre adversaire, ce qui le projette à terre (voir le 3 ci-dessus). Son déplacement et son Agilité sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
5. Le coup entaille profondément la jambe de votre adversaire, tranchant muscles et tendons. Il tombe à terre (voir le 3 ci-dessus), tirez à chaque Round le tableau des morts violentes à cause d'une hémorragie.
6. Le coup transperce la cuisse de votre adversaire, tranchant l'artère fémorale. Il choit sur le sol (voir le 3 ci-dessus) et ne se relèvera que sur un Test d'Agilité réussi. Tant qu'elle ne sera pas soignée, tirez à chaque Round sur la table des morts violentes.
7. Il se produit un horrible bruit de craquement au moment où l'arme fracasse le col du fémur de votre adversaire. Il s'étale par terre (voir le 3 ci-dessus), laissant tomber ce qu'il tenait en main et perdant tirez sur la table des morts violentes chaque Rounds jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Votre adversaire ne pourra se relever et marcher sans l'aide d'au moins une autre personne.
8. L'adversaire fixe avec horreur le sang qui jaillit de l'emplacement où devrait se trouver son pied, avant de tomber évanoui sur le sol, tirez sur la table des morts violentes chaque Rounds jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
9. Le coup arrache la jambe de votre adversaire un niveau du genou, éclatant la rotule et déchirant les chairs. Votre adversaire s'écroule et ne pourra plus rien faire tant qu'il ne sera pas soigné, tirez à chaque Round sur la table des morts violentes.
10. Le coup brise le bassin de votre adversaire, qui tombe au sol (voir le 3 ci-dessus). La douleur réduit de moitié toutes ses caractéristiques, et une hémorragie interne, tirez sur la table des morts violentes chaque Rounds tant qu'il n'est pas soigné. Tirez à chaque Round sur la table des morts violentes. Son rétablissement demandera 10 semaines de repos, durant lesquelles il ne pourra pas utiliser de Compétences impliquant le mouvement, à quelque titre que ce soit.
11. Le coup arrache la jambe de votre adversaire au niveau du bassin. Votre adversaire s'écroule et ne pourra rien faire tant qu'il ne sera pas soigné, dans l'intervalle tirez à chaque Round sur la table des morts violentes.
12. Le coup sépare presque entièrement la jambe de votre adversaire du reste du corps – la jambe ballote mollement, des lambeaux de chairs sanguinolente et des fragments pendent de la plaie. Une esquille d'os a tranché une artère principale et, après une fraction de seconde, votre adversaire s'effondre dans une mare de sang qui s'écoule des restes de son bassin. La mort, due au choc et à la perte de sang, est presque instantanée.
13. Le coup écrase la cuisse de votre adversaire contre son bassin, lui enfonçant le bas ventre. Le sang qui jaillit de la plaie vous éclabousse ainsi que votre adversaire. Ce dernier s'effondre sur le sol presque immédiatement, tué par la violence du coup et la perte de sang.

• Dégâts sur une cible immobile •

Lorsqu'on frappe une cible immobile on n'a pas besoin de faire un jet de Combat pour toucher (À la limite pour les éventuels critique). On calcule normalement les dégâts mais on double le nombre de PV perdus (Une cible qui se fait frapper en étant immobile est obligée de perdre au moins 4 PV). Une cible de dos est une cible immobile.

• Assommer un adversaire •

Pour assommer un adversaire le personnage devra réussir un test de Combat avec un malus de 20 symbolisant la difficulté à toucher la tête. Ensuite, on calcule normalement les dommages infligés sauf qu'ils ne seront pas déduits des points de vie de la victime. Pour chaque point de vie perdue les chances d'assommer sont augmentées de 2 %. Ce total est ensuite ajouté à 10 % pour une arme classique ou 20 % pour les armes contendantes. Enfin, on lance 1D100 si le résultat est inférieur ou égal au total en pourcentage d'assommement alors l'adversaire sera assommé sinon il réagira en conséquence. Si l'on fait 12 sur le D12 de dommage alors on aura 50 % de chance d'infliger des points de vie au personnage.

• Usure des Armes •

Les armes peuvent céder sous la puissance d'un coup porté. Il faut prendre en compte le coup reçu par la pièce d'armure en parade. Une arme avec une résistance +1 pourra supporter un coup maximal de 33 et ainsi de suite :

Type de protection	Localisation	Coup maximal supportable	Usure
Arme	parade	32	24

• Usure des Armures •

Les armures peuvent céder sous la puissance d'un coup porté. Ce petit tableau peut vous aider pour simplifier les choses. Il faut prendre en compte le coup reçu par la pièce d'armure (F + arme + compétences) :

Type de protection	Localisation	Coup maximal supportable	Usure
Bouclier de facture commune (en bois)	bras gauche ou parade	28	20
Arme	parade	32	24
Pièce d'armure de plates	tous	36	28
Bouclier en fer (écu)	bras gauche ou parade	40	32

• Usure de l'équipement •

Au de-là d'un certains seuil de force, l'arme ou l'armure subit des dégâts. Quand la force d'un coup se situe entre la force d'usure et le coup maximal supportable on retire un point d'état de

l'arme dans sa feuille de personnage. Quand ces points arrivent à zéro l'arme est détruite ou en piteux état.

Type d'arme	Nombre de points
Arme courte : type dague	2
Arme à une main : type épée et masse	3
Arme à deux mains : type hache de bataille	4
Armure en cuir	2
Armure en maille	3
Armure en plate	4

Partie V – La Magie

La Magie est présente partout dans le monde d'Arktosia. Elle est présente dans toutes les formes de vie de façon plus ou moins équitable.

• Niveau de pouvoir •

Le niveau de pouvoir d'un personnage est égal à son nombre de points de pouvoir.

Exemple : Varin le nain a 4 points de pouvoir donc son niveau de pouvoir est de 4.

• Niveau de magie •

Le niveau de magie est égal au niveau de sort maximal qu'un personnage peut lancer.

Exemple : Caeth est un Mage de niveau 7 qui a complètement fini son plan de niveau seulement il n'a pas les 50 points d'XP nécessaire au changement de niveau donc il est niveau 7. En étant niveau 7, il peut lancer des sorts allant jusqu'au niveau 4 son niveau de magie est donc 4.

• Langues magiques •

Il existe 7 langues de magie, chacune permettant de lancer des sorts se rapportant à un domaine de magie.

Langue Minorale : Permet de lancer les sorts de magie mineure

Langue Arcanique : Permet de lancer les sorts de magie Astrale et les Spécialisation de niveau 4 et 5 chez le Mage

Langue Démoniaque : Permet de lancer les sorts de magie Nécromantique

Langue Élémentaire : Permet de lancer les sorts de magie Élémentaire

Langue Planaire : Permet de lancer les sorts de magie planaire

Langue Maléfique : Permet de lancer les sorts de magie Démonique

Langue Illusoire : Permet de lancer les sorts de magie illusoire

• Apprendre un Sort •

Tous les sorts excepté les pouvoirs Arktosien nécessitent d'être appris. Pour apprendre un sort, le personnage devra réussir un test d'Intelligence avec une seule tentative par jour et payer les points d'expérience selon le niveau du sort après avoir réussi son test d'Intelligence.

Niveau du sort à apprendre	Difficulté du test d'Intelligence
Sort de niveau mineure	+10
Sort de niveau 1	-
Sort de niveau 2	-10
Sort de niveau 3	-20
Sort de niveau 4	-30
Sort de niveau 5	-40

Niveau du sort	Point d'expérience à payer pour l'apprentissage
Magie Mineure	25 XP
1	50 XP
2	75 XP
3	100 XP
4	150 XP
5	200 XP

• Quantité maximale de Sort que l'on peut Connaître •

Le personnage peut connaître autant de sort que son Intelligence/10*son niveau de magie. Si le Sorcier désire apprendre un sort mais ne peut plus en apprendre, il devra en oublier un de son choix pour apprendre le nouveau sortilège.

• Lancer un sort •

Pour lancer un sort, le personnage doit connaître le sort et doit réussir un test de volonté avec les éventuels bonus liés à son nombre de points de pouvoir. Et ensuite, après avoir retiré le coût du sort de son total de point de pouvoir on peut appliquer les effets du sort.

Pour lancer un sort qui n'est pas un pouvoir Arktosien le personnage devra maîtriser la langue Arcanique au même degré ou supérieur que celui du niveau du sort.

Exemple : Pour lancer un sort de magie astrale de niveau 4, le personnage devra maîtriser la langue Arcanique de niveau 4 et aussi la compétence Incantation du même niveau. Noter aussi que le personnage maîtrisant la langue Arcanique de niveau 4 et Incantation niveau 4 pourra lancer tous les sorts de niveau 1, 2, 3 et 4 de magie astrale à condition qu'il les connaisse.

• Règles de Magie •

Un sort draine l'énergie de son lanceur. C'est-à-dire qu'un lanceur de sort utilise sa propre force vitale pour utiliser un sort. Quand le total de Points de pouvoir tombe à 0, le lanceur pourra toujours lancer des sorts mais avec ses points de vie en respectant bien cette règle : 1 point de vie est égal à un point de Pouvoir. Lorsqu'un personnage tombe à 0 points de Vie lorsqu'il utilise un sort, il sera mort. En effet, il a utilisé toutes ses forces vitales.

A chaque fois qu'on tente de lancer un sort on doit faire un jet de Volonté. Si le résultat est égal ou inférieur à la caractéristique le lancement est réussi. Plus un lanceur dépensera des points de pouvoir plus les chances de réussite du sort augmente. Un lanceur peut très bien dépenser un point de Pouvoir de plus pour avoir un bonus de +5 à sa Volonté et cela à volonté (Quel jeu de mot !) mais il peut aussi dépenser 1 point de pouvoir en plus pour baisser la volonté de sa cible de -5. Un échec du test de Volonté utilisera les points de pouvoir qui devaient être dépensés. Il faut aussi prendre en compte le nombre de points de pouvoir actuel (au moment du lancement) du lanceur, en effet plus un personnage possède de points de pouvoir plus le sort aura de la chance d'être lancé.

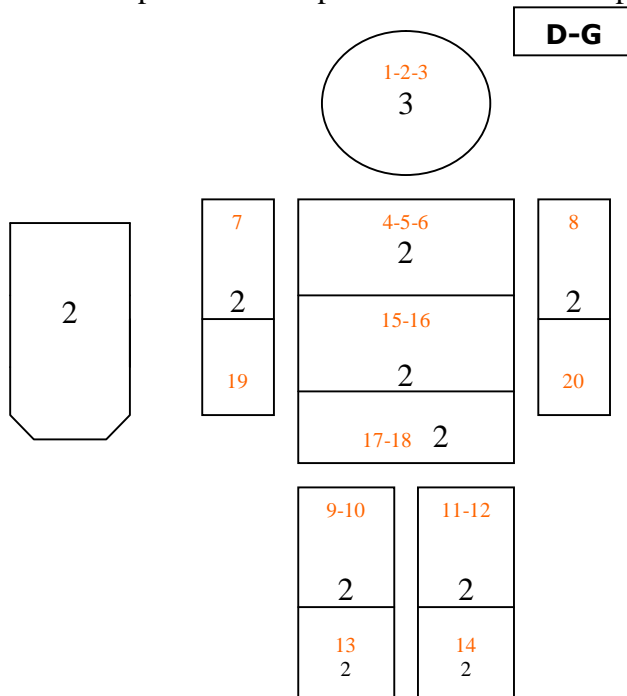
Nombre de points de pouvoir	Bonus en Volonté pour lancer le sort
De 0 à 10	+5
De 11 à 20	+10
De 21 à 30	+15
De 31 à 40	+20
Plus de 40	+25

Un sort met un Demi-Round (et un autre Demi-Round pour les effets du sort) à être incanté durant lequel le mage ou tout autre lanceur de sort ne pourra rien faire d'autre comptant comme une cible immobile. Un lanceur de sort peut tout de même choisir l'option d'incanter sur la défensive ce qui lui permet d'être plus attentif à ce qui se passe autour de lui (et de se déplacer et éventuellement parer les coups) mais cela lui prendra un Round de plus.

• Lancer un sort avec des armures •

Un lanceur de sort peut lancer un sort avec une armure mais le sort coûtera nettement plus cher. On prendra le plus haut score d'armure (Arrondi au supérieur) de chaque partie du corps, pour des raisons de simplicité on en considérera cinq : la tête, le bras gauche, le bras droit, le tronc, la jambe gauche et la jambe droite + l'éventuel bouclier. On additionnera tous les points d'armure et cela donnera le coût de pouvoir supplémentaire.

Ex : Elendir est mage elfe ancien de niveau 2 comme tous les elfes, il manque d'Endurance et pour remédier à cela il porte beaucoup d'armures. Voici ces points d'armure :



On regarde ses points d'armure, il en a 2 aux deux bras, 2 aux deux jambes, 2 au tronc et 3 à la tête ainsi qu'un bouclier qui a 2 points de protection. Ce qui donne un total de points d'armure de 4 pour les bras, 4 pour les jambes, 2 pour le tronc, 3 pour la tête et 2 pour le bouclier. Ce qui donne un total $4+4+2+3+2=15$. Pour lancer un boule de feu Elendir devra utiliser $4+15=19$ points de pouvoir. Voilà pourquoi l'armure est rare chez les lanceurs de sort.

• Réussite et Echec Critiques •

Le dixième de la Volonté indique le critique en Magie (ex : La réussite critique d'une Volonté de 52 est 5 ou moins). Lorsqu'un joueur fait une réussite critique en magie le sort est lancé avec un coût diminué de 2 points de pouvoir (avec un minimum de 1). De même un 96 à 00 indique un échec automatique mais lorsqu'un personnage fera un 00 sur 1D100. Il se produira quelque chose d'horrible pour lui. Ex : Un retour de sort sur le lanceur, Effet inverse au choix du MJ. On peut aussi utiliser ce tableau lorsqu'un 100 est tiré.

D100	Descriptif	Effet
1-25	Brûlure de quelques cellules dans les narines	Perte de 3 PV
26-50	Choc psychique	5 PV, 1 round incompetent
51-75	Retournement majeur	1D5+3 PV, 3 rounds incompetent
76-85	Sérieuses brûlures	2D5+3 PV
86-100	Traumatisme subtil	1 pt corruption, 1 round incompetent
101-120	Blessure psychique et subtile d'un fort beau gabarit	2D5+3 PV, 1 pt corruption, 5 rounds incompetent
121+	Important choc psychique (vraiment important !)	1D6 points de démence, 1D3 corruption, 3D6 PV, 10 rounds incompetent

* Les points de corruption corrompent votre personnage. Chaque point ajoute +10 aux jets ultérieurs sur la table ci-dessus.

• Contrecarrer la Magie •

Tous personnage possédant au moins un niveau de langue de magie (Arcanique, Élémentale, Démoniaque...) et d'incantations pourra contrecarrer la Magie. Pour cela, le sort ne doit pas être un sort de projectile mais un sort de la même famille que Torpeur. Pour cela, le lanceur et le dissipeur devront lancer effectuer un test de Volonté (et volonté seulement) et celui qui aura la plus grande marge de réussite ou la moins grande d'échec réussira. Si le lanceur gagne le sort reste en jeu mais s'il rate le dissipeur devra dépenser le même nombre de points de Pouvoir que le lanceur adverse (celui du coût du sort). Noter aussi que si l'on rate le test de Volonté pour dissiper on ne perd aucun points de Pouvoir et on peut aussi dépenser un point de pouvoir en plus pour augmenter sa Volonté de +5 durant l'action, sans restriction mais aussi baisser la volonté adverse de -5 pour chacun de deux protagonistes.

• Les effets de la magie •

Quand on lance des sorts ceux-ci drainent une partie de l'énergie vitale de son lanceur. En effet, lorsque le redouté zéro arrive il indique la mort mais on peut penser qu'avant ce stade qu'il y a de la fatigue, imaginez qu'un sorcier utilise 50% des ses forces vitales en un seul coup ça fera beaucoup trop en une seule fois et il pourra être victime d'un petit vertige qui pourra aller jusqu'au malaise.

A chaque fois, qu'un sorcier brûle 50% de ses forces vitales, c'est-à-dire ses points de pouvoir additionné à son nombre de points de vie converti en points de pouvoir. A chaque fois que ce cas se présente le sorcier au droit à un test d'endurance, s'il réussit vous pouvez refermer ce bouquin sinon il vous faudra lire la suite. Notez aussi lorsque le sorcier brûle 60% de ses forces vitales, il aura un malus de -10 à son endurance et ainsi de suite.

Marge d'échec du test d'endurance	Effet notoire
De 01 à 10	Petit vertige sans importance, la vue se brouille pendant quelques secondes (comme quand on se lève trop vite).
De 11 à 20	Le sorcier ressent une petite fatigue, il devra réussir un autre test d'endurance ou s'évanouir pendant 1D4 minutes.
De 21 à 30	Le sorcier ressent une grosse fatigue, il sera évanoui pendant 1D4 minutes.
De 31 à 40	Le sorcier tombe à terre complètement fatigué, il restera dans le sommeil pendant 1D12 minutes.
Echec critique	Le sorcier tombe à terre complètement fatigué, il restera dans le sommeil pendant 2D12 minutes.

• Récupération des ses points de pouvoir •

Un sorcier peut récupérer ses points de pouvoir par le sommeil, c'est la méthode la plus courante. Dans ce cas il récupère 10% de son total maximum de points de pouvoir par heure, lorsqu'un ce total ne tombe pas juste du genre 5.7 points dans ce cas supprimer le 0.7 s'il ne dort qu'une heure mais par exemple s'il dort 5 heures $5 \times 5.7 = 28.5$ il récupérera 28 points. Le sorcier peut récupérer des points de pouvoir qu'il a stocké de un catalyseur au préalable, par des objets magiques ou par un transfert de magie d'un autre sorcier. Un transfert de magie ne peut être effectué qu'entre deux lanceurs de sort de niveau 2 minimums. Le donneur décidera le nombre de point de pouvoir qu'il souhaite donner et le receveur pourra s'ajouter ce total à ses points de pouvoir. Par contre, pour effectuer un transfert de magie il faut que les deux enchanteurs se touchent et restent un Round immobile.

• Utilisation des Pouvoirs Arktosien •

Le pouvoir Arktosien ne nécessite pas de jets de dés dans une situation « normale », c'est-à-dire quand le personnage ne subit aucun stress autour de lui. Il arrivera qu'il aura la pression au maximum ou même qu'il ait du mal à se concentrer en plein cœur d'une bataille, le bonus en Volonté peut alors aller de +30 à +0 selon le MJ. Un personnage peut utiliser son pouvoir en réflexe c'est-à-dire instantanément en combat sans que cela a été prévu en avance comme pour le pouvoir « Annuler un pouvoir » qui soit être utilisé en même temps qu'un autre pouvoir. Il devra réussir un test de Volonté pour cela.

• L'utilisation de la magie planaire •

Les voyages planaires sont très coûteux en énergie magique car pour pouvoir créer un portail, il faut pouvoir passer à travers la matière. Le voyage planaire n'est généralement pas donné à tout le monde car pour voyager il faut avoir des connaissances en Planologie, la Démonologie est liée à cette science mais elle s'intéresse d'abord au pouvoir qu'on peut obtenir via les plans d'existence surtout le plan infernal ce qui rend la plupart de ces sorciers fous. Tout sorcier de niveau 6 ou plus peut apprendre la science de la Planologie. Quand à la Démonologie c'est une carrière de Magie à part entière comme L'Élémentariste.

La Planologie s'apprend auprès d'une personne compétente et en même temps qu'une autre carrière.

Planologie :

Niveau	Compétences :
6	Connaissance planaires

Les mages de niveau 6 ou supérieurs savent tous incanter correctement, pour pouvoir voyager dans les plan il ne leur manque plus que les connaissances planaires. Les sorts planaires, même s'ils n'en existent qu'un seul niveau, sont nettement plus dur à apprendre et à lancer que leurs homologues de niveau 1 dans tous les autres domaines de magie, on pourra même les considérer comme de sorts de magie astrale de niveaux 5.

Niveau du sort à apprendre de magie Planaire	Difficulté du test d'Intelligence
Sort de niveau 1	-40

Niveau du sort de magie planaire	Point d'expérience à payer pour l'apprentissage
1	200 XP

Pour pouvoir incanter des sorts de magie planaire, le personnage devra juste posséder la compétence ci-dessus car il a le niveau de formuler les sorts.

• Stockage de magie •

Seul les personnages de niveau 2 ou plus appartenant à une carrière magique peuvent utiliser un catalyseur. En effet, ils savent manier la magie et comment l'extraire de cette source par contre pour utiliser le potentiel d'un catalyseur il faut être en contact direct avec ce dernier. Par contre tout le monde peut utiliser des objets de type « Anneau d'énergie » qui est un objet de transfert de magie basique.

• Les Pouvoirs Arktosien •

Les pouvoirs Arktosien marche exactement de la même façon que la Magie. Pour les lancer, il faut réussir un test de volonté (qui ne sera pas obligatoirement demandé), déduire de son total de points de pouvoir le coût du sort et appliquer les effets du sort.

Absorber la vitalité
Point de pouvoir : 3 (pour 2 points de vie)
Portée : Toucher Durée : Instantanée
Le lanceur touche sa victime et lui draine des points de vie (selon le coût du pouvoir) et se les ajoute à ces points de vie sans que cela puisse augmenter son total de départ

Altération de masse

Point de pouvoir : 3
Portée : Personnel Durée : ½ heures
Le personnage est capable d'augmenter sa masse de +300 % ou -300% kg.

Altération taille
Point de pouvoir : 3
Portée : Sur lui-même Durée : ½ heure
Le pouvoir permet à son lanceur de pouvoir agrandir ou réduire sa taille de +200% ou -200% maximum

Agrandir les insectes
Point de pouvoir : 6
Portée : 20 mètres Durée : 1 heure
Le pouvoir peut être lancé pour former des nuées d'insectes mais il faudra qu'il y en ait au moins 100.000. Si cela arrive les insectes seront plus gros que leur homologue commun et auront les caractéristiques suivantes différentes : Force : 4 Endurance : 4 Points de vie : 40

Anesthésier les parties du corps
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact Durée : 1 heure
Le personnage est capable d'anesthésier une partie du corps (jambes, bras, tête, tronc) de la cible pendant 1 heure.

Animer les morts
Point de pouvoir : 3 par cadavre
Portée : 24 mètres Durée : 1 heure
Le détenteur de ce pouvoir peut animer les morts qui sont situés à moins de 24 mètres de lui (il faudra par contre disposer d'un cadavre). Le cadavre disposera d'un profil de guerrier squelette.

Animer une arme
Point de pouvoir : 3+1 par 2 Rounds supplémentaires
Portée : 20 mètres Durée : 1 Round ou plus
Le lanceur anime son arme mais pendant la durée du pouvoir ne pourra rien faire d'autre si il est distrait l'arme tombera à terre. L'arme a autant de Combat que son contrôle de Volonté, elle a aussi une force et une endurance de 14 et 20 points de vie

Annuler un pouvoir
Point de pouvoir : ? (le même nombre que le pouvoir à annuler)
Portée : 50 mètres Durée : Variable
Le lanceur est capable d'annuler les autres pouvoirs

Apaiser les vagues
Point de pouvoir : 5
Portée : 50 mètres autour du lanceur Durée : ½ heures

Le lanceur peut apaiser toutes les vagues même les plus terribles

Apparition de la pluie
Point de pouvoir : 4
Portée : Zone de 100m² Durée : ½ heures
Grâce à ce pouvoir, le lanceur peut faire tomber la pluie dans une zone de 100m²

Apparition de pustule
Point de pouvoir : 1 (pour 10 pustules)
Portée : 5 mètres Durée : Instantanée
Le pouvoir fait apparaître des pustules sur le corps de sa victime, lui donnant un malus de -10 en Cha

Apparition de roche composée de bouse
Point de pouvoir : 2 (pour un gabarit de 50 cm)
Portée : 5 mètres Durée : Instantanée
Le pouvoir est capable de faire apparaître une roche composée de bouse. Mais aussi de transformer de la pierre en bouse

Apparition d'un mur
Point de pouvoir : 3
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Un mur jailli soudainement du sol, si un joueur se trouve à la place du mur il recevra un coup de force 8. Le mur fera 2 mètres de hauteur et 50 cm de longueur

Boule de feu
Point de pouvoir : 3
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le personnage fait jaillir une boule de feu de ses mains qui se dirige automatiquement vers sa cible lui causant 2D8+8 dégâts. Les boules de feu ignorent les armures

Bourrasque de vent
Point de pouvoir : 2
Portée : 100 mètres de diamètre Durée : Instantanée
Le pouvoir à la particularité de causer une bourrasque de vent qui pourra faire tomber (test d'Agilité raté) les personnes présentes dans la zone d'effet du sort et aussi leur rendra la marche difficile

Bris d'objets
Point de pouvoir : 2/4
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le possesseur de ce pouvoir peut briser des objets fragiles en dépensant 2 points de pouvoir et des objets plus costaud en en dépensant 4

Caméléon parfait
Point de pouvoir : 1
Portée : Sur lui-même Durée : 3 minutes
Ce pouvoir permet au lanceur de se camoufler parfaitement lui et son équipement durant 3 minutes. Un test de perception devra être effectué pour le détecter avec un malus de 40 lorsqu'il est immobile et 30 lorsqu'il est en mouvement

Cause amnésie
Point de pouvoir : 3/10
Portée : 10 mètres Durée : 2 heures/Infinie
Le pouvoir est capable d'effacer 1/3 de la mémoire de la victime

Cause souffrance
Point de pouvoir : 4
Portée : Toucher Durée : Instantanée
Le possesseur du pouvoir est capable de faire perdre 1D10 Points de vie par simple contact

Changer de couleur quelques choses
Point de pouvoir : 1
Portée : Contact Durée : 1 jour
Le lanceur peut si il désire changer la couleur des choses

Changer la couleur des cheveux
Point de pouvoir : 1
Portée : Contact Durée : 1 jour
Par simple contact, le lanceur peut changer la couleur des cheveux de sa cible

Changer la couleur des yeux
Point de pouvoir : 1
Portée : Contact

Durée : 1 jour
Par simple contact, le lanceur peut changer la couleur des yeux de sa cible

Changer le sens du vent
Point de pouvoir : 6
Portée : dans une zone de 1000 mètres autour du lanceur Durée : ½ heures
Ce pouvoir affecte la direction du vent pendant ½ heures

Change les objets en glace
Point de pouvoir : 4
Portée : 10 mètres Durée : 20 minutes
Ce pouvoir change les objets en glace, ces derniers redeviendront à la normale après 20 minutes (Les objets en glace sont très cassants)

Cracher du feu
Point de pouvoir : 2
Portée : Cône de 8 mètres de long Durée : Instantanée
Le personnage est capable de cracher du feu sur une zone de 8 mètres de long sur 3 mètres de large. La force de l'attaque est de 8 et ignore les armures (voir dégâts du feu)

Créer des armes en élément
Point de pouvoir : 3
Portée : Toucher Durée : 10 minutes
Le pouvoir permet de créer des armes en éléments (une arme simultanément). Les bonus par rapport aux armes sont les suivants : Terre : L'arme est insensible au feu et absorbe l'eau. L'arme en terre est aussi capable de détériorer rapidement les armures en métal, 5 coups sur une même pièce la rend inutilisable. Eau : L'arme ne prend aucune usure et capable de se réparer automatiquement à chaque utilisation de ce pouvoir lorsqu'elle est immergée dans l'eau. L'arme en eau est capable de passer au travers de toutes les armures, les ignorants. Sable : À chaque fois que le personnage attaque, il y a 60 % de chance que son adversaire reçoive du sable dans les yeux (donnant un malus de -10 au Combat adversaire sur sa prochaine attaque). L'arme en sable est aussi capable dessécher les être vivants. Bois : L'arme peut être enflammée et pèse 0.5xson encombrement. L'arme en bois donne un bonus de +10 en Initiative. Métal : ça se passe de commentaires

Feu : L'arme en feu est capable de chauffer (sans toutefois affecter son utilisateur). L'arme en feu inflige à sa victime une attaque de force 6 du au feu une fois par Round (voir dégât du feu)

Créer des fosses

Point de pouvoir : 3

Portée : 10 mètres

Durée : 1 minute

En utilisant ce pouvoir, on peut créer des fosses de 3 mètres sur 3 mètres avec une profondeur de 3 mètres. En tombant dedans les personnages prendront les dégâts de la chute, néanmoins, il sera possible de les esquiver en réussissant un test d'Agilité (aucun malus lorsqu'on personnage marche en allure prudente, -10 quand il marche et échec automatique lorsqu'il court)

Créer du brouillard

Point de pouvoir : 4

Portée : Zone de 100m²

Durée : ½ heures

Le possesseur de ce pouvoir pourra créer une zone de pouvoir de 100m² dans laquelle on ne pourra rien voir

Créer une zone de boue

Point de pouvoir : 2

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Ce sort crée une zone de boue d'environ 16 m² qui a la particularité d'être glissante et salissante

Créer un feu illusoire

Point de pouvoir : 1

Portée : 10 mètres

Durée : 1 heure

Ce sort crée un feu magique qui ne brûle pas et ne chauffe pas non plus. Le sort est prévu pour un feu de la taille d'un feu de camps moyen. Néanmoins, chaque point de pouvoir dépensé en plus fera grandir le feu

Communiquer avec un animal

Point de pouvoir : 1

Portée : Sur lui-même

Durée : 10 minutes

Le pouvoir permet de communiquer avec un animal

Communication universelle

Point de pouvoir : 2

Portée : Sur lui-même

Durée : 10 minutes

La communication universelle permet à son lanceur de communiquer oralement sans problème de compréhension avec les humains, les elfes, les hobbits, les nains, les xenops, les felis, les ondins, les draconniens ou tout autre race proche

Connaître les intentions et les sentiments

Point de pouvoir : 2

Portée : 2 mètres

Durée : Instantanée

Le personnage utilisant ce pouvoir est capable de savoir les intentions et les sentiments généraux d'un autre personnage. Soit en termes d'adjectif ou d'alignement

Contrôle mental d'une vermine

Point de pouvoir : 2

Portée : 10 mètres

Durée : 10 minutes

Ce pouvoir permet à son lanceur à prendre le contrôle mental d'une vermine (mouche, rat...), bien sur la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à cette emprise. Le lanceur pourra contrôler les mouvements, consulter la mémoire et voir par les yeux de sa victime. A chaque Round, les deux protagonistes devront faire un test de Volonté et la meilleure marge de réussite ou plus basse marge d'échec l'emportera. Si la victime gagne elle ne sera plus sous l'effet de la domination mentale

Contrôle sur les animaux

Point de pouvoir : 4

Portée : 10 mètres

Durée : 10 minutes

Ce pouvoir permet à son lanceur à prendre le contrôle mental d'un animal bien sur la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à cette emprise. Le lanceur pourra contrôler les mouvements, consulter la mémoire et voir par les yeux de sa victime. A chaque Round, les deux protagonistes devront faire un test de Volonté et la meilleure marge de réussite ou plus basse marge d'échec l'emportera. Si la victime gagne elle ne sera plus sous l'effet de la domination mentale

Création d'illusion

Point de pouvoir : 1

Portée : 10 mètres

Durée : 1 heure

Le lanceur peut à son grès une illusion d'une taille allant jusqu'à 2 mètres de haut sur 2 mètres de large

Dédoublage
Point de pouvoir : 6 par double
Portée : Sur lui-même Durée : 1 heure
Ce pouvoir permet à son lanceur de se dédoubler. Le double a un profil identique mais seulement 10 point de vie

Démangeaison des êtres vivants
Point de pouvoir : 2
Portée : 30 mètres Durée : 1 heure
Ce pouvoir à la faculté de causer des démangeaisons sur la cible

Déplacer des rochers
Point de pouvoir : 4 (par marge de 500 kg)
Portée : Contact Durée : Instantanée
Le pouvoir est capable de déplacer les rochers de 20 cm dans la direction que le lanceur souhaite. Le rocher ne quittera pas le sol et glissera seulement

Dessécher les êtres vivants
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact Durée : 1 minute
Le personnage peut dessécher les êtres vivants par simple contact physique. Il peut en une minute dessécher complètement un homme

Devenir élastique
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 1 minute
Le personnage peut devenir élastique acquérant ses avantages et ses désavantages. Il devient résistant aux attaques contondantes, si il se fait frapper par l'une d'elle on calcule normalement les dommages mais on diminue par deux le nombre de PV perdus (arrondis au supérieur)

Décharge électrique
Point de pouvoir : 2
Portée : 15 mètres Durée : Instantanée
Le personnage est capable de projeter des éclairs vers une cible situées à 15 mètres ou moins. La décharge électrique a une force de 8 et ignore les armures

Domination mentale
Point de pouvoir : 4
Portée : 10 mètres Durée : 1 minute
Ce pouvoir permet à son lanceur à prendre le contrôle mental d'un personnage bien sur la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à cette emprise. Le lanceur pourra contrôler les mouvements, consulter la mémoire et voir par les yeux de sa victime. A chaque Round, les deux protagonistes devront faire un test de Volonté et la meilleure marge de réussite ou plus basse marge d'échec l'emportera. Si la victime gagne elle ne sera plus sous l'effet de la domination mentale

Donne la faim
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Ce pouvoir a la capacité de donner faim à la victime

Donne un malheur à quelqu'un
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le pouvoir permet de donner la malchance à la victime comme tomber, laisser tomber un objet...

Donner de son pouvoir magique
Point de pouvoir : *
Portée : Contact Durée : Permanente
* Le possesseur de ce pouvoir est capable d'offrir autant de points de pouvoir qu'il décide d'en donner en utilisant son pouvoir

Donner sa vitalité
Point de pouvoir : -
Portée : Contact Durée : Permanente
Le personnage est capable de donner sa vitalité pour chaque Point de vie qu'il se séparera la cible du pouvoir récupérera 1 point de vie

Donner soif
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Ce pouvoir a la capacité de donner soif à la victime

Drain de magie
Point de pouvoir : 4
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le pouvoir peut drainer les points de pouvoir d'une cible vers le possesseur du pouvoir. Il draine 1D10 points qui seront alors ajoutés au total de pouvoir de l'utilisateur, ces points pourront dépasser son total de points de magie de +20 et cela seulement pendant 24 heures

Durcir l'air
Point de pouvoir : 4
Portée : 20 mètres Durée : 30 secondes
Le pouvoir est capable de durcir l'air, la rendant solide comme un mur. La zone concernée peut affecter un volume de 5m ² sur 3 mètres de hauteur ou alors former un écran de 10m ² que l'utilisateur pourra redimensionner à sa façon. Il n'y a pas de moyen de reconnaître de l'air dur à de l'air normal hormis d'y toucher

Echanger les corps et les esprits
Point de pouvoir : 8/20
Portée : Contact Durée : 1 jour/Infinie
Le lanceur, par simple contact, peut échanger les corps et les esprits des deux personnages

Emprisonnement d'un corps dans un joyau
Point de pouvoir : 4
Portée : 15 mètres Durée : 15 minutes
Ce pouvoir permet d'emprisonner le corps de la cible dans un joyau, ce dernier est indestructible, mais ne dure que 15 minutes (le joyau a la même taille qu'un joyau normal c'est-à-dire 5 cm de long)

Enflamme les poings
Point de pouvoir : 3
Portée : Sur lui-même Durée : 10 minutes
Ce pouvoir confère au possesseur des poings enflammés lorsqu'il utilise son pouvoir, en utilisant ce pouvoir le lanceur acquiert la résistance au feu (réduction de 2 points de dégâts du feu) et cause +1 dommages lorsqu'il combat à mains nues

Etouffer des sons
Point de pouvoir : 3
Portée : Zone de 10 mètres de diamètre Durée : 10 minutes
Le lanceur crée une zone fixe de 10 mètres de diamètre où aucun son ne peut être créé

Être d'exception
Point de pouvoir : ?
Portée : ? Durée : ?
C'est le pouvoir ultime, après avoir fait entre 995 et 997 dans la table des pouvoirs Arktosien, lancez deux nouvelles fois les dés les résultats des deux dés indiqueront les pouvoirs que possède le personnage. Si un des deux dés fait entre 995 et 997, on relancera deux nouveaux dés et ainsi de suite

faire allonger le nez en cas de mensonge
Point de pouvoir : 1
Portée : 10 mètres Durée : 10 minutes
Le pouvoir est capable de faire allonger le nez de toutes les personnes qui mentent à 10 mètres autour de lui. Le nez redeviendra normal après que les effets du pouvoir s'estompe

faire apparaître de l'argent
Point de pouvoir : 4
Portée : Au pied du lanceur Durée : Instantanée
A chaque fois que ce pouvoir est utilisé le lanceur doit tirer un D100 et doit consulter la table de « argent »

faire apparaître des tubes noirs
Point de pouvoir : 2 (par 50 cm)
Portée : Contact Durée : Instantanée
Le personnage peut faire apparaître une sorte de tube noir le long de son doigt (de la même manière s'il tirait un trait avec son doigt).

faire apparaître sa mémoire
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : 10 minutes
Le possesseur du pouvoir peut faire apparaître ses souvenirs dans les airs pendant une durée de 10 minutes

faire bouillir des liquides
Point de pouvoir : 2 (par marge de 100 litres)
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le personnage peut faire bouillir instantanément l'eau ou un autre liquide. Ce liquide sera emmené à une température de 100°C.

faire des bonds de plusieurs dizaines de mètres
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : Instantanée
Lorsque le personnage utilise son pouvoir, il a un bonus de +6 pour les bonds

faire disparaître des écritures
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact Durée : Instantanée
L'utilisateur de ce pouvoir est capable de faire disparaître des écritures sur l'équivalent de 100 pages.

faire disparaître la poussière
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le lanceur du pouvoir peut par la simple volonté faire disparaître la poussière

faire disparaître les accents vovaux
Point de pouvoir : 1
Portée : 10 mètres Durée : 1 heure
Le personnage peut faire disparaître les accents vovaux

faire disparaître les vêtements
Point de pouvoir : 3
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le pouvoir peut faire disparaître les vêtements et les armures en cuir, les autres équipements ne sont pas affectés

faire glisser
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée

Ce pouvoir projette la cible vers un endroit aléatoire, la victime aura le droit à un test d'Agilité (pas de malus si la cible est immobile, 10 si celle-ci marche à allure prudente, 20 si elle marche et 30 si elle court) pour rester debout

faire hurler les animaux
Point de pouvoir : 1
Portée : 10 mètres Durée : 30 minutes
Le pouvoir peut forcer les animaux à hurler et à aboyer

faire pourrir
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact Durée : 1 minute
Le personnage est capable de faire pourrir toute chose qu'il touche pendant que son pouvoir est activé. Un humain pourri entièrement en seulement 2 minutes de contact

faire pousser des cornes aux gens
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : 30 minutes
L'utilisateur de ce pouvoir peut faire pousser les cornes à des gens pendant 30 minutes

faire pousser les poils
Point de pouvoir : 2
Portée : 5 mètres Durée : Instantanée
Ce pouvoir à l'inutile capacité de faire pousser les poils, en utilisant ce sort le lanceur pourra faire pousser les poils de jusqu'à 20 cm les poils de sa victime

faire revenir sur lui les objets qu'il a lancés
Point de pouvoir : 1
Portée : Sur lui-même Durée : Infinie
Ce pouvoir n'est pas vraiment un pouvoir mais plutôt une malédiction, à chaque fois que le personnage qui possède ce pouvoir lance quelque chose, cette dernière lui reviendra dessus (Test d'Agilité pour l'attraper sans prendre de dégâts dans certains cas), bien sûr, à chaque fois que le personnage utilise directement ou indirectement ce pouvoir, il perdra 1 point de pouvoir

faire tomber la foudre
Point de pouvoir : 45
Portée : A vue Durée : Instantanée
Le lanceur doté de ce pouvoir peut faire tomber la foudre où il le désire. La foudre cause 1D10+60 dommages et ignore l'armure

faire tomber de la neige
Point de pouvoir : 3
Portée : Zone de 100m² Durée : 1 heure
Le lanceur peut faire tomber de la neige

faire tomber les dents
Point de pouvoir : 1 (par dent)
Portée : 2 mètres Durée : Instantanée
Le lanceur peut faire tomber des dents à volonté

fait disparaître l'ivresse
Point de pouvoir : 2
Portée : 4 mètres Durée : Instantanée
Le sort en question a le pouvoir d'inhiber les effets de l'alcool

fait luire le métal
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact Durée : 1 heure
Le morceau de métal choisi aura la capacité de luire pour une durée de 1 heure

fondre le métal
Point de pouvoir : 3
Portée : Contact Durée : Instantanée
Grâce à cette capacité le personnage pourra faire fondre le métal en le touchant

force surhumaine
Point de pouvoir : 5
Portée : Personnel Durée : 10 secondes
Le pouvoir peut augmenter la force physique de son possesseur pendant 10 secondes lui conférant un bonus de +5 en Force

Générer champ répulsif contre tous les animaux
Point de pouvoir : 1
Portée : Zone de 10 mètres de diamètre Durée : 1 heure
Ce pouvoir peut générer un champ répulsif qui éloignera tous les animaux dans une zone de 10 mètres de diamètre autour du lanceur

Germer les graines plus vite
Point de pouvoir : 2
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le pouvoir a la particularité de faire germer une graine en une minute et faire pousser un arbre en 5 minute mais il faudra lancer cinq fois le sort

Guérison
Point de pouvoir : 4
Portée : 4 mètres Durée : Instantanée
Le sort répare les chairs blessées et restitue +1D10 points de vie

Guérison poison
Point de pouvoir : 3
Portée : Contact Durée : Instantanée
Ce pouvoir permet à son lanceur de guérir n'importe quel poison

Hypnose
Point de pouvoir : 2
Portée : 2 mètres Durée : 1 minute
Le pouvoir permet d'hypnotiser la victime pendant 1 minute, la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister aux effets du sort à chaque minute

Invisibilité
Point de pouvoir : 2 (+2 pour son équipement)
Portée : Sur lui-même Durée : 3 minutes
Le pouvoir donne la faculté à son possesseur de se rendre invisible, excepté ses vêtements et ses équipements

Intervertir les pouvoirs
Point de pouvoir : 3
Portée : Deux personnages à moins de 20 mètres Durée : 20 minutes
Le personnage est capable d'échanger la nature magique des pouvoirs, le pouvoir ne peut pas être utilisé sur lui-même mais peut affecter deux personnages qui échangeront leur pouvoir.

Invoke une créature
Point de pouvoir : 10
Portée : - Durée : Le temps de la mission
Le pouvoir permet d'invoquer une créature, une fois par jour le temps de la mission. Pour savoir quel type de créature le personnage invoque il faut tirer 1D100 sur la table « Invocation de créature », la créature obtenue sera toujours la même

Lancer des épines
Point de pouvoir : 2
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le personnage peut faire jaillir une grosse épine d'une de ses parties du corps. Celle-ci devra être dirigée avec un test de Tir et aura une force de 8

Lévitations objets
Point de pouvoir : 2 (pour 100 points d'encombrement avec une Vitesse de 20)
Portée : 20 mètres Durée : 1 minute
Le pouvoir permet de faire léviter les objets

Lit dans les pensées
Point de pouvoir : 2
Portée : 2 mètres Durée : 10 minutes
Le lanceur peut lire dans les pensées de sa victime et ainsi avoir accès à ses souvenirs, ses émotions. La victime pourra quand même se défendre par un test de Volonté réussi. Celui obtenant la meilleure réussite gagnera

Localiser toute personne connue
Point de pouvoir : 4 +1 par 200 km supplémentaires
Portée : 100 km Durée : 1 minute
Le lanceur peut localiser toute personne connue à condition qu'il l'ait déjà vu directement

Lumière aveuglante
Point de pouvoir : 3
Portée : Tous ceux dans une zone de 5 mètres Durée : Instantanée
Le lanceur cause une lumière aveuglante qui aveuglera un petit temps les victimes (environ 2 minutes)

Magnétisme Mineur
Point de pouvoir : 2
Portée : 20 mètres Durée : 10 secondes
Le personnage peut agir sur les champs magnétique et donc par conséquent peut contrôler les objets magnétiques. Il peut diriger une arme mais le porteur pourra un test de Force avec un bonus de +10 pour la retenir. Le pouvoir peut être utilisé pour augmenter ou réduire la puissance des coups (l'arme doit être métallique) de +2/-2

Magnétisme Majeur
Point de pouvoir : 4
Portée : 40 mètres Durée : 10 secondes
Le personnage peut agir sur les champs magnétique et donc par conséquent peut contrôler les objets magnétiques. Il peut diriger une arme mais le porteur pourra un test de Force avec un malus de -20 pour la retenir. Le pouvoir peut être utilisé pour augmenter ou réduire la puissance des coups (l'arme doit être métallique) de +4/-4

Marcher sur l'eau
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 10 minutes
Ce pouvoir permet à son lanceur de marcher sur l'eau ou tout autre liquide, si le pouvoir se finit lorsque son lanceur est sur l'eau il devra renouveler le pouvoir ou tomber dans l'eau

Marcher sur les murs
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 5 minutes
Ce pouvoir permet à son lanceur de marcher sur les murs, les plafonds ou toutes autres surfaces, si le pouvoir se finit lorsque son lanceur est sur un mur il devra renouveler le pouvoir ou tomber

Métamorphose de soi-même en orque
Point de pouvoir : 7
Portée : Sur lui-même Durée : 1 heure
En utilisant ce pouvoir, le lanceur peut se transformer en orque, ces statistiques sont les suivantes et s'ajoutent au profil du personnage : Endurance : +1 Initiative : -5 PV : +5 Charisme : -10

Mettre le feu d'un regard
Point de pouvoir : 3
Portée : 48 mètres Durée : Instantanée
Le possesseur de ce pouvoir peut mettre le feu rien qu'en regardant sa cible. En étant enflammée, elle subira les dégâts du feu, si elle subie au moins 5 points de vie par le feu alors la cible prendra feu et subira les dégâts de feu à chaque Round.

Modèle la chair
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : 1 heure
Ce pouvoir permet de modeler la chair selon son envie, mais pas l'ossature

Ouvre champ de téléportation
Point de pouvoir : 5 (1 km) +1 par km
Portée : 10 mètres Durée : 2 minutes
Ce pouvoir ouvre un passage où l'on peut, en y pénétrant arriver à un endroit que le lanceur décide et qu'il a déjà visité

Ouvre portes avec serrure
Point de pouvoir : 2
Portée : 1 mètre Durée : Instantanée
Ce pouvoir permet d'ouvrir n'importe qu'elle serrure à condition qu'elle ne soit non magique

Parler avec les morts
Point de pouvoir : 2
Portée : - Durée : 10 secondes
Ce pouvoir rend le lanceur capable de communiquer avec les morts mais il faut disposer du cadavre du défunt et qu'il soit mort, il y a moins d'une semaine. Le corps s'animera alors et

ne pourra rien faire d'autre que de parler et de se déplacer brièvement.
--

Pas de Pouvoir
Point de pouvoir : -
Portée : - Durée : -
Eh oui c'est un pouvoir !

Passe à travers les structures solides
Point de pouvoir : 3
Portée : Sur lui-même Durée : 2 minutes
Le pouvoir donne la capacité de traverser les murs fait de pierre, si une personne n'a plus assez de points de pouvoir pour traverser un mur, elle sera emmurée vivante

Peut faire des explosions en touchant
Point de pouvoir : 3
Portée : Contact Durée : Instantanée
Le personnage peut provoquer une explosion de force 14 par simple contact, il sera immunisé au choc mais pas à ses effets (éclats)

Peut transformer une partie de son corps en métal
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 1 minute
Le personnage peut transformer la surface d'une partie de son corps (bras, jambes, tronc et tête seulement la surface) en métal lui donnant 4 points de protection sur la partie concernée. Il peut aussi utiliser un bras pour parer une attaque et l'utiliser comme arme. Pour transformer son corps entier en métal il faut compter 12 points

Permet à son esprit de voir au loin
Point de pouvoir : 2 (par km)
Portée : 1 km Durée : 1 minute
Ce pouvoir permet au lanceur de voir jusqu'à une distance de 1 km autour de lui, cependant un jet d'intelligence raté faussera plus ou moins la vision

Peut créer une mauvaise odeur dans une zone
Point de pouvoir : 1
Portée : Zone de 10 mètres de diamètre Durée : ½ heure
Le pouvoir créera une mauvaise odeur dans une zone fixe de 10 mètres de diamètre

Peut détecter la magie
Point de pouvoir : 1
Portée : 50 mètres Durée : 10 secondes
Cette capacité permet au lanceur de savoir si une activité magique a lieu dans le coin, ce sort peut aussi donner une indication sommaire du nombre de point de pouvoir dépensé

Peut dévier tout chose
Point de pouvoir : 2
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le personnage est capable de dévier toute chose de sa trajectoire quelque soit sa taille et son poids. Un objet petit et moyen subira une déviation de 1D10x10 degrés et les gros objets de 1D10x5 degrés dans le sens qui désire l'enchanteur (vers la gauche ou vers la droite). Le pouvoir affecte une zone donc il peut arriver que deux flèches relativement proches soit déviées en même temps

Peut dissiper la magie
Point de pouvoir : *
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le pouvoir est capable de dématérialiser la magie, le personnage pourra tenter de dissiper n'importe quelle activité magique. Il devra tenter un test de Volonté contre l'autre enchanteur, la plus grande marge de réussite ou la plus petite marge d'échec gagnera. Si l'utilisateur du pouvoir gagne il devra dépenser le même nombre de points de pouvoir et dissipera le sort. Au contraire si l'autre enchanteur gagne, son sort continuera de fonctionner correctement et l'utilisateur du pouvoir ne perdra aucun points de pouvoir. A tout moment chacun des protagonistes peuvent dépenser 1 point de pouvoir supplémentaire pour augmenter leur volonté de +5 ou baisser celle adverse de -5 et cela à volonté

Peut écrire sans utiliser ses mains
Point de pouvoir : 1
Portée : 4 mètres Durée : 2 minutes
Ce pouvoir peut permettre au personnage d'écrire sans utiliser ses mains, si l'écrit en question comporte un dessins ou une illustration il coûtera 2 points de pouvoir

Peut faire grossir une partie du corps
Point de pouvoir : 1
Portée : 20 mètres Durée : 1 heure
Ce pouvoir à la capacité de faire doubler le volume d'une partie du corps

Peut faire jaillir de l'eau
Point de pouvoir : 1/5
Portée : 50 mètres Durée : 2 minute
Le pouvoir à la capacité au choix du lanceur de faire jaillir un mince filet d'eau du sol ou alors un jet d'eau plus conséquent voir le sort de geyser de la magie ondine

Peut faire tomber les poils
Point de pouvoir : 1 (pour tout le corps)
Portée : 5 mètres Durée : Instantanée
Ce pouvoir à l'inutile faculté de faire tomber les poils

Peut fermer serrure
Point de pouvoir : 2
Portée : 1 mètre Durée : Instantanée
Ce pouvoir permet de fermer n'importe qu'elle serrure à condition qu'elle ne soit non magique

Peut fusionner avec des objets
Point de pouvoir : 3
Portée : Contact Durée : 10 minutes
Le personnage est capable de fusionner avec de la matière (mais ne peut tout de même pas la traverser), en fusionnant avec une épée celle-ci ne devient que le prolongement d'un bras et donc l'utilisateur pourrait obtenir un bonus de +5 voire +10 pour toucher. Adaptez les bonus selon les circonstances.

Peut invoquer de la grêle
Point de pouvoir : 3
Portée : Zone de 100m²
Durée : 1 heure
Le lanceur peut faire tomber la grêle

Peut lire n'importe quel langage
Point de pouvoir : 2
Portée : 1 mètre
Durée : 1 heure
En utilisant ce pouvoir, le lanceur est capable de lire n'importe quel langage connu (Araméen, Siltharin...)

Peut modifier la tonalité de sa voix
Point de pouvoir : 1
Portée : Sur lui-même
Durée : 1 heure
Le lanceur en utilisant ce pouvoir peut modifier la tonalité de sa vie et ainsi imiter toutes les voix

Peut rendre quelque chose de naturel collant
Point de pouvoir : 1
Portée : mètres
Durée : 5 minutes
Ce sort peut rendre un élément naturel collant, la victime aura beaucoup de mal à se décoller de l'objet

Peut se transformer en une autre race
Point de pouvoir : 7
Portée : Sur lui-même
Durée : 1 heure
Grâce à cette faculté, le lanceur peut se transformer en nain, elfe, humain, hobbit et xenop et toutes les autres sous races. En se transformant, le personnage aura les bonus suivants (référence à l'humain) : Draconnian : peut voler, cracher du feu et possède la compétence Pyrophilie Elfe : +10 per ; -1 endurance Félis : +10 Agi et bonus de +1 pour les bonds Hobbit : +10 Cha Humain : standard Nain : -10 Int ; +1 endurance Ondin : peut respirer sous l'eau Xenop : peut voler On peut aussi modifier les caractéristiques par rapport au bonus de départ, une félis ayant 1D4+5

en Force de départ au lieu de 1D4+4 donnera à un humain qui deviendra félis +1 en force

Peut s'infiltrer dans l'esprit d'une personne quand celle-ci dort
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact
Durée : 1 heure
Le lanceur en utilisant peut s'infiltrer dans l'esprit d'un personnage qui dort et ainsi modifier ses rêves, regarder ses souvenirs et parler avec la victime

Peut transformer du métal en nourriture
Point de pouvoir : 3
Portée : Contact
Durée : - dure 30 secondes pour le changement
Grâce à ce pouvoir, le lanceur peut transformer du métal en nourriture (un jour de repas est égal à 20 points d'encombrement)

Peut transformer ses attaques en ondes de choc
Point de pouvoir : 2
Portée : 25 mètres
Durée : 10 secondes
L'utilisateur de ce pouvoir peut frapper l'air et restituer la force de cette attaque sous forme d'onde de choc sur la cible, il devra quand même réussir un jet de Combat pour toucher la cible.

Pouvoir aléatoire
Point de pouvoir : ?
Portée : ?
Durée : ?
Chaque jour, on lance 1D1000 dans la table de pouvoir Arktosien dans un tableau. Le résultat indique le pouvoir que possédera le personnage jusqu'à la fin de la journée

Pouvoir caméléon
Point de pouvoir : *
Portée : *
Durée : *
Le lanceur n'a pas vraiment de pouvoir mais peut en imiter un qui se trouve dans les 10 mètres autour. Ce pouvoir ne marche que sur son possesseur. Le * représente les caractéristiques du pouvoir imité

Pouvoir miroir
Point de pouvoir : *
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le pouvoir est capable de faire revenir n'importe quel activité magique vers son lanceur d'origine * le coût est le même que celui du sort affecté

Protection contre l'acide
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 1 minute
Durant les effets du pouvoir, le personnage acquiert une protection totale contre l'acide

Protection contre le feu
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 1 minute
Durant les effets du pouvoir, le personnage acquiert une protection totale contre le feu

Protection contre le froid
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 1 minute
Durant les effets du pouvoir, le personnage acquiert une protection totale contre le froid

Protection contre le poison
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 10 minutes
Durant les effets du pouvoir, le personnage acquiert une protection totale contre le poison

Protection corporelle mineure
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel Durée : 2 minutes
Le pouvoir permet d'augmenter la protection du personnage de +1 sur tout le corps

Protection corporelle majeure
Point de pouvoir : 5
Portée : Personnel Durée : 2 minutes
Le pouvoir permet d'augmenter la protection du personnage de +3 sur tout le corps

Protection magie
Point de pouvoir : 4
Portée : Sur lui-même Durée : 30 minutes
Le lanceur peut se protéger plus efficacement contre la magie. Il a un bonus de +20 en Volonté pour résister aux effets d'un sort et subit -2 dégâts due aux sorts

Provoque des secousses
Point de pouvoir : 3
Portée : Zone de 100m ² Durée : 1 minute
Le possesseur de ce pouvoir peut provoquer des secousses, elles ne causeront aucun dégâts aux victimes (à part d'éventuelles chutes) mais, à la longue, peut faire effondrer des bâtiments

Provoque des tourbillons dans l'eau
Point de pouvoir : 4
Portée : 50 mètres Durée : 10 minutes
Avec ce pouvoir, on peut créer un tourbillon dans l'eau. Ce dernier fait environ 20 mètres de diamètre

Provoque la nuit noire
Point de pouvoir : 3
Portée : Tous ceux dans une zone de 10 mètres Durée : 5 minutes
Le lanceur cause une nuit noire qui empêchera toute personne de voir dans la zone

Provoque le hoquet
Point de pouvoir : 1
Portée : 5 mètres Durée : 1 heure
Grâce à ce pouvoir, le lanceur peut causer le hoquet chez sa victime

Provoque piqure venimeuse m/M
Point de pouvoir : 4/6
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
L'utilisateur de ce pouvoir est capable de provoquer des piqures venimeuses. Le pouvoir mineur équivaut à 2 doses de poison léger Le pouvoir majeur équivaut à 2 doses de poison fort Une fois le poison vaincu relancer le pouvoir sur la même cible est inutile

Provoque un coup de poing au loin
Point de pouvoir : 1
Portée : 25 mètres Durée : Instantanée
Le pouvoir permet de causer une attaque à main nue à 25 mètres de distance maximum

Régénération
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : Infinie
Le possesseur est capable de régénérer toutes les blessures en un temps record. A chaque fois qu'il est blessé il se déduit 2 points de pouvoir et ce rajoute +2 PV par Round jusqu'à ce que sa vie soit complète (s'il n'a qu'un point de pouvoir, le rapport sera de 1 Pouvoir contre +1 PV). La régénération peut restaurer des membres perdus mais ne peut faire récupérer des brûlures causées par l'acide et par le feu et ne peut pas utiliser les PV en guise de points de pouvoir

Rend incandescent toute chose
Point de pouvoir : 2
Portée : 5 mètres Durée : 5 minutes - 1 minute pour le devenir
Ce pouvoir à l'étrange capacité de rendre toute chose incandescente, la personne qui désirera prendre la chose incandescente en question devra réussir un test de Volonté. Il faudra 1 minute pour que l'objet devienne incandescent

Rendre des objets invisibles
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : 3 minutes
Le pouvoir est capable de rendre 2 objets invisibles à 10 mètres ou moins du lanceur

Rendre un végétal agressif
Point de pouvoir : 3
Portée : 10 mètres Durée : 4 Rounds
Ce pouvoir à la particularité de rendre mobile au végétal, celui-ci se montrera agressif avec tout le monde à part le lanceur

Réparer un objet
Point de pouvoir : 2/4
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée

Le possesseur de ce pouvoir peut réparer des petits objets en dépensant 2 points de pouvoir et des objets plus gros en en dépensant 4

Respiration sous l'eau
Point de pouvoir : 3
Portée : Sur lui-même Durée : 10 minutes
Ce pouvoir donne à son lanceur la capacité à respirer dans l'eau et dans le vide

Sens hyper développé
Point de pouvoir : Aucun
Portée : Sur lui-même Durée : Infinie
Ce pouvoir donne au personnage un sens hyper développé. Il a bonus de +30 aux jets de Perception

Télépathie
Point de pouvoir : 1 (+1 pour 20 km supplémentaires)
Portée : 10 km Durée : 2 minutes
Ce pouvoir permet au lanceur de communiquer par télépathie avec un autre personnage, le personnage pourra parler dans la conversation mais si le télépathe d'arrêter la télépathie, le non-télépathe ne pourra plus parler avec le télépathe

Téléportation
Point de pouvoir : 1 (par tranche de 2 km)
Portée : Sur lui-même Durée : Instantanée
Le personnage disparaît pour se déplacer vers un autre lieu en un instant, la téléportation ne peut se faire que vers un endroit qu'un personnage a déjà visité (jet d'Intelligence+éventuel bonus/malus).

Téléportation planaire
Point de pouvoir : 15
Portée : Personnel Durée : Instantanée
Le personnage est capable de se téléporter vers un autre plan de son choix

Tous les sens hyper développé
Point de pouvoir : Aucun
Portée : Sur lui-même Durée : Infinie
Ce pouvoir donne au personnage tous les sens hyper développés. Il a bonus de +30 aux jets de Perception

Transfert de connaissances
Point de pouvoir : 4
Portée : Contact Durée : Instantanée
Le personnage peut transférer ses propres connaissances par simple contact avec la cible. Chaque connaissance ou compétences mettra 2 minutes à s'échanger et à la fin de ce temps la cible devra réussir un test d'Intelligence ou devoir réapprendre la connaissance

Transformation de l'eau en vapeur ou en glace
Point de pouvoir : 3
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Grâce à cette capacité le personnage pourra transformer de l'eau en vapeur ou en glace jusqu'à 4 mètres de distance et un volume de 200 litres

Transformation en animal
Point de pouvoir : 7
Portée : Sur lui-même Durée : 1 heure
Le personnage acquiert la faculté à se transformer en animal, en prenant leurs capacités spéciales, l'animal est tiré aléatoirement sur la table des animaux. Il est tiré une seule fois et restera toujours le même

Transformation minotaure
Point de pouvoir : 8
Portée : Sur lui-même Durée : 1 heure
En utilisant ce pouvoir, le lanceur peut se transformer en minotaure, ces statistiques sont les suivantes et s'ajoutent au profil du personnage : Force : +1 Endurance : +1 PV : +15 Charisme : -10

Varier la gravité
Point de pouvoir : 8
Portée : Sur lui-même ou sur une zone de 20 mètres Durée : 2 minutes
Le lanceur peut utiliser ce pouvoir sur lui-même pour devenir jusqu'à 10 fois plus léger ou plus lourd et sur une zone de 20 mètres de diamètre

Vision du passé
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact Durée : Instantanée
Le lanceur par simple contact avec sa victime peut voir son passé

Vision planaire
Point de pouvoir : 5
Portée : Zone de 1m² devant lui Durée : 10 minutes
Le personnage est capable de créer un « miroir » qui lui permet de voir ce qui se passerait dans un autre plan

Vitesse surhumaine
Point de pouvoir : 4
Portée : Sur lui-même Durée : 1 minute
Ce pouvoir rend son lanceur plus rapide que n'importe quel homme, il gagne par ce fait +8 en Vitesse, +30 en Agilité et +1 Attaque durant l'effet de ce pouvoir.

Voir à travers les tissus
Point de pouvoir : 1
Portée : 10 mètres Durée : 15 minutes
Le sorcier durant le temps du sort peut voir à travers tous les types de tissus

Voir à travers un mur
Point de pouvoir : 2
Portée : 5 mètres Durée : 5 minutes
En utilisant ce pouvoir, le lanceur pourra voir à travers les murs

Voir des objets à distance
Point de pouvoir : 3 (200km) +1 (par tranche de 200 km)
Portée : Variable Durée : 1 minute
Le pouvoir permet de visualiser des objets ou des personnages à distance mais il faut impérativement que le lanceur soit en face d'une surface liquide pour pouvoir voir dedans. L'objet en question devra avoir été déjà vu directement par le lanceur. Si le lieu de localisation actuel de l'objet n'a jamais été visité par le lanceur, ce dernier verra un paysage blanc

Voir par les yeux d'un autre être vivants
Point de pouvoir : 2
Portée : 100 mètres Durée : 10 minutes
Le personnage peut voir par les yeux d'un autre être vivant

Voler
Point de pouvoir : 3
Portée : Sur lui-même Durée : 4 minutes
Le lanceur se concentre et se met à voler à une vitesse de 42. Il peut continuer en dépensant 2

points de pouvoir par 4 minutes supplémentaires

Zone où l'on ne peut pas être entendus
Point de pouvoir : 3
Portée : Zone de 10 mètres de diamètre Durée : 10 minutes
Ce pouvoir crée une zone de silence, cette dernière bouge avec le lanceur et aucun son ne peut sortir de cette zone

• Les Pouvoirs Arktosien rares •

(R) Acquiert le pouvoir de celui qu'il tue
Point de pouvoir : -
Portée : Personnel Durée : Permanente
A chaque fois que le détenteur de ce pouvoir tue une victime, le flux de magie qu'elle possède passera du corps du défunt à celui du possesseur de ce pouvoir c'est pour cela que la victime devra être tuée par des attaques physiques sinon le pouvoir ne pourra pas venir jusqu'au personnage

(R) faire exploser la chair
Point de pouvoir : 9
Portée : Contact Durée : Instantanée
Le personnage est capable en contact de la chair de la faire exploser ce qui crée une explosion de dommages 2D8+24 qui ignore les armures. Le possesseur du pouvoir est immunisé à l'explosion mais pas à ses effets indirect tel les éclats.

(R) faire pleuvoir des météores
Point de pouvoir : 55
Portée : Zone de 200 mètre autour du lanceur Durée : 20 secondes
Le pouvoir est capable de faire pleuvoir des météores pendant 20 secondes. A chaque utilisation il y aura 1D10+10 météores qui tomberont qui auront chacun 10 % chance de tomber sur une créature présente dans la zone. Chaque météore inflige un coup de force 30. Lorsque le dé fait un 12 traiter le cas comme un critique majeur en le confirmant sous la Volonté du lanceur de sort.

(R) Impuissance magique
Point de pouvoir : 10
Portée : Une zone de 100 mètres autour de l'enchanteur Durée : 2D10 Rounds
Le sort crée une zone qui est fermée magiquement empêchant tout magie de s'y dérouler. Toutes les choses magiques (sorts, objets ou pouvoirs Arktosien et Paladins) seront inefficaces durant tout le sort mais leur durée sera comptabilisée. Le possesseur de ce pouvoir peut aussi créer une zone autour d'un être vivant lui empêchant de pratiquer de la magie indéfiniment ou jusqu'à sa mort pour 20 points de Pouvoir.

(R) Pouvoir d'abstinence
Point de pouvoir : -
Portée : Personnel Durée : Permanente
Le personnage est doté d'une résistance surhumaine qui lui permet de vivre même s'il perd un cœur ou une partie vitale de son corps. C'est pour cela qu'il aura deux fois plus de vie. Gérer les points de vie du personnage normalement sauf qu'il aura la moitié (arrondi au supérieur) qui sera ajoutée à ses points de vie. L'autre, quand à elle, sera une valeur négative qui sera la limite maximale qu'il pourra atteindre sans mourir (notez que les coups critiques seront géré normalement passé cette limite)

(R) Pouvoir élémentaire de la foudre
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel Durée : 10 secondes
Le personnage peut devenir de la foudre un instant ainsi il sera insensible aux attaques physiques pendant 10 secondes. Il acquiert aussi les pouvoirs « Décharge électrique », « faire tomber la foudre », « Vitesse surhumaine » et peut aussi passer à travers les structures solides tant qu'il est en foudre à condition qu'il y ait au moins un trou pour passer ou une surface conductrice

(R) Pouvoir élémentaire de l'air
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel Durée : 10 secondes
Le personnage peut devenir de l'air un instant ainsi il sera insensible aux attaques physiques et deviendra invisible pendant 10 secondes. Il acquiert aussi les pouvoirs « Bourrasque de vent », « Changer le sens du vent », « Durcir l'air », « Etouffer des sons », « Respiration sous l'eau » et « Voler » et accès au sort Tornade, Vent des cieux et cyclone du domaine de magie céleste et peut aussi passer à travers les structures solides tant qu'il est en air à condition qu'il y ait au moins un trou pour passer

(R) Pouvoir élémentaire de la glace
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel Durée : 10 secondes
Le personnage peut devenir de la glace un instant ainsi il sera insensible aux attaques physiques pendant 10 secondes. Il acquiert aussi les pouvoirs « Change les objets en glace », « Faire tomber de la neige », « Peut invoquer la grêle », « Protection contre le froid » et « Transformation de l'eau en vapeur ou en glace » (seulement en glace). Il a également accès au sort Glacification, Givre hivernal, Rayon de givre et statue de glace de la magie ondivine

(R) Pouvoir élémentaire de l'eau
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel Durée : 10 secondes
Le personnage peut devenir de l'eau un instant ainsi il sera insensible aux attaques physiques pendant 10 secondes. Il acquiert aussi les pouvoirs « Apparition de la pluie », « Créer du brouillard », « Faire bouillir des liquides », « Marcher sur l'eau », « Peut faire jaillir de l'eau », « Provoque des tourbillons dans l'eau » et « Respiration sous l'eau » et peut aussi passer à travers les structures solides tant qu'il est en eau à condition qu'il y ait au moins un trou pour passer

(R) Pouvoir élémentaire des ténèbres
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel Durée : 10 secondes
Le personnage peut devenir des ténèbres un instant ainsi il sera insensible aux attaques physiques pendant 10 secondes. Il acquiert aussi les pouvoirs « Absorber la vitalité », « Animer les morts », « Annuler un pouvoir », « Cause souffrance », « Faire pourrir », « Parler avec les morts », « Protection contre le poison », « Provoque la nuit noire » et « Varier la gravité ». De plus il a accès aux sorts Main de mort, Main de cendre et Forme Intermédiaire du domaine de magie nécromantique et peut aussi passer à

travers les structures solides tant qu'il est en ténèbre
--

(R) Pouvoir élémentaire du feu
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel Durée : 10 secondes
Le personnage peut devenir du feu un instant ainsi il sera insensible aux attaques physiques pendant 10 secondes. Il acquiert aussi les pouvoirs « Boule de feu », « Cracher du feu », « Enflamme les poings », « Mettre le feu d'un regard » et « Protection contre le feu » et peut aussi passer à travers les structures solides tant qu'il est en feu à condition qu'il y ait au moins un trou pour passer

(R) Pouvoir élémentaire du sable
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel Durée : 10 secondes
Le personnage peut devenir du sable un instant ainsi il sera insensible aux attaques physiques pendant 10 secondes. Il acquiert aussi les pouvoirs « Dessécher les êtres vivants » et peut aussi passer à travers les structures solides tant qu'il est en sable à condition qu'il y ait au moins un trou pour passer

(R) Pouvoir Ultime
Point de pouvoir : *
Portée : * Durée : *
C'est le plus puissant de tous les pouvoirs Arktosien puisque son utilisateur obtient tous les pouvoirs existants. On le nomme aussi le pouvoir de Kelnir * Dépend du pouvoir utilisé

(R) Voyager dans le temps
Point de pouvoir : 4 par heure de voyage/5
Portée : Personnel/20 mètres autour de lui Durée : Instantanée/1 minute
Le personnage est capable de voyager dans le temps d'une part et de le ralentir ou l'accélérer localement de +200 %/-200 %

• Sorts de Magie Mineure •

Alarme magique
Point de pouvoir : 3
Portée : 15 mètres
Durée : 1 jour
Le sorcier peut placer une alarme magique. Cette dernière est invisible et pratiquement indétectable par la magie. Dès qu'une personne franchira cette zone le lanceur sera automatiquement prévenu et si il dort il sera réveillé par cette dernière

Annihilation de la puanteur
Point de pouvoir : 1
Portée : 20 mètres
Durée : -
L'enchanteur se concentre et fait disparaître une odeur malodorante dans une zone précise

Bourrasque
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres
Durée : Instantanée
Le sorcier, du geste de la main crée une bourrasque de vent soudaine qui déséquilibre la cible, la cible peut tenter un test d'Agilité avec un malus de -10 pour rester en équilibre

Capture magique d'un souvenir
Point de pouvoir : 1
Portée : 50 mètres
Durée : Instantanée
Le magicien bredouille une phrase et peut garder une image, une odeur, un son mais celui-ci doit posséder un catalyseur et cela prendra la place d'un point de pouvoir sur celui-ci

Changement de lumière
Point de pouvoir : 1
Portée : 20 mètres autour du lanceur
Durée : 1 jour
Le sort est capable de changer la couleur de la lumière la rendant bleu, rouge ou même vert etc... Pour lancer ce sort, il faut bien entendu de la lumière

feu magique
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel

Durée : Jusqu'à ce que le lanceur ferme le poing
Le sorcier crée une petite flamme inoffensive dans sa main. Celle-ci est capable d'allumer des substances inflammables et éclaire autant qu'une bougie

Horrible puanteur
Point de pouvoir : 1
Portée : 20 mètres
Durée : 1 jour
Le lanceur se concentre sur sa cible et bredouille une phrase. La victime souffrira d'une mauvaise odeur qui aura pour conséquence de lui faire perdre 10 points de Charisme pour la journée

Luminescence
Point de pouvoir : 1
Portée : Contact
Durée : 1 heure
Le sorcier touche un objet et le rend luminescent durant une durée de 6 minutes. L'objet ainsi créé éclairera aussi bien qu'une torche

Nettoyage éclair
Point de pouvoir : 2
Portée : 4 mètres
Durée : Instantanée
L'enchanteur, d'un simple claquement de doigts, fait disparaître la saleté sur une surface moyenne. Notez que ce sort est capable de nettoyer les traces de sang

Peut ouvrir une porte avec serrure
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Le magicien touche la serrure et on entend un déclic. La porte est maintenant ouverte

Provoque la diarrhée
Point de pouvoir : 1
Portée : 10 mètres
Durée : 1 heure
L'enchanteur regarde sa cible et lui donne la diarrhée. Le personnage devra réussir un test de Volonté tous les Tours pour ne tout lâcher. Si le personnage rate son test, il aura un malus de moins 20 en Charisme

Pustulation
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres
Durée : 1 jour
Le sorcier fixe le visage de sa victime et aussitôt des pustules apparaissent sur son visage lui donnant un malus de moins 15 en Charisme tout qu'il n'aura pas percé ses pustules

Réparation d'un habit
Point de pouvoir : 1
Portée : 5 mètres
Durée : Instantanée
Le lanceur regarde attentivement un habit et celui-ci se répare de lui-même. Notez que ce sort ne répare que les trous, faire réapparaître une manche n'est pas autorisé

Serrure inviolable
Point de pouvoir : 4 par semaine
Portée : 1 mètre
Durée : 1 semaine ou plus
Grâce à ce sort, le sorcier peut enchanter une serrure ou un verrou. Une serrure enchantée ne peut être forcée ou crochétée. Cependant le support reste vulnérable

Torpeur
Point de pouvoir : 4
Portée : Contact
Durée : 1D6 Tours de jeu
Le sorcier touche sa victime et celle-ci dormira pendant 1D6 Tours de jeu. Si la victime se fait frapper lorsqu'elle dort, elle se réveillera instantanément. Un test de Volonté à -10 est accordé pour résister aux effets du sort

Zone de chaleur
Point de pouvoir : 3
Portée : 6 mètres autour du lanceur
Durée : 1 heure
L'enchanteur crée une zone où la température est augmentée de +10°C

Zone de silence
Point de pouvoir : 3
Portée : 3 mètres autour du lanceur
Durée : 1 heure
Le sort crée une zone de 3 mètres centrée sur l'enchanteur où aucun bruit ne pourra en sortir

Zone de froideur
Point de pouvoir : 3
Portée : 6 mètres autour du lanceur
Durée : 1 heure
L'enchanteur crée une zone où la température est diminuée de -10°C

• Sorts de Magie Astrale •

Sort de niveau 1

Arme invisible
Point de pouvoir : 1
Portée : Contact Durée : 1 minute
Ce sort est capable de rendre un objet constitué en majeur parti de métal, transparent et la cacher aux yeux des autres. Les autres personnages pourront tenter un test pour voir l'arme. S'ils ne l'ont pas vue, ils compteront comme en cible immobile pour l'attaquant

Bouclier d'air épais
Point de pouvoir : 3
Portée : Personnel Durée : 1 minute
Ce sort donne une protection à son lanceur augmentant de 2 ses points d'armures sur tout le corps

Boule de feu
Point de pouvoir : 3 par boule de feu
Portée : 50 mètres Durée : Instantanée
L'enchanteur fait jaillir une boule de ses mains qui se dirigent vers sa cible lui causant 2D8+8 dégâts. Les boules de feu ignorent les armures et une boule feu peut être lancée par Round par niveau de magie de l'enchanteur mais celles-ci devront viser la même cible

Boule de lumière
Point de pouvoir : 3
Portée : - Durée : 1 heure
Le sorcier fait apparaître une boule de lumière à 10 mètres autour de lui. Si la boule quitte la zone elle s'éteindra tout doucement. Si la boule est attaquée elle sera automatiquement détruite

Brise jambe
Point de pouvoir : 5
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le sort peut être lancé sur une créature avec une Endurance de 8 ou moins. Si la cible échoue à son

test de Volonté, un de ses jambes (au choix de l'enchanteur) se brise. La victime devra réussir un test de Vo ou s'évanouir en 1D6 Tours. Lorsque les deux jambes sont brisées, le mouvement de la cible arrive à zéro et comptera comme une cible inerte. Les quadrupèdes perdent ½ de leur mouvement lorsqu'ils perdent un membre, et d'un quart de plus pour chaque membre brisé supplémentaire

Brouiller la vue de quelqu'un
Point de pouvoir : 3
Portée : 10 mètres Durée : 4 Rounds
Le sorcier crée un brouillard invisible devant les yeux de la victime qui ne pourra rien voir pendant la durée du sort

Chuchotement
Point de pouvoir : 1
Portée : Personnage à 10 mètres au moins (+1 mètre par point de pouvoir dépensés en plus) Durée : Instantanée
L'enchanteur chuchote un message destiné à une personne situé à 1 mètre, seul lui pourra entendre le message à condition qu'il connaisse déjà la voix de l'enchanteur. L'enchanteur pourra augmenter la portée d'un mètre par point de pouvoir supplémentaire. Le sort ne sera pas efficace si un objet solide se situe entre la cible et le lanceur

Cicatrisation
Point de pouvoir : 5
Portée : 2 mètres Durée : Variable
Comme le sort de guérison de blessures légères celui-ci guérira 1D12 points de vie au rythme de 2 points par Rounds. Le lanceur devra rester concentrer autrement le sort sera annulé. Le sort peut soigner les Blessures graves et seulement les plaies ouvertes et les hémorragies. Les fortes contusions, les fractures et les oeils crevés etc. ne peuvent être soignés

Contrainte mentale
Point de pouvoir : 4
Portée : 5 mètres Durée : 1D6+3 Rounds voir plus
Le sort peut parler à l'esprit de la cible lui donnant un ordre d'un maximum de 6 syllabes qui ne peut être contre nature (comme suicide et acte

mettant sa vie en danger). La victime pourra tout de même tenter un test de Volonté pour résister aux effets du sort. Après la durée du sort, la victime prendra conscience de ses actes. Si cet ordre lui paraît normal ou habituel, elle continuera à l'effectuer. Une victime familière avec la magie pourra tenter un test de Volonté chaque round et sera libérée à la première réussite

Débilité

Point de pouvoir : 4

Portée : 20 mètres

Durée : 1D6 Rounds

Ce sort peut être lancé sur un personnage à 20 mètres ou moins de l'enchanteur. La victime doit effectuer un test de Volonté à -10 pour éviter les effets de ce sort. Un échec indique que la victime devient bête à en mourir, elle sera incapable de faire quoi que ce soit à part s'asseoir et baver par terre et baragouiner des phrases incompréhensibles

Découragement

Point de pouvoir : 3

Portée : 10 mètres

Durée : Jusqu'au jour suivant

Le sort peut être lancé sur une créature ou sur un groupe, ils pourront tenter de résister avec un test de Volonté. Sinon ils seront envahi de mélancolie et de désespoir et subiront un malus de -10 en Cou et Cha. Le sort n'affecte pas les animaux et ni les créatures avec une intelligence de 10 ou moins

Destruction des poisons

Point de pouvoir : 2

Portée : 6 mètres

Durée : Instantanée

Ce sort à la capacité de rendre n'importe quel poison inefficace si le lanceur est à moins de 6 mètres de la zone du poison en question

Détection de la magie

Point de pouvoir : 1

Portée : 48 mètres

Durée : Une minute

Le sort permet à son lanceur de percevoir tous les objets magiques qu'il peut voir dans la limite de portée du sort. Le sort ne révèle pas l'identité de l'enchanteur, la compétence Conscience de la magie étant nécessaire pour cela

Détection des malédictions

Point de pouvoir : 1

Portée : 12 mètres

Durée : Une minute

Le sort permet de détecter des malédictions, en présence d'une malédiction le personnage sera averti

Disparition d'ivresse

Point de pouvoir : 1

Portée : Contact

Durée : Instantanée

L'enchanteur touche un personnage ivre et aussitôt celle-ci devient sobre comme un moineau. Un enchanteur ivre peut utiliser ce sort sur lui-même avec un malus de -15 en intelligence

Épée massive

Point de pouvoir : 4

Portée : Personnel ou un personnage à 6 mètres

Durée : 5D6 Tours

Ce sort affecte l'arme de la cible du sort, elle devient extrêmement lourde mais ce poids n'affecte pas le porteur de l'arme en question. L'arme grâce à sa masse cause +4 dégâts jusqu'à ce que son porteur perde au moins 4 points de vie

Escalade

Point de pouvoir : 3

Portée : Personnel ou à 6 mètres

Durée : 3 Rounds

L'enchanteur, ou la personne touchée par celui-ci est capable d'escalader, les surfaces les plus abruptes et même si elles sont lisses. L'enchanteur peut dépenser des points de pouvoir supplémentaires pour augmenter la durée du sort mais uniquement pour lui. Le sort ne permet pas de s'agripper aux plafonds

Flétrissure d'arme

Point de pouvoir : 3

Portée : 10 mètres

Durée : 1D4 Rounds

Ce sort peut être lancé sur une arme se trouvant dans les champs de vision du lanceur, celle-ci deviendra complètement flasque comme un ficelle durant le sort. Les armes magiques et fouet ne peuvent être pris pour cible

force martiale
Point de pouvoir : 4
Portée : Personnel Durée : 1D12 Rounds
Ce sort permet à son lanceur d'augmenter un de ses caractéristiques de combat en ajoutant +10 en Combat, Tir ou Agilité ou un bonus de +2 en Vitesse, Force ou Endurance ou soit un bonus de +1 Attaque ou encore augmenter ses points de vie de 1D12+2

Guérison des blessures légères
Point de pouvoir : 5
Portée : Contact Durée : Instantanée
Le sorcier touche le personnage blessé et lui restitue automatiquement 1D12 PV. Ce sort ne peut pas guérir les blessures graves. Un enchanteur échouant l'incantation de ce sort enlève 1D6 PV au patient

Hostilité
Point de pouvoir : 3
Portée : 10 mètres Durée : 1D6 Rounds par réaction
Le sort stimule l'hostilité d'un seul sujet contre une nationalité, espèce ou une race et le sujet réagira en situation d'auto-défense. La victime peut choisir de faire des tests de Volonté pour résister. Un premier, il aura de l'animosité pour la cible pendant 1D6 Rounds, après il tentera un test de Volonté à +10 et s'il rate il deviendra haineux envers sa cible pendant 1D6 Rounds et enfin s'il rate un test de Volonté à +20, il deviendra frénétique totalement pendant 1D6 Rounds.

Immunité aux poisons
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel ou 6 mètres Durée : 1D6 x 10 Tours par niveau de l'enchanteur
Ce sort peut être lancé sur lui-même ou sur un personnage situé dans les 6 mètres autour de l'enchanteur lui donnant une immunité totale contre les venins et poisons

Main du guerrier
Point de pouvoir : 4
Portée : Personnel Durée : 1D12 Rounds
Le sort augmentant le potentiel de combat d'un lanceur de sort lui donnant un bonus de +1 A et une Force augmentée de +2 pendant 1D12 Rounds ou jusqu'à ce que l'enchanteur subisse la moindre perte de points de vie

Malédiction de niveau 1
Point de pouvoir : 8
Portée : 12 mètres Durée : Permanente
Pour lancer ce sort, le mage doit posséder une partie du corps de sa victime et que celle se trouve à 12 mètres ou moins (cheveux, ongles...), la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à l'effet de la malédiction. Une malédiction peut être annulée par un mage de même niveau ou supérieur qui lancerait ce sort sur la victime. Les malédictions sont les suivantes : -Insomnie : la personne souffre d'insomnie et ne peut arriver à dormir plus de quatre heures par jour. Elle est très fatiguée et subit un malus général de -10 à toutes ses actions. Seule des drogues coûteuse peuvent inhiber cette malédiction le temps d'une nuit -Migraine : à certaines moments (20 % de chance par heure), la victime est affligée de violentes migraines qui durent 1D6 x 10 minutes. Elle perd alors -20 à tous ses jets sur caractéristiques mentales -Hypocondrie : le personnage à l'impression d'être malade. Il est fatigué, il éprouve de légers vertiges et sueurs froides. Son nombre de point de vie est diminué de 3 unités. -Long sommeil : cette malédiction oblige un personnage à dormir au moins 15 heures par jour. S'il est réveillé prématurément, il subira un malus général de -10 à toutes ses actions

Pied léger
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : 1D4 minutes
La vitesse de la cible est doublée

Pied lourd
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : 1D4 minutes
La vitesse de la cible est divisée par deux

Projectiles enflammés
Point de pouvoir : 3 par projectiles
Portée : A vue Durée : Instantanée
Le sort est capable de préparer l'inflammation du projectile, lorsqu'il sera tiré il s'enflammera à mi-chemin, ce sort peut être lancé sur tout projectile hormis les armes à poudre. Un enchanteur peut enflammer un projectile en l'air du moment qu'il n'a pas parcouru le mi-chemin. Un mage ne peut

effectuer plus 4 projectiles par Rounds

Protection contre les malédictions

Point de pouvoir : 8

Portée : Personnel ou 6 mètres

Durée : 8 heures (+1 Point de Pouvoir par heure)

Ce sort permet à une personne d'être immunisée à des malédictions lancées par un enchanteur ayant un niveau égal ou inférieur au sien

Rapidité

Point de pouvoir : 4

Portée : Personnel

Durée : 2D6+6 Rounds

L'enchanteur se rend plus rapide en augmentant sa vélocité de 4 et son agilité de +20 pendant 2D6+6 Rounds par contre il perdra -8 en Vélocité et -20 en Agilité pendant les 2D6+6 Rounds suivant ce sort

Terrain glissant

Point de pouvoir : 3

Portée : A vue

Durée : 1 heure

Le sort couvre une zone de 5 mètres de diamètre située sur le sol qui sera glissante et sera considérée comme très difficile à franchir, une personne le voulant perdra ½ de son mouvement et devra tenter un test de risque pour ne pas tomber

Vent magique

Point de pouvoir : 3

Portée : 20 mètres

Durée : 2 Round

Le sorcier crée un vent magique qui souffle dans le dos du lanceur. Celui-ci n'aura pas effet sur le lanceur à part pour la course dans le sens du vent. Les personnages désirant se diriger dans le sens contraire du vent auront un malus de -8 en Vélocité et le Personnage désirant se déplacer dans le sens du vent auront un bonus de +4 en Déplacement

Vol

Point de pouvoir : 3

Portée : Sur lui-même

Durée : 4 minutes

Le lanceur se concentre et se met à voler à une vélocité de 42. Il peut continuer en dépensant 2 points de pouvoir par 4 minutes supplémentaires

Sort de niveau 2

Bravoure de kelnir

Point de pouvoir : 4

Portée : 50 mètres

Durée : Un seul combat

Ce sort doit être lancé sur une personne ou groupe de personne composé de moins de 8 personnes. Ce sort empêchera la fuite de n'importe qu'elle cible de ce sort même si on l'oblige à quitter le combat

Brise arme

Point de pouvoir : 6

Portée : 20 mètres

Durée : Instantanée

Le sort est capable de briser 1D10 armes dans un rayon de 48 mètres autour de lui mais il devra voir quand même voir sa cible. Le sort peut briser les boucliers magiques ont 30 % de chance de résister +10 % par capacité magique possédée par ledit bouclier

Brise bouclier

Point de pouvoir : 6

Portée : 20 mètres

Durée : Instantanée

Le sort est capable de briser 1D10 bouclier dans un rayon de 48 mètres autour de lui mais il devra voir quand même voir sa cible. Le sort peut briser les boucliers magiques ont 30 % de chance de résister +10 % par capacité magique possédée par ledit bouclier

Brouillard épais

Point de pouvoir : 4

Portée : Tant que l'on peut voir la cible

Durée : 2D6 Rounds

Ce sort crée un brouillard magique qui durera 2D6 Rounds. Les personnes se trouvant à l'intérieur ne peuvent rien voir à l'intérieur du brouillard ou même à l'extérieur. La personne à l'extérieur ne peut rien voir à l'intérieur du brouillard. La durée du brouillard doit être tenue secrète par le MJ

Démantèlement
Point de pouvoir : 5
Portée : Contact Durée : Instantanée
Ce sort ne peut être lancé que sur une surface, un mur ou un objet inanimé. L'enchanteur devra toucher la surface et il lui infligera 1D3 attaques de force 20

Duel psychique
Point de pouvoir : 2
Portée : A vue Durée : Jusqu'à ce qu'un perde
Ce sort permet à l'enchanteur d'entrer en conflit immédiat avec un autre enchanteur (qui ne pourra pas y échapper). A chaque round, il doivent lancer 1D6 est additionné leur niveau de magie (qui va jusqu'à 5, un non enchanteur n'aura aucun bonus) celui qui a le plus grand total retire 4 points de pouvoir à son adversaire et cela jusqu'à ce qu'un de deux duellistes arrivent à zéro. Ils pourront tenter un test de Volonté à -20 pour quitter le duel ou soit réussir un test de Volonté lorsqu'il sont attaqués car ils seront absorbés complètement par le duel et seront coupés du monde réel. Le perdant du duel restera inconscient 2D10 heures et prendra 1 point de démence.

Eclair
Point de pouvoir : 4 par éclair
Portée : 50 mètres Durée : Instantanée
L'enchanteur projette un éclair qui cause 2D8+12 Dommages ignorant les armures, ces derniers atteignent automatiquement leur cible et un éclair peut être lancé par Round par niveau de magie de l'enchanteur mais ceux-ci devront viser la même cible

Epée ardente
Point de pouvoir : 3
Portée : Contact Durée : 4 Rounds
L'enchanteur touche son épée et celle-ci devient si chaude qu'elle devient rouge mais elle ne fond pas. L'épée fera perdre deux fois plus de points d'usures aux armures qu'elle endommagera et aura un bonus de +2 en dégâts

flèche magique
Point de pouvoir : 1
Portée : 200 mètres Durée : Instantanée
Le sorcier envoûte sa flèche. Une fois qu'elle sera lancée elle touchera automatiquement sa cible et

aura une force de +2

frénésie magique
Point de pouvoir : 3
Portée : 48 mètres Durée : 3D6 Rounds
Ce sort peut être lancé sur un individu ou un groupe situé à 48 mètres ou moins de l'enchanteur. La cible devra tenter un test de Volonté ou devenir frénétique et cela pendant 3D6 Rounds. A chaque round, elle devra tester son Courage pour ne pas devenir frénétique à ce round.

Identification des malédictions
Point de pouvoir : 1
Portée : 48 mètres Durée : 1 minute
Ce sort permet de détecter une malédiction et de connaître ses effets

Incandescence
Point de pouvoir : 2+1 par Round supplémentaire
Portée : 5 mètres Durée : Variable
Ce sort peut être lancé uniquement sur une cible inanimée et métallique. Le sorcier rend la cible du sort incandescence. Les joueurs devront réussir un test de Vo ou lâcher leur épée. Si le lanceur maintient ce sort 5 Round ou plus il sera capable de faire fondre le métal

Malédiction Niveau 2
Point de pouvoir : 16
Portée : 12 mètres Durée : Permanente
Pour lancer ce sort, le mage doit posséder une partie du corps de sa victime et que celle se trouve à 12 mètres ou moins (cheveux, ongles...), la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à l'effet de la malédiction. Une malédiction peut être annulée par un mage de même niveau ou supérieur qui lancerait ce sort sur la victime. Les malédictions sont les suivantes : -Cauchemar : la victime fait d'horrible cauchemar et se réveille plusieurs fois par nuit en hurlant de terreur. Incapable de récupérer, elle subit un malus général de -10 à toutes ses actions. Les cauchemars ont un rapport avec les aventures passées ou présentes du personnage et chaque matin, il devra tester son Courage ou prendre un point de démence -Aura négative : le personnage est entouré d'une aura négative qui influe sur ses relations avec les autres, il perd -20 en Charisme

-Malchance : le personnage est malchanceux, cette malchance se manifeste surtout dans les moments critiques
-Répulsion animale : les animaux situés à moins de 10 mètres du personnage réagissent violemment à sa présence.

Malédiction Incendiaire

Point de pouvoir : 3
 Portée : 24 mètres
 Durée : 1D6 Tours
 Le sort peut être lancé sur une créature, un objet inanimé ou une portion de mur de sol de 3 mètres. La cible du sort devient inflammable durant tout le sort

Peur subite

Point de pouvoir : 3
 Portée : 50 mètres
 Durée : 2D6 Rounds
 Les personnages affectés doivent faire un test de Vo ou prendre peur et fuir pendant 2D6 Rounds. Notez que ce sort n'affecte pas les créatures mort-vivantes

Souffle de glace

Point de pouvoir : 3
 Portée : 4 mètres
 Durée : Instantanée
 Le magicien ouvre la bouche et souffle un vent de glace. Ce dernier cause 2D8+8 dégâts. Les armures sont ignorées. En plus de cela la victime à 40% de chance d'avoir les membres engourdis par le froid (Combat, Tir et Agilité baissés de -10)

Zone de bannissement

Point de pouvoir : 4
 Portée : Aucune
 Durée : 30 minutes par niveau de magie
 Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre où l'enchanteur est le centre. Toutes les personnes à l'intérieur sont alors immunisées à la peur et à la terreur. Aucun morts-vivants, éthéré, démonique ou élémental ne peut pénétrer dans la zone mais ils peuvent toujours jeter des objets ou lancer des sorts à l'intérieur de cette zone. Pendant qu'il maintient une zone l'enchanteur ne peut pas incanter d'autres sorts ou se déplacer

Zone d'héroïsme

Point de pouvoir : 6
 Portée : Aucune
 Durée : 1D6 minutes
 Le mage crée une zone centrée sur lui-même d'un

diamètre de 12 mètres. Les personnages alliés situés dans la zone gagneront +3 Attaques ainsi qu'un bonus de +1 en Armure tant qu'il resteront dans la zone. Le mage ne pourra rien faire au risque de faire disparaître la zone

Sort de niveau 3

Affaiblissement

Point de pouvoir : 5
 Portée : 40 mètres
 Durée : Instantanée
 Ce sort peut être lancé sur une créature, elle pourra tenter un test de Volonté ou perdre 2 points en Force et en Endurance. Les points ne seront récupérés qu'après une nuit de sommeil et les effets de plusieurs sorts peuvent s'accumuler

Aiguisé lame

Point de pouvoir : 2
 Portée : 6 mètres
 Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
 L'arme devient extrêmement tranchante et infligera un point de dommage supplémentaire contre des adversaires sans armures ou en armure de cuir

Animation d'une arme

Point de pouvoir : 3+1 par 2 Rounds supplémentaires
 Portée : 20 mètres
 Durée : 1 Round ou plus
 L'enchanteur est capable d'animer une arme non magique, la rendant autonome. Elle agit indépendamment du personnage et vole dans les airs. Son profil est le suivant :

V	Com	F	E	Agi	PV	A
6	55	8	10	55	25	2

L'épée sera détruite lorsqu'un son total de PV arrive à zéro ou que l'enchanteur la quitte des yeux.

Contrôle d'arme
Point de pouvoir : 4
Portée : 24 mètres Durée : Instantanée
Ce sort est une variante de « Animation d'arme ». Le sort anime une arme tenue par la cible et la retourne contre son possesseur pendant un Round, l'arme a un Combat égal à la Volonté de l'enchanteur, sa force est égale au dixième de la Volonté de l'enchanteur multipliée par deux. Le possesseur de l'arme pourra tenter un test d'Agi à -20 pour tenter de s'accrocher à l'arme ainsi celle-ci subira un malus de -20 pour toucher. Les armes magiques ont 30 % de chance de résister, +10 % par pouvoir magique possédé par l'arme

Corrosion
Point de pouvoir : 6
Portée : A vue Durée : Instantanée
Ce sort peut être uniquement lancé sur un objet non-magique en fer, en acier ou en bronze. La cible du sort se transformera instantanément en poussière. L'objet ainsi visé sera détruit

Dissipation d'aura
Point de pouvoir : 3
Portée : 12 mètres Durée : Instantanée
Ce sort est capable de dissiper une aura de niveau 1 ou 2, la cible pourra tenter de faire un test de Volonté pour résister au sort. Les auras d'autres niveaux ne seront pas affectées

flèche d'acier
Point de pouvoir : 4 par flèche
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Ce sort crée une épée qui se dirige vers sa cible telle une flèche. La flèche d'acier a une force de 16. Lorsque le dé fait un 12 traiter le cas comme un critique majeur en le confirmant sous la Volonté du lanceur de sort. Une flèche d'acier peut être lancé par Round par niveau de magie de l'enchanteur mais ceux-ci devront viser la même cible

Invulnérabilité aux projectiles
Point de pouvoir : 9
Portée : Personnel ou personnage à 20 mètres Durée : 2D6 Rounds
Ce sort rend invulnérable son bénéficiaire pendant 2D6 rounds à tous les projectiles normaux mais l'enchanteur restera toujours vulnérable aux projectiles magiques

Malédiction d'attraction des projectiles
Point de pouvoir : 6
Portée : A vue Durée : 1D10 Rounds
La malédiction dévie tous les tirs dans un rayon de 48 mètres autour de la victime. Les projectiles se dirigeront vers celle-ci. Elle pourra tenter un test de Volonté pour résister aux effets du sort

Malédiction de niveau 3
Point de pouvoir : 24
Portée : 12 mètres Durée : Permanente
Pour lancer ce sort, le mage doit posséder une partie du corps de sa victime et que celle se trouve à 12 mètres ou moins (cheveux, ongles...), la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à l'effet de la malédiction. Une malédiction peut être annulée par un mage de même niveau ou supérieur qui lancerait ce sort sur la victime. Les malédictions sont les suivantes : -Aura maléfique : une aura maléfique émane de la victime, lui réduisant le Charisme de -10. De plus, toutes les créatures situées à moins de 10 mètres du maudit se méfieront instinctivement de ses paroles et de ses actes. Les soupçons se porteront automatiquement sur lui, lors d'actes criminels -Fausse intuition : le personnage se met à avoir des intuitions complètement erronées -Dépression : la victime est déprimée, elle devra réussir un test de Volonté pour entreprendre toute action importante. Tous ses jets d'Intelligence ont un malus de -20 et ses jets de Courage un bonus de +20

Pont magique
Point de pouvoir : 9
Portée : Variable Durée : 5 minutes
Le sorcier dit une phrase incompréhensible puis tend le bras et tout d'un coup un pont de 5 mètres de long apparaît. (par niveau de l'enchanteur apparaît, attention on déduit de la longueur du pont la distance à laquelle le sorcier se trouvait de son endroit)

Renforcement du fer
Point de pouvoir : 3
Portée : 20 mètres Durée : 30 minutes
Le mage rend une lame dans une portée de 20 mètres plus résistante celle-ci bénéficiera d'un bonus de +4 en résistance durant toute la durée du sort et gagnera +1 point d'usure

Révélation des malédictions
Point de pouvoir : 1
Portée : 12 mètres Durée : 1 minutes
Le lanceur de ce sort pourra tout connaître sur une malédiction : son niveau, ses effet, le nom du lanceur et les circonstances exactes de son lancement

Transfert d'auras
Point de pouvoir : 2
Portée : 4 mètres Durée : Instantanée
Le personnage est capable de transférer les auras à un autre personnage situé à 4 mètres ou moins. Il devra réussir un test de Volonté ou perdre l'aura (celle-ci sera perdue)

Travail d'équipe
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : 2 minutes
Ce sort peut être lancé sur un carquois de projectile, une fois lancé le sort fera venir les flèches du carquois directement dans la main de l'archer lui permettant de tirer deux fois plus vite

Usure du fer
Point de pouvoir : 3
Portée : 20 mètres Durée : 30 minutes
Le sorcier grâce à son sort rend anormalement usée l'arme de sa cible mais celle-ci doit être impérativement majoritairement constituées de métal. Celle-ci devient très cassante et perdra 6 points d'usure durant la durée du sort et perdra -1 point d'usure

• Sorts de Magie Astrale supérieurs •

Sort de niveau 4

Armure animée
Point de pouvoir : 20
Portée : A vue Durée : Jusqu'au prochain levé du soleil
L'enchanteur pourra contrôler une armure uniquement par ordre psychique, pour cela il faut qu'une armure soit présente. Cette dernière pourra se déplacer à 16, possède autant de Combat que son enchanteur de Volonté la même Force et Endurance que le sorcier +6. L'armure possède 50 points de vie, l'enchanteur pourra dépenser 1 point de pouvoir supplémentaire pour donner 1 point de vie de plus à l'armure. Une fois arrivée à 0, l'armure sera démantelée et l'enchanteur perdra au même moment 10 PV. Notez aussi que cette armure ne peut pas être désarmée

Aura d'invulnérabilité
Point de pouvoir : 19
Portée : Personnel Durée : 1D10x10 minutes
L'enchanteur s'entoure d'une aura qui annulera les 4D12 prochains dommages. A chaque fois qu'il sera censé perdre un point de vie ce sera son aura qui perdra un dommage

Drain de vie
Point de pouvoir : 4
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le sort rend capable le sorcier de drainer 1D6 points de vie de sa victime et de se les ajouter à son total de points de vie, un sorcier ne pourra pas dépasser son total maximum de point de vie

Enchantement d'arme
Point de pouvoir : 10
Portée : Contact Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Ce sort à la capacité de rendre une arme magique. Cette arme sera juste magique et pourra causer des dégâts à créature qui ne sont pas affectées par de attaques non magiques

Entrave
Point de pouvoir : 4
Portée : 20 mètres Durée : 1 heure
Le sort peut empêcher sa cible de faire une action bien précise pendant une heure (courir, ouvrir une porte...), il ne pourra absolument rien faire hormis un test de Vo pour résister aux effets du sort

Explosion
Point de pouvoir : 5 par explosion
Portée : 50 mètres Durée : Instantanée
Ce sort crée une petite boule lumineuse qui se dirige vers sa cible. A son contact elle explose dans une formidable explosion causant 2D8+14 dommages ignorants les armures. Une explosion peut être lancé par Round par niveau de magie de l'enchanteur mais ceux-ci devront viser la même cible

Guérison des blessures graves
Point de pouvoir : 10
Portée : Contact Durée : Instantanée
L'enchanteur touche le personnage blessé et le soigne. Le sort rend 2D12 PV et peut soigner les blessures graves

Immobilisation
Point de pouvoir : 8
Portée : 48 mètres Durée : 1D6 Rounds
La cible devra réussir un test de Volonté ou être incapable de bouger pendant 1D6 Rounds.

Malédiction de niveau 4
Point de pouvoir : 40
Portée : 90 mètres Durée : Permanente
Pour lancer ce sort, le mage doit posséder une partie du corps de sa victime et que celle se trouve à 90 mètres ou moins (cheveux, ongles...), la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à l'effet de la malédiction. Une malédiction peut être annulée par un mage de même niveau ou supérieur qui lancerait ce sort sur la victime. Les malédictions sont les suivantes : - Mort lente : le personnage ciblé perd des points de vie, si son Endurance est égale ou inférieure à

8 alors il en perdra 4 par jour sinon se sera seulement 2. Si un personnage arrive à 0 il sera mort à moins qu'il n'ait un point de destin alors il perdra celui-ci il la place du dernier PV et tombera dans le coma pendant 1D6 jours. Les PV perdus par cette malédiction ne peuvent être récupérés tant qu'elle est active.

-Malédiction familiale : la malédiction affecte tous les membres d'une famille et peut éventuellement sauter une ou plusieurs générations. Exemple : Un même démon tue les membres d'une même famille le jour de leur 25^{ème} anniversaire.

-Malédiction géographique : une zone de terrain d'un rayon pouvant aller jusqu'à 2400 mètres est maudite. Les plantes meurent, les animaux dépérissent et les gens tombent gravement malades

Pétrification
Point de pouvoir : 14
Portée : 50 mètres Durée : 1D8 heure
Ce sort peut être lancé sur une personne ou un groupe composé de moins de 8 personnes situé à moins de 50 mètres de l'enchanteur. Les victimes de ce sort pourront tenter un test de Vo pour résister aux effets du sort ou être transformé en statue pendant 1D8 heure

Puissance mentale
Point de pouvoir : 7
Portée : Personnel Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Le sort permet à son lanceur d'augmenter une de ces caractéristiques suivantes : Vo, Int et Cou de 1D12+4 points. Si le lanceur tenter de relancer se sort alors le premier sort sera automatiquement annulé

Sort de niveau 5

Dissipation de la magie
Point de pouvoir : 10
Portée : Une zone de 100 mètres autour de l'enchanteur Durée : 1D10 Rounds
Le sort crée une zone qui est fermée magiquement empêchant tout magie de s'y dérouler. Toutes les choses magiques (sorts, objets ou pouvoirs Arktosien et Paladins) seront inefficaces durant tout le sort mais leur durée sera comptabilisée

Eclair noir
Point de pouvoir : 7 par éclair
Portée : 50 mètres Durée : Instantanée
Ce sort est l'ultime sort offensif du jeu, il projette un éclair de couleur noir environ deux fois plus gros que son homologue éclair. Dès qu'il touche sa cible il cause une terrible explosion qui peut étourdir dans certain cas. Il touche automatiquement sa cible et lui cause 2D8+20 dommages qui ignorent les armures et à 50 % de chance d'étourdir sa cibles si elle survie. On peut lancer autant d'éclair par Rounds que son niveau de magie mais il faut qu'ils touchent tous la même cible

Lien de sang
Point de pouvoir : 30
Portée : Contact Durée : Jusqu'à annulation ou mort du lanceur
Le lanceur doit toucher sa cible pour que le sort puisse se lancer. L'enchanteur crée un lien qui unit le sorcier et sa victime. A chaque fois que le sorcier perdra un point de vie ce sera la victime du sort qui le perdra jusqu'à ce que celle-ci meure. Pour incanter ce sort, il faut que le sorcier possède le sang de sa victime dans les mains

Lien de vie
Point de pouvoir : 8
Portée : Contact Durée : 3 jours
Le lanceur doit toucher sa cible pour que le sort puisse se lancer. L'enchanteur crée un lien qui unit le sorcier et sa victime. A chaque fois qu'une de deux personnes perd un point de vie l'autre perdra aussi un point de vie. Si l'un des deux meurt alors l'autre mourra aussi

Régénération
Point de pouvoir : 15
Portée : Contact Durée : Instantanée
Ce sort à le pouvoir de régénéré des membres perdus. Le sort recrée un membre à l'original que l'ancien perdu. Il faut attendre 5 minutes pour que le membre a eu le temps d'être régénéré. Ce sort ne restaure pas uniquement les membres mais toutes les parties du corps

Tempête de flèches
Point de pouvoir : 2 par flèche
Portée : 200 mètres Durée : Instantanée

Le sort affecte des flèches (ou carreaux) qui seront envoyées vers une zone tel une pluie, les personnages présents dans cette zone recevront alors les flèches chacune aura une force de 6.

• Sorts de Magie Ardente •

Sort de niveau 4

Bouclier draconique
Point de pouvoir : 5
Portée : Personnel Durée : 1D10 minutes
Le sorcier s'entoure des vents de flammes. Le porteur acquiert un bonus de +6 en Protection contre les attaques enflammées (souffle de dragon, boule de feu etc...) et +2 contre les attaques générales. Les personnages voulant toucher l'enchanteur subiront une attaque de force 6

Cautérisation
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact Durée : Instantanée
Le sort permet de cautériser une plaie, il ne rend pas de points de vie mais équivaut à des soins médicaux qui peuvent sauver un blessé critique d'une mort certaine. Il peut être employé pour d'autres taches similaires (marquage au fer rouge) mais il ne fonctionnera seulement si le lanceur a les mains nues

Cœur ardent
Point de pouvoir : 4
Portée : 30 mètres Durée : 5 minutes
Le sort libère l'ardeur dans le cœur de vos alliés, ils bénéficieront d'un bonus de 20 aux tests de Terreur et de Peur

Conflagration fatale
Point de pouvoir : 10
Portée : Zone de 5 mètre de Rayon à 50 mètres Durée : 1D4+2 Rounds
Le sort engloutit une zone 5 mètres de rayon qui deviendra un enfer de flammes. Toutes les personnes s'y trouvant subiront autant d'attaques de force 10 que le lanceur possède de dixième de caractéristique en Volonté ignorant les armures non-magique

Couronne de feu
Point de pouvoir : 3
Portée : Personnel Durée : 1D10 minutes

Ce sort crée une couronne de feu sur votre tête qui inspire le plus profond respect, le personnage recevra un bonus de +20 en Charisme (pour commander) et +20 pour Intimider.

Drain de magie
Point de pouvoir : 4
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le sort rend capable le sorcier de drainer 1D6 points de vie de sa victime et de se les ajouter à son total de points de vie, un sorcier ne pourra pas dépasser son total maximum de point de vie

Enchantement d'arme
Point de pouvoir : 10
Portée : Contact Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Ce sort à la capacité de rendre une arme magique. Cette arme sera juste magique et pourra causer des dégâts à créature qui ne sont pas affectées par de attaques non magiques

Epée ardente draconique
Point de pouvoir : 8
Portée : Contact (seulement lançable sur l'arme de l'enchanteur) Durée : 1D6+4 Rounds
Le sort enveloppe l'épée ciblée d'une gerbe de flamme, celle-ci deviendra de la même couleur que le fer en fusion sans tout de même fondre. L'arme confère un bonus de +6 en dégâts et +1 attaque

Explosion
Point de pouvoir : 5 par explosion
Portée : 50 mètres Durée : Instantanée
Ce sort crée une petite boule lumineuse qui se dirige vers sa cible. A son contact elle explose dans une formidable explosion causant 2D8+14 dommages ignorant les armures. Une explosion peut être lancé par Round par niveau de magie de l'enchanteur mais ceux-ci devront viser la même cible

Geyser de flammes
Point de pouvoir : 5
Portée : A vue Durée : La colonne dure 5 secondes
Le sort crée une colonne de flamme de 2 mètres de large qui apparaîtra de sous le sol prenant au dépourvu sa victime. L'attaque est d'une force de 16 et en plus ignore les armures.

Guérison des blessures graves
Point de pouvoir : 10
Portée : Contact Durée : Instantanée
L'enchanteur touche le personnage blessé et le soigne. Le sort rend 2D12 PV et peut soigner les blessures graves

Malédiction de niveau 4
Point de pouvoir : 40
Portée : 90 mètres Durée : Permanente
Pour lancer ce sort, le mage doit posséder une partie du corps de sa victime et que celle se trouve à 90 mètres ou moins (cheveux, ongles...), la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à l'effet de la malédiction. Une malédiction peut être annulée par un mage de même niveau ou supérieur qui lancerait ce sort sur la victime. Les malédictions sont les suivantes : -Mort lente : le personnage ciblé perd des points de vie, si son Endurance est égale ou inférieure à 8 alors il en perdra 4 par jour sinon se sera seulement 2. Si un personnage arrive à 0 il sera mort à moins qu'il n'ait un point de destin alors il perdra celui-ci il la place du dernier PV et tombera dans le coma pendant 1D6 jours. Les PV perdus par cette malédiction ne peuvent être récupérés tant qu'elle est active. -Malédiction familiale : la malédiction affecte tous les membres d'une famille et peut éventuellement sauter une ou plusieurs générations. Exemple : Un même démon tue les membres d'une même famille le jour de leur 25 ^{ème} anniversaire. -Malédiction géographique : une zone de terrain d'un rayon pouvant aller jusqu'à 2400 mètres est maudite. Les plantes meurent, les animaux dépérissent et les gens tombent gravement malades

Puissance mentale
Point de pouvoir : 7
Portée : Personnel Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Le sort permet à son lanceur d'augmenter une de ces caractéristiques suivantes : Vo, Int et Cou de

1D12+4 points. Si le lanceur tenter de relancer se sort alors le premier sort sera automatiquement annulé

Souffle de feu
Point de pouvoir : 10
Portée : 24 mètres Durée : 3 souffles ou un jour
Le personnage acquiert la capacité de cracher du feu trois fois durant la journée. Le souffle a une aire d'effet de 24 mètres de long et 4 mètres de large. Le souffle cause 1D12+8 dommages.

Souffle
Point de pouvoir : 6
Portée : 24 mètres Durée : Instantanée
Le personnage crée un souffle soudain capable de dissiper tout forme de feu y compris les boules de feu.

Sort de niveau 5

Boule feu Majeure
Point de pouvoir : 7 par boule de feu
Portée : 50 mètres Durée : Instantanée
Le sort crée une boule de feu d'une taille gigantesque qui au contact explosera dans une gerbe de flammes. Elle cause 2D8+20 dommages, ignore les armures et de plus peut toucher d'autres personnes situées à moins de 2 mètres qui subiront la même force mais diminuée de -2. On peut lancer autant de boule de feu par Rounds que son niveau de magie mais il faut qu'ils touchent tous la même cible

Dissipation de la magie
Point de pouvoir : 10
Portée : Une zone de 100 mètres autour de l'enchanteur Durée : 1D10 Rounds
Le sort crée une zone qui est fermée magiquement empêchant tout magie de s'y dérouler. Toutes les choses magiques (sorts, objets ou pouvoirs Arktosien et Paladins) seront inefficaces durant tout le sort mais leur durée sera comptabilisée

Explosion flamboyante
Point de pouvoir : 10
Portée : 40 mètres Durée : Instantanée
Le sort crée 1D10 explosions de flammes de force 12 qui pourront toucher un ou plusieurs adversaire de votre choix. Dans tous les cas, vous ne pourrez créer moins d'explosions que votre niveau de magie

Régénération
Point de pouvoir : 15

Portée : Contact Durée : Instantanée
Ce sort à le pouvoir de régénéré des membres perdus. Le sort recrée un membre à l'original que l'ancien perdu. Il faut attendre 5 minutes pour que le membre a eu le temps d'être régénéré. Ce sort ne restaure pas uniquement les membres mais toutes les parties du corps

• Sorts de Magie Ondine •

Sort de niveau 4

Armure de gel
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel Durée : 1 minute
Le personnage s'entoure d'une couche de glace qui ne semble avoir d'effet sur lui, ladite couche forme une armure lui conférant une protection +3 sur tout le corps

Bénédictio de l'eau
Point de pouvoir : 3 + 1 pour 100 Litres supplémentaires
Portée : 15 mètres Durée : Instantanée
Le sortilège est capable de rendre à l'eau son état liquide

Couche de glace
Point de pouvoir : 3
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le sort crée une fine couche de glace sur la victime qui divisera son Initiative ou Agilité par deux.

Drain de vie
Point de pouvoir : 4
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le sort rend capable le sorcier de drainer 1D6 points de vie de sa victime et de se les ajouter à son total de points de vie, un sorcier ne pourra pas dépasser son total maximum de point de vie

Enchantement d'arme
Point de pouvoir : 10
Portée : Contact Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Ce sort à la capacité de rendre une arme magique. Cette arme sera juste magique et pourra causer des dégâts à créature qui ne sont pas affectées par de attaques non magiques

Evaporation des liquides
Point de pouvoir : 4+2 pour 100 L supplémentaires
Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée
Le sort peut être uniquement lancé vers une surface liquide la rendant instantanément gazeuse (Volume de 250 L)

Exaltation des eaux
Point de pouvoir : 4 (pour un volume de 100 L) +1 pour 25 L supplémentaires
Portée : 10 mètres Durée : 1 minute
Le sort affecte uniquement les liquides. Ces derniers se mettront à bouillir et au bout de 20 secondes la température de l'eau sera de 100°C (les grandes étendue d'eau ne sont affectés seulement sur 10 mètres)

froid nordique
Point de pouvoir : 4
Portée : 30 mètres autour du lanceur Durée : Instantanée
Le sort affecte une zone 30 mètres autour de lanceur, la zone sera affectée par une vague de froid partant de l'enchanteur (celui-ci sera immunisé au froid de la vague). La zone perdra instantanément -20 °C et éteindra toutes les sources de feu

Geyser
Point de pouvoir : 5
Portée : A vue Durée : La colonne dure 5 secondes
Le sort crée un geyser de 2 mètres de large qui apparaîtra de sous le sol prenant au dépourvu sa victime. L'attaque est d'une force de 12 et en plus ignore les armures. De plus, la victime aura 50 % de chance de se faire projeter de 1D3 mètres de hauteur (dégâts de chute)

Givre hivernal
Point de pouvoir : 4
Portée : 15 mètres Durée : Instantanée
Le sort crée une zone de 10 mètres de diamètre qui sera recouverte de glace. Toute créature se trouvant dedans subira une attaque de force 8 ignorant les armures et devra effectuer un test d'Endurance ou se retrouver sans défense pendant 1 Round. La zone ainsi affectée deviendra glissante

Glacification
Point de pouvoir : 6+2 pour 100 L supplémentaires
Portée : 5 mètres Durée : Instantanée
Le sort peut être uniquement lancé vers une surface liquide la rendant instantanément solide (volume de 500 L). L'eau salée bénéficie d'un surcoût de +3 points de pouvoir

Guérison des blessures graves
Point de pouvoir : 10
Portée : Contact Durée : Instantanée
L'enchanteur touche le personnage blessé et le soigne. Le sort rend 2D12 PV et peut soigner les blessures graves

Prison de glace
Point de pouvoir : 8
Portée : 48 mètres Durée : 1D6 Rounds
La cible devra réussir un test de Volonté ou être recouverte de glace et incapable de bouger pendant 1D6 Rounds

Malédiction de niveau 4
Point de pouvoir : 40
Portée : 90 mètres Durée : Permanente
<p>Pour lancer ce sort, le mage doit posséder une partie du corps de sa victime et que celle se trouve à 90 mètres ou moins (cheveux, ongles...), la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à l'effet de la malédiction. Une malédiction peut être annulée par un mage de même niveau ou supérieur qui lancerait ce sort sur la victime. Les malédictions sont les suivantes :</p> <p>-Mort lente : le personnage ciblé perd des points de vie, si son Endurance est égale ou inférieure à 8 alors il en perdra 4 par jour sinon se sera seulement 2. Si un personnage arrive à 0 il sera mort à moins qu'il n'ait un point de destin alors il perdra celui-ci il la place du dernier PV et tombera dans le coma pendant 1D6 jours. Les PV perdus par cette malédiction ne peuvent être récupérés tant qu'elle est active.</p> <p>-Malédiction familiale : la malédiction affecte tous les membres d'une famille et peut éventuellement sauter une ou plusieurs générations. Exemple : Un même démon tue les membres d'une même famille le jour de leur 25^{ème} anniversaire.</p> <p>-Malédiction géographique : une zone de terrain d'un rayon pouvant aller jusqu'à 2400 mètres est maudite. Les plantes meurent, les animaux dépérissent et les gens tombent gravement</p>

malades

Missile de glace
Point de pouvoir : 5
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le sort crée une multitude d'aiguilles de glaces qui se dirigent vers la cible lui faisant perdre directement 1D12 PV, seul les armures de plates peuvent réduire les dommages de -1 PV

Ouverture de mer
Point de pouvoir : 3 (+2 pour chaque 5 mètres de longueur supplémentaires)
Portée : 15 mètres autour du lanceur Durée : 5 minutes
Le personnage est capable d'ouvrir un chemin dans une surface liquide ou pâteuse sur 1D4 mètres de largeur et 5 mètres de longueur

Pétrification
Point de pouvoir : 14
Portée : 50 mètres Durée : 1D8 heure
Ce sort peut être lancé sur une personne ou un groupe composé de moins de 8 personnes situé à moins de 50 mètres de l'enchanteur. Les victimes de ce sort pourront tenter un test de Vo pour résister aux effets du sort ou être transformé en statue pendant 1D8 heure

Rayon de givre
Point de pouvoir : 5 par rayon
Portée : 50 mètres Durée : Instantanée
Le sort crée un rayon de givre qui causera 2D8+14 dommages ignorant les armures si la zone touchée n'était pas couverte d'une armure métallique elle aura 10 % de chance de geler sur le coups autrement la probabilité est de 5 %. Un rayon de givre peut être lancé par Round par niveau de magie de l'enchanteur mais ceux-ci devront viser la même cible

Respiration aquatique
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 1 minute
Le personnage se voit entourée d'une bulle d'air autour de sa tête qui ne le quitte pas. L'air à l'intérieur ne semble pas s'épuiser et le permet de respirer dans n'importe quel milieu

Tempête de neige
Point de pouvoir : 6
Portée : A vue (zone de 10 mètres de diamètre) Durée : 1D4+2 Rounds
Une tempête de neige s'abat soudainement dans une zone de 10 mètres choisie par le lanceur, tous les personnages présents dedans subiront 1D12+4 dégâts par Round par le froid qui ignorera toutes les armures

Tunnel marin
Point de pouvoir : 6 (+6 pour chaque 10 mètres de longueur supplémentaires)
Portée : 15 mètres autour du lanceur Durée : 5 minutes
Le personnage crée une zone ouverte dans un liquide comme un tunnel, il pourra se diriger dans n'importe quel sens dans cette surface. Le tunnel fait 2 mètres de diamètre sur 10 mètres de longueur

Sort de niveau 5

Dissipation de la magie
Point de pouvoir : 10
Portée : Une zone de 100 mètres autour de l'enchanteur Durée : 1D10 Rounds
Le sort crée une zone qui est fermée magiquement empêchant tout magie de s'y dérouler. Toutes les choses magiques (sorts, objets ou pouvoirs Arktosien et Paladins) seront inefficaces durant tout le sort mais leur durée sera comptabilisée

Régénération
Point de pouvoir : 15
Portée : Contact Durée : Instantanée
Ce sort à le pouvoir de régénéré des membres perdus. Le sort recrée un membre à l'original que l'ancien perdu. Il faut attendre 5 minutes pour que le membre a eu le temps d'être régénéré. Ce sort ne restaure pas uniquement les membres mais toutes les parties du corps

Statue de glace
Point de pouvoir : 10
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le personnage souffle un vent glacial qui gèlera la surface du premier être vivant sur son chemin. Le personnage ne pourra pas bouger et devra réussir 3 test de Force à -20 pour casser la glace. Il ne pourra survivre qu'un nombre de Round égal à son Endurance/2

• Sorts de Magie Bestiale •

Sort de niveau 4

Apaisement de la bête
Point de pouvoir : 3
Portée : 20 mètres Durée : 6+1D4 Rounds
Le sort est capable d'apaiser un animal, le rendant moins agressive

Cri d'intimidation
Point de pouvoir : 3
Portée : - Durée : Instantanée
L'enchanteur est capable de pousser un cri de monstre capable de faire fuir les personnes les plus courageuses. Les personnes concernées devront faire un test de Courage ou fuir. Elles pourront tenter de faire un test par Round tant qu'elles rateront elles continueront à fuir

Déchainement de la bête
Point de pouvoir : 3
Portée : 20 mètres Durée : 6+1D4 Rounds
Le sort est capable d'énervier un animal, le rendant frénétique

Drain de vie
Point de pouvoir : 4
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le sort rend capable le sorcier de drainer 1D6 points de vie de sa victime et de se les ajouter à son total de points de vie, un sorcier ne pourra pas dépasser son total maximum de point de vie

Enchantement d'arme
Point de pouvoir : 10
Portée : Contact Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Ce sort à la capacité de rendre une arme magique. Cette arme sera juste magique et pourra causer des dégâts à créature qui ne sont pas affectées par de attaques non magiques

Entrave
Point de pouvoir : 4
Portée : 20 mètres Durée : 1 heure
Le sort peut empêcher sa cible de faire une action bien précise pendant une heure (courir, ouvrir une porte...), il ne pourra absolument rien faire hormis un test de Vo pour résister aux effets du sort

Explosion
Point de pouvoir : 5 par explosion
Portée : 50 mètres Durée : Instantanée
Ce sort crée une petite boule lumineuse qui se dirige vers sa cible. A son contact elle explose dans une formidable explosion causant 2D8+14 dommages ignorants les armures. Une explosion peut être lancé par Round par niveau de magie de l'enchanteur mais ceux-ci devront viser la même cible

Festín de corneilles
Point de pouvoir : 7
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le sort invoque des corneilles magiques qui apparaîtront dans les airs et se dirigeront vers la cible en la dévorant, lui causant la perte de 3D6 points de vie

Griffes de rages
Point de pouvoir : 5
Portée : Personnel Durée : 1D6+4 Rounds
Le sort fait apparaître des griffes, ainsi qu'une grosse musculature à l'enchanteur. Lui conférant un bonus de +10 en Com, +3 Force, +2 Attaques

Guérison des blessures graves
Point de pouvoir : 10
Portée : Contact Durée : Instantanée
L'enchanteur touche le personnage blessé et le soigne. Le sort rend 2D12 PV et peut soigner les blessures graves

L'aigle majestueux
Point de pouvoir : 6
Portée : Personnel Durée : 1 heure
L'enchanteur se transforme en loup acquérant la faculté à communiquer avec d'autres loups et aussi ces caractéristiques : Vélocité : 8 (Vol à 42) Tir : 0 Force : 10 Endurance : 8 Points de vie : 24 Charisme : - L'enchanteur peut à tout moment se retransformer sous sa forme initiale gratuitement

Langage animal
Point de pouvoir : 1
Portée : Sur lui-même Durée : 5 minutes
Le sort permet de communiquer avec un animal

Loup affamé
Point de pouvoir : 6
Portée : Personnel Durée : 1 heure
L'enchanteur se transforme en loup acquérant la faculté à communiquer avec d'autres loups et aussi ces caractéristiques : Vélocité : 24 Tir : 0 Force : 6 Endurance : 6 Points de vie : 24 Charisme : - L'enchanteur peut à tout moment se retransformer sous sa forme initiale gratuitement

Lycanthropie
Point de pouvoir : 6
Portée : Personnel Durée : 1 heure
Le personnage se transforme en loup garou acquérant ses bonus et ses malus. Par contre il sera inconscient de ses mouvements durant tout le sort

Malédiction de niveau 4
Point de pouvoir : 40
Portée : 90 mètres Durée : Permanente
Pour lancer ce sort, le mage doit posséder une partie du corps de sa victime et que celle se trouve à 90 mètres ou moins (cheveux, ongles...), la

victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à l'effet de la malédiction. Une malédiction peut être annulée par un mage de même niveau ou supérieur qui lancerait ce sort sur la victime. Les malédictions sont les suivantes : -Mort lente : le personnage ciblé perd des points de vie, si son Endurance est égale ou inférieure à 8 alors il en perdra 4 par jour sinon se sera seulement 2. Si un personnage arrive à 0 il sera mort à moins qu'il n'ait un point de destin alors il perdra celui-ci il la place du dernier PV et tombera dans le coma pendant 1D6 jours. Les PV perdus par cette malédiction ne peuvent être récupérés tant qu'elle est active. -Malédiction familiale : la malédiction affecte tous les membres d'une famille et peut éventuellement sauter une ou plusieurs générations. Exemple : Un même démon tue les membres d'une même famille le jour de leur 25 ^{ème} anniversaire. -Malédiction géographique : une zone de terrain d'un rayon pouvant aller jusqu'à 2400 mètres est maudite. Les plantes meurent, les animaux dépérissent et les gens tombent gravement malades

Ours enragé
Point de pouvoir : 6
Portée : Personnel Durée : 1 heure
L'enchanteur se transforme en loup acquérant la faculté à communiquer avec d'autres loups et aussi ces caractéristiques : Vélocité : 16 Tir : 0 Force : 10 Endurance : 10 Points de vie : 40 Charisme : - L'enchanteur peut à tout moment se retransformer sous sa forme initiale gratuitement

Pétrification
Point de pouvoir : 14
Portée : 50 mètres Durée : 1D8 heure
Ce sort peut être lancé sur une personne ou un groupe composé de moins de 8 personnes situé à moins de 50 mètres de l'enchanteur. Les victimes de ce sort pourront tenter un test de Vo pour résister aux effets du sort ou être transformé en statue pendant 1D8 heure

Puissance mentale
Point de pouvoir : 7
Portée : Personnel Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil

Le sort permet à son lanceur d'augmenter une de ces caractéristiques suivantes : Vo, Int et Cou de 1D12+4 points. Si le lanceur tenter de relancer se sort alors le premier sort sera automatiquement annulé

Transmutation animale

Point de pouvoir : 6

Portée : Personnel

Durée : 1 heure

Le mage est capable de se transformer ou une partie de son corps en un animal

Voix du maître

Point de pouvoir : 2

Portée : -

Durée : 2D6 Rounds

L'enchanteur est capable de se faire obéir des animaux et de leur donner des ordres (tous sauf ceux contre nature). Les animaux pourront tenter un test de Volonté pour résister au sort, s'il échouent ils pourront un retenter un au bout de 2D6 Rounds et ainsi de suite.

Sort de niveau 5

Apaisement de la bête majeur

Point de pouvoir : 8

Portée : 20 mètres

Durée : 8+1D4 Rounds

Le sort est capable d'apaiser 2D12 animaux, les rendant moins agressifs

Déchaînement de la bête majeur

Point de pouvoir : 8

Portée : 20 mètres

Durée : 8+1D4 Rounds

Le sort est capable d'énervier 2D12 animaux, les rendant frénétique

Dissipation de la magie

Point de pouvoir : 10

Portée : Une zone de 100 mètres autour de l'enchanteur

Durée : 1D10 Rounds

Le sort crée une zone qui est fermée magiquement empêchant tout magie de s'y dérouler. Toutes les choses magiques (sorts, objets ou pouvoirs Arktosien et Paladins) seront inefficaces durant tout le sort mais leur durée sera comptabilisée

Eclair noir

Point de pouvoir : 7 par éclair

Portée : 50 mètres

Durée : Instantanée

Ce sort est l'ultime sort offensif du jeu, il projette un éclair de couleur noir environ deux fois plus gros que son homologue éclair. Dès qu'il touche sa cible il cause une terrible explosion qui peut étourdir dans certain cas. Il touche automatiquement sa cible et lui cause 2D8+20 dommages qui ignorent les armures et à 50 % de chance d'étourdir sa cibles si elle survie. On peut lancer autant d'éclair par Rounds que son niveau de magie mais il faut qu'ils touchent tous la même cible

Régénération

Point de pouvoir : 15

Portée : Contact

Durée : Instantanée

Ce sort à le pouvoir de régénéré des membres perdus. Le sort recrée un membre à l'original que l'ancien perdu. Il faut attendre 5 minutes pour que le membre a eu le temps d'être régénéré. Ce sort ne restaure pas uniquement les membres mais toutes les parties du corps

• Sorts de Magie Céleste •

Sort de niveau 4

Aura d'invulnérabilité
Point de pouvoir : 19
Portée : Personnel Durée : 1D10x10 minutes
L'enchanteur s'entoure d'une aura qui annulera les 4D12 prochains dommages. A chaque fois qu'il sera censé perdre un point de vie ce sera son aura qui perdra un dommage

Destin fatal
Point de pouvoir : 20
Portée : A vue Durée : Instantanée
Le sort est très dur à lancer, il faudra réussir un test de Volonté + son bonus de points de pouvoir avec un malus de -40, la cible pourra tenter de résister mais avec un malus de -20 en Volonté. Si elle rate, elle se verra perdre 1 point de Destin

Drain de vie
Point de pouvoir : 4
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le sort rend capable le sorcier de drainer 1D6 points de vie de sa victime et de se les ajouter à son total de points de vie, un sorcier ne pourra pas dépasser son total maximum de point de vie

Enchantement d'arme
Point de pouvoir : 10
Portée : Contact Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Ce sort à la capacité de rendre une arme magique. Cette arme sera juste magique et pourra causer des dégâts à créature qui ne sont pas affectées par de attaques non magiques

Guérison des blessures graves
Point de pouvoir : 10
Portée : Contact Durée : Instantanée
L'enchanteur touche le personnage blessé et le soigne. Le sort rend 2D12 PV et peut soigner les blessures graves

Malédiction de niveau 4
Point de pouvoir : 40
Portée : 90 mètres Durée : Permanente
Pour lancer ce sort, le mage doit posséder une partie du corps de sa victime et que celle se trouve à 90 mètres ou moins (cheveux, ongles...), la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à l'effet de la malédiction. Une malédiction peut être annulée par un mage de même niveau ou supérieur qui lancerait ce sort sur la victime. Les malédictions sont les suivantes : -Mort lente : le personnage ciblé perd des points de vie, si son Endurance est égale ou inférieure à 8 alors il en perdra 4 par jour sinon se sera seulement 2. Si un personnage arrive à 0 il sera mort à moins qu'il n'ait un point de destin alors il perdra celui-ci il la place du dernier PV et tombera dans le coma pendant 1D6 jours. Les PV perdus par cette malédiction ne peuvent être récupérés tant qu'elle est active. -Malédiction familiale : la malédiction affecte tous les membres d'une famille et peut éventuellement sauter une ou plusieurs générations. Exemple : Un même démon tue les membres d'une même famille le jour de leur 25 ^{ème} anniversaire. -Malédiction géographique : une zone de terrain d'un rayon pouvant aller jusqu'à 2400 mètres est maudite. Les plantes meurent, les animaux dépérissent et les gens tombent gravement malades

Premier signe
Point de pouvoir : 5
Portée : - Durée : Instantanée
Le mage est capable de prédire les évènements relativement proches grâce aux cieux, il pourra savoir le temps qu'il fera prochainement mais aussi éventuellement des rencontres

Puissance mentale
Point de pouvoir : 7
Portée : Personnel Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Le sort permet à son lanceur d'augmenter une de ces caractéristiques suivantes : Vo, Int et Cou de 1D12+4 points. Si le lanceur tenter de relancer se sort alors le premier sort sera automatiquement annulé

Tornado
Point de pouvoir : 5
Portée : 15 mètres Durée : Instantanée
Le sort crée une petite tornade qui se dirige vers sa cible tel un projectile, elle infligera plusieurs fois des dégâts si plusieurs personnes se trouvent dans sa ligne de mire. Les dégâts sont de 2D8+12 et ignorent les armures, il y a 40 % de chance que la tornade emporte la cible et l'envoie à 1D6-1 mètres de hauteur (minimum de 1) et dans ce cas elle subira les dégâts de chute

Vent des cieux
Point de pouvoir : 4
Portée : A vue (zone de 10 mètre de diamètre) Durée : 30 secondes
Le sort crée un vent magique qui diminuera la vélocité de tout le monde qui y sont présent de -8. Tous les personnages (enchanteur exclus) ne pourront charger et subiront un malus de -2 en dégâts

Sort de niveau 5

Cyclone
Point de pouvoir : 45
Portée : 200 mètres Durée : 1D10 Rounds
Le sort crée un cyclone d'environ 20 mètres de diamètre et 30 mètres de haut. Celui-ci aura des vents tourbillonnants à 200 km/heure, il soulévera toute personne ne pesant pas 200 kg celle-ci seront quand même traînée à part si elle pèse 300 kg sur une zone de 50 mètres autour du cyclone. Une personne s'envolant dans le cyclone y sera emprisonnée pendant toute la durée du sort et tombera de 3D10 mètres (dégâts de chute).

Dissipation de la magie
Point de pouvoir : 10
Portée : Une zone de 100 mètres autour de l'enchanteur Durée : 1D10 Rounds
Le sort crée une zone qui est fermée magiquement empêchant tout magie de s'y dérouler. Toutes les choses magiques (sorts, objets ou pouvoirs Arktosien et Paladins) seront inefficaces durant tout le sort mais leur durée sera comptabilisée

Eclair noir céleste
Point de pouvoir : 8 par éclair
Portée : A vue Durée : Instantanée
Ce sort est semblable que le sort « éclair noir » sauf que l'éclair en question provient des cieux, le sort projette un éclair de couleur noir environ deux fois plus gros que son homologue éclair. Dès qu'il touche sa cible il cause une terrible explosion qui peut étourdir dans certain cas. Il touche automatiquement sa cible et lui cause 2D8+20 dommages qui ignorent les armures et à 50 % de chance d'étourdir sa cibles si elle survie. Un peut lancer autant d'éclair par Rounds que son niveau de magie mais il faut qu'ils touchent tous la même cible

Régénération
Point de pouvoir : 15
Portée : Contact Durée : Instantanée
Ce sort à le pouvoir de régénéré des membres perdus. Le sort recrée un membre à l'original que l'ancien perdu. Il faut attendre 5 minutes pour que le membre a eu le temps d'être régénéré. Ce sort ne restaure pas uniquement les membres mais toutes les parties du corps

Tempête de flèches
Point de pouvoir : 2 par flèche
Portée : 200 mètres Durée : Instantanée
Le sort affecte des flèches (ou carreaux) qui seront envoyées vers une zone tel une pluie, les personnages présents dans cette zone recevront alors les flèches chacune aura une force de 6.

Tempête de foudre
Point de pouvoir : 45
Portée : Zone de 50 mètres centrée sur le mage Durée : Instantanée
Le sort affecte une zone de 50 mètres de diamètre centré sur le mage (le mage ne pourra être frappé par les éclairs) qui sera bombardée d'éclair pendant 10 secondes. Durant le sort, il y aura 10+1D10 éclairs qui se répartiront entre toutes les créatures dans la zone. Chaque éclair causera 20+1D20 dégâts ignorant toutes les sortes d'armures hormis les magiques (à part les boucliers)

• Sorts de Magie Planaire •

Sort de niveau 1

Champs de téléportation
Point de pouvoir : 5+1 pour 2 km
Portée : 10 mètres Durée : 2 minutes
Ce pouvoir ouvre un passage où l'on peut, en y pénétrant arriver à un endroit que le lanceur décide et qu'il a déjà visité. Situé dans les 5 km autour du lanceur.

Changement de Plan
Point de pouvoir : 40+1 par mètre supplémentaire
Portée : 10 mètres autour du lanceur Durée : 5 minutes ou quand l'enchanteur le désire (avant les 5 minutes)
Le sort crée un portail reliant deux plans entre-deux comme un pont durant 5 minutes. Le portail est haut de 3 mètres et large de 3 mètres. Le mage pourra dépenser 1 point de pouvoir supplémentaire pour agrandir le portail d'un mètre et cela sans restriction.

Dissimulation
Point de pouvoir : 1 par minute
Portée : 30 mètres Durée : Variable
Ce sort rend un portail de téléportation ou planaire invisible pendant une durée variable, ce sort peut être lancé en complément d'un autre sans temps d'incantation supplémentaire.

Instabilité de Portail Planaire
Point de pouvoir : 10
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le mage est capable de dissiper les portails planaires qui ne sont pas issus de lui-même. Pour cela, il devra réussir un test de Volonté ainsi que l'autre mage (si il le désire) et celui ayant le plus grande marge de réussite ou la moins grande d'échec gagnera. Si le lanceur gagne il dissipe le portail et s'il perd, il perd 5 points de Pouvoir en supplément.

Projection physique
Point de pouvoir : 1+1 pour 25 mètres supplémentaires
Portée : 50 mètres Durée : Instantanée
Le mage crée un tout petit portail de téléportation qui lui permet d'attaquer à une portée de 25 mètres maximum. Le portail ne mesure que 20 centimètres de diamètre.

Téléportation
Point de pouvoir : 1 (par tranche de 4 km)
Portée : Sur lui-même Durée : Instantanée
Le personnage disparaît pour se déplacer vers un autre lieu en un instant, la téléportation ne peut se faire que vers un endroit qu'un personnage a déjà visité (jet d'Intelligence+éventuel bonus/malus), le lanceur pourra emporter trois objets avec lui, les habits ne sont pas comptés (dépense de +1 point de pouvoir par objets supplémentaire)

• Sorts de Magie Élémentaire •

Sort de niveau 1

Brume épaisse
Point de pouvoir : 2
Portée : - Durée : 1D6 Rounds
Le sort crée une brume de 6 mètres de diamètre centré sur le lanceur. A l'intérieur, personne ne pourra y distinguer quelque chose et inversement les personnes à l'extérieur ne pourront rien y voir à l'intérieur. La durée du sort doit être tenue secrète par le MJ

fléau du fer
Point de pouvoir : 3
Portée : 50 mètres Durée : Instantanée
Ce sort affecte les armes en métaux de la cible. Juste après le sort, elles commenceront à rouiller et à se détériorer. En 1 Rounds, on pourra distinguer de la rouille sur l'arme, en 2 Rounds l'arme en sera complètement couverte et en 4 Rounds, si le personnage s'en sert, elle se cassera

Lumière solaire
Point de pouvoir : 2
Portée : 12 mètres Durée : 1 Round
Une lumière intense irradie de la main de l'enchanteur cause la cécité chez toutes les créatures dans la zone. Ils ne pourront rien voir jusqu'à la fin du sort

Main de feu
Point de pouvoir : 4
Portée : Personnel Durée : 1 heure
Une fois le sort incanté, une des armes choisies par l'enchanteur se mettra à brûler de flammes. Les attaques seront considérés comme magique et donneront un bonus de +2 en force. Les cibles inflammables subissent 1D8 dégâts supplémentaires

Marcher sur l'eau
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 1 minute
Ce pouvoir permet à son lanceur de marcher sur l'eau ou tout autre liquide, si le pouvoir se finit lorsque son lanceur est sur l'eau il devra renouveler le pouvoir ou tomber dans l'eau

Nuage de pierre
Point de pouvoir : 3
Portée : 48 mètres Durée : Instantanée
Ce sort fait léviter les petites pierre situées à proximité de l'enchanteur au-dessus de lui jusqu'à ce qu'un gros nuage se forme et frappe la cible du sort. Les pierres causent 8+1D12 dommages. Si le sort est dirigé contre un groupe il atteindra 2D6 individus. Les pierres ont 50 % de toucher la tête et le tronc

Respiration aquatique
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même Durée : 1 minute
Ce pouvoir donne à son lanceur la capacité à respirer dans l'eau, dans le vide ou dans n'importe qu'elle atmosphère

Transformation aquatique
Point de pouvoir : 7
Portée : Sur lui-même Durée : 1 heure
Le sort permet à son lanceur de se transformer en une forme adaptée au milieu aquatique. Il pourra se déplacer aussi vite qu'un poisson dans l'eau et pourra aussi y respirer

Végétation agressive
Point de pouvoir : 3
Portée : 10 mètres Durée : 1D4 Rounds
Ce pouvoir à la particularité de rendre mobile au végétal, celui-ci se montrera agressif avec tout le monde à part le lanceur

Sort de niveau 2

Connerre
Point de pouvoir : 5
Portée : - Durée : Instantanée
Le sort crée un coup de tonnerre qui retentit au loin et qui sera audible à 2000 mètres autour du tonnerre. Toutes les créatures sujettes à la stupidité ou qui ont moins de 5 en Int devront faire un test de Peur

Dessèchement des plantes
Point de pouvoir : 4
Portée : 48 mètres Durée : Instantanée
Ce sort affecte une superficie de 8 mètres et aura pour effet de dessécher instantanément la zone

Extinction
Point de pouvoir : 3
Portée : 200 mètres Durée : Instantanée
Le sort peut être utilisé pour éteindre un feu, une fois incanté le feu ciblé sera instantanément éteint

Embrasement
Point de pouvoir : 4
Portée : 48 mètres Durée : Instantanée
L'élémentariste peut enflammer une matière inflammable subissant automatiquement 15+1D12 dommages

Pluie de glace
Point de pouvoir : 5
Portée : 50 mètres Durée : 1D6 Rounds
Ce sort crée une zone de 10 mètres de rayon à 50 mètres autour de l'enchanteur où une pluie de glace tombera avec une intensité spectaculaire. A chaque Rounds, il faut lancer 1D10x10 pour chaque personnage dans la zone, le résultat indique le pourcentage des dégâts maximum que les personnages subiront. Les dégâts sont de 30

Pluie diluvienne
Point de pouvoir : 4
Portée : 100 mètres Durée : 15 minutes

Une fois utilisé, le sort cause une pluie torrentielle qui réduira les dommages due au feu de 2D8 points, réduira le Tir de -10, détrempa les armes à poudra dans 15 % des cas et neutralisera tous les feus qu'ils soient magiques ou illusoire

Passage des eaux
Point de pouvoir : 5
Portée : 24 mètres Durée : Jusqu'à ce que l'enchanteur se déplace
Ce sort peut séparer les eaux sur 8 mètres de long (qui pourra être doublé en utilisant le double de point de pouvoir) et créera un passage de 6 mètres de largeur. Les personnages pris dans la vague subiront 1D8 points de vie

Sort de niveau 3

Bouclier de flammes
Point de pouvoir : 3
Portée : Sur lui-même Durée : 1 heure
Ce sort crée un bouclier de flammes qui apparaîtra dans la main choisie par l'enchanteur, les flammes du bouclier ne causeront aucun dommages à son possesseur mais les même dommages du au feu pour quiconque voulant toucher le bouclier. Le bouclier aura une protection de 3

Conjuration d'un élémental mineur
Point de pouvoir : 10
Portée : 24 mètres Durée : Instantanée
Ce sort permet à l'enchanteur de bannir un élémental situé à moins de 24 mètres. L'élémental devra effectuer un test de Volonté pour résister aux effets du sort

Déluge de poussière
Point de pouvoir : 5
Portée : 24 mètres Durée : 1 heure
Ce sort peut créer une tempête de poussière de 6 mètres de rayon à 24 mètres autour de l'enchanteur. La tempête pourra être déplacée par le lanceur et cause 4+1D12 dommages

Effondrement
Point de pouvoir : 9
Portée : Contact Durée : 1 heure
Le personnage est capable de briser la roche par simple toucher et causera 1D12 points de dégâts aux constructions sans prendre en compte la résistance du mur

Ethéralité
Point de pouvoir : 5
Portée : Sur lui-même Durée : Jusqu'à annulation
L'enchanteur peut, grâce à ce sort, entrer dans son état éthéré. Dans l'Ether, il ne pourra utiliser la magie et ne pourra combattre et utiliser la magie. Le personnage pourra traverser les objets solides et les terrains difficiles sans pénalité. Il pourra aussi devenir visible et invisible à volonté. Les possessions de l'enchanteur deviendront éthérées

fléau des ronces
Point de pouvoir : 5
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Ce sort fait jaillir des grosses ronces du sol sous la cible du sort qui lui causera 1D12+16 dommages. Lorsque le dé fait un 12 traiter le cas comme un critique majeur en le confirmant sous la Volonté du lanceur de sort.

Jet de flamme
Point de pouvoir : 10
Portée : 24 mètres Durée : 3 souffles ou un jour
Le personnage acquiert la capacité de cracher du feu trois fois durant la journée. Le souffle a une aire d'effet de 24 mètres de long et 4 mètres de large. Le souffle cause 1D12+8 dommages.

Sable mouvants
Point de pouvoir : 7
Portée : 48 mètres Durée : 1 heure
Ce sort crée une zone de sable mouvant de 6 mètres de rayon. La zone crée une zone qui ralentit l'allure de 75 % et les personnages dedans devront réussir un test d'Initiative où mourir étouffé. Les personnages engloutis suffoqueront un nombre de Rounds égal à leur Endurance. Les morts-vivants, qui ne respirent pas, resteront piégés au fond dans l'impossibilité de bouger

Sort de niveau 4

Animation des eaux					
Point de pouvoir : 14					
Portée : 48 mètres					
Durée : 1 heure					
Ce sort doit être lancé à moins de 48 mètres d'un point d'eau. L'eau ainsi animée se manifestera sous la forme de 12 créatures.					
Le profil de l'eau est le suivant :					
Com	F	E	I	PV	A
73	12	12	60	8	1

Appel des nués
Point de pouvoir : 12
Portée : - Durée : 1 heure
Ce sort créera une nuée constituée de n'importe quel petit animal ou insecte. La nuée apparaîtra à moins de 6 mètres de l'enchanteur

Conjuration d'élémental majeur
Point de pouvoir : 24
Portée : 48 mètres Durée : Instantanée
Ce sort peut être utilisé pour dissiper un élémental majeur, il devra réussir un test de Volonté pour résister aux effets du sort

Destruction des murs
Point de pouvoir : 14
Portée : 24 mètres Durée : Instantanée
Ce sort peut être utilisé pour provoquer l'effondrement de toutes les sections de constructions situées à moins de 24 mètres de l'enchanteur. La créature à l'intérieur des bâtiments subissent 1D12+6 points de dommages

Invocation d'un élémental
Point de pouvoir : 18
Portée : - Durée : 1 heure
L'élémentaire pourra invoquer un élémental de l'air, de l'eau, de feu ou de terre. Une fois l'élémental invoqué, l'enchanteur devra réussir un test de Volonté pour le contrôler sinon il se comportera de manière aléatoire. Un élémental n'obéir que aux ordres simples donnés par l'enchanteur

Tunnel
Point de pouvoir : 18
Portée : - Durée : 1 Round
Le sort crée un tunnel de 20 mètres qui sera stabilisé magiquement et pourra même être utilisé sur du sable mou ou de la boue. L'élémentariste pourra annuler ce sort à tout moment tuant instantanément les créatures à l'intérieur

Mur de feu
Point de pouvoir : 4 +1 par mètre supplémentaire
Portée : A vue Durée : 1D10 Rounds
Le sort crée un mur de feu de 6 mètres de long chaque personne voulant le traverser subiront les dégâts due au feu

Sort de niveau 5

Invocation d'une horde d'élémentaux
Point de pouvoir : 40
Portée : - Durée : 1 heure
Ce sort peut invoquer un groupe d'élémental de l'air, de l'eau, de feu ou de la terre. L'élémental invoquera qu'un seul type d'élémental à la fois. 1D3+1 élémentaux du même type apparaîtront, pour chaque élémental, l'enchanteur devra faire un test de Volonté sinon ce dernier se comportera de manière aléatoire

• Sorts de Magie Nécromantique •

Sort de niveau 1

Destruction de mort-vivants
Point de pouvoir : 2
Portée : 24 mètres Durée : Instantanée
Ce sort peut être lancé sur tout groupe de squelettes et zombies situés à moins de 24 mètres du lanceur et affectera 1D6 créatures, chacune d'une devra faire un test de Volonté ou être détruite

Evocation de champion squelette
Point de pouvoir : 4
Portée : - Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Ce sort invoque un héros squelette à moins de 6 mètres de l'enchanteur, celui-ci pourra contrôler un groupe de morts-vivants situés à moins de 2 mètres. Ben sur, pour ce sort il faut disposer d'un cadavre

Evocation de squelette
Point de pouvoir : 2
Portée : - Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Le sort invoque un zombie ou squelette à moins de 6 mètres de l'enchanteur. Bien sur, pour ce sort il faut disposer d'un cadavre

Main de mort
Point de pouvoir : 3 par toucher
Portée : Contact Durée : Instantanée
Le sorcier avec ce sort peut causer des blessures par simple toucher. Il devra un jet de dé pour toucher sans tenir compte des modificateurs habituels en combat à mains nues. Chaque toucher infligera 1D12 Points de vie à la victime sans tenir compte de l'armure et de l'endurance. Ce sort ne peut être utilisé lorsque le lanceur porte une arme en main. Seul les armures magiques peuvent limiter les dégâts

Sort de niveau 2

Contrôle des morts-vivants
Point de pouvoir : 3
Portée : 48 mètres Durée : Instantanée
Le sort affecte tout groupe de zombies et des squelettes situés à moins de 48 mètres du lanceur. Chaque morts-vivants pourra tenter un test de Volonté pour résister aux effets du sort. Ce sort permet de prendre le contrôle sur tous les morts-vivants ciblés qu'il soit amis ou hostiles

Evocation d'un héros squelette mineur
Point de pouvoir : 8
Portée : - Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Ce sort invoque un héros squelette mineur à moins de 6 mètres de l'enchanteur, celui-ci pourra contrôler un groupe de morts-vivants situés à moins de 24 mètres. Ben sur, pour ce sort il faut disposer d'un cadavre

Contrôle accru
Point de pouvoir : 3
Portée : 48 mètres Durée : 1 heure
Ce sort permet d'étendre la portée de contrôle des morts-vivants de 24 à 48 mètres

Main de cendre
Point de pouvoir : 6 par toucher
Portée : Contact Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Le sorcier avec ce sort peut causer des blessures par simple toucher. Il devra un jet de dé pour toucher sans tenir compte des modificateurs habituels en combat à mains nues. Chaque toucher infligera 2D12 Points de vie à la victime sans tenir compte de l'armure et de l'endurance. Ce sort ne peut être utilisé lorsque le lanceur porte une arme en main. Seul les armures magiques peuvent limiter les dégâts

Sort de niveau 3

Animation des morts
Point de pouvoir : 12
Portée : - Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Ce sort pour ces besoins physiques doit être incanter près d'un terrain funéraire. L'enchanteur pourra ressusciter un des groupes suivants : 6D6 squelettes, 6D6 zombies, 3D6 goules. Les morts-vivants apparaîtront groupés à moins de 6 mètres de l'enchanteur et lui obéiront

Annihilation des morts-vivants
Point de pouvoir : 12
Portée : 24 mètres Durée : Instantanée
Ce sort affecte tous les morts-vivants situés à moins de 24 mètres de l'enchanteur. Chacune d'elle devra réussir un test de Volonté ou être détruite

Evocation d'une horde de squelettes
Point de pouvoir : 18
Portée : - Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
L'enchanteur peut utiliser ce sort pour invoquer une horde de 9D6 squelettes

forme intermédiaire
Point de pouvoir : 10
Portée : Sur lui-même Durée : 1 heure par niveau
Ce sort dure une heure par niveau du nécromant, s'il est tué durant cette période son esprit s'échappera de son corps et pourra dans les 2D4 Rounds suivants essayer de prendre possession le corps d'une victime celle-ci pourra tenter un test de Volonté pouvoir résister à l'esprit. L'esprit a une Vitesse de 24 et partir du dessus de son corps. Une fois que l'esprit est dans le corps la personnalité sera complètement étouffée par l'esprit. Ce dernier restera dans le corps jusqu'à ce qu'il soit rejeté du corps par des moyens magiques ou que la victime soit tuée. L'esprit une fois éjecté du corps ne pourra être attaqué par aucun moyen et s'il ne trouve pas un autre corps dans les 2D4 Round, il sera détruit. Les caractéristiques Int, Vo, Cou et Pouvoir sont celles du nécromant, les autres sont celles de l'hôte

Sort de niveau 4

Contrôle total
Point de pouvoir : 12
Portée : 2400 mètres Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Ce sort permet d'étendre la portée de contrôle des morts-vivants pour couvrir une zone de 2400 mètres de diamètre

Evocation héros squelette majeur
Point de pouvoir : 12
Portée : - Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Ce sort invoque un héros squelette majeur à moins de 6 mètres de l'enchanteur, celui-ci pourra contrôler un groupe de morts-vivants situés à moins de 24 mètres. Ben sur, pour ce sort il faut disposer d'un cadavre

Malédiction oubliée
Point de pouvoir : 12
Portée : 48 mètres Durée : Jusqu'à ce que la créature soit détruite ou dissipée
Ce sort peut être utilisé sur n'importe qu'elle cible pensante à moins de 48 mètres du lanceur. La victime pourra la victime pourra tenter un test de Volonté pour éviter ses effets. Au début de chaque Round en commençant pour le suivant, la victime perdra 1D4 points de force, si cette caractéristique est réduite à zéro, la victime deviendra morts-vivante elle aura sa force d'origine mais sa Vo et Cha seront à 10. La victime devra être contrôlée comme tout mort-vivant.

Sort de niveau 5

Evocation d'une horde de héros squelettes majeurs
Point de pouvoir : 40
Portée : - Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Ce sort pour ces besoins physiques doit être incanter près d'un terrain funéraire. L'enchanteur pourra ressusciter un des groupes suivants : 1D6 héros squelettes majeurs (avec un minimum de 4). Les morts-vivants apparaîtront groupés à moins

de 6 mètres de l'enchanteur et lui obéiront. ceux-ci pourront contrôler un groupe de morts-vivants situés à moins de 24 mètres. Ben sur, pour ce sort il faut disposer d'un cadavre

Ce sort crée un vent noir, se répandant sur une région de 2400 mètres de diamètre. Le vent draine l'énergie vitale de toutes les créatures vivantes causant 2D12 points de blessures (non amortis par l'endurance et l'armure)

Vent de mort
Point de pouvoir : 35
Portée : 2400 mètres
Durée : Instantanée

• Sorts de Magie Illusoire •

Les Illusionnistes créent et contrôlent des illusions. Une seule illusion peut être maintenue dans un même temps, mais elle peut être de forme multiple, comme un groupe de personnages ou de monstres, une série de répliques, ou même un village entier.

Une illusion peut agir de différentes manières au choix de son créateur et feindre n'importe quel effet psychologique. Ainsi, une illusion de Spectre peut causer la Terreur comme si elle était réelle. Les illusions peuvent être faites afin de réagir au toucher des armes de jets - semblant réellement blessées- mais en fait elles ne peuvent être endommagées d'aucune manière. Les illusions se dissipent si elles sont attaquées au contact, si l'Illusionniste en incante une autre (les sorts de Magie Mineure ne sont pas pris en compte). Elles sont affectées par le sort Dissipation d'Illusion.

Une illusion ne peut pas prononcer réellement des mots mais peut marmonner, grogner, beugler ou rugir selon le cas.

Dissipation des Illusions

Dans certains cas, les victimes d'une illusion pourront tenter un Test d'Intelligence afin de voir si elles ont noté quelque chose d'anormal. Leur Intelligence sera modifiée en fonction du niveau de l'Illusionniste comme suit :

Niveau de L'Illusionniste	Modificateur d'Intelligence
2	+10
3 à 4	+0
5 à 6	-10
7 à 8	-20
9	-30
10	-40

Les personnages qui auront réussi un Test d'Intelligence, verront au travers de l'illusion et seront immunisés à ses effets. Dans le cas contraire, ils pourront effectuer une autre Test, le round suivant avec un Bonus de +10 à leur Intelligence - si toutefois ils sont avertis, par un ou plusieurs de leurs compagnons, du faits qu'ils sont confrontés à une illusion. Les personnages qui échouent au Test de 5 ou moins noteront quelque chose de bizarre sur l'image - peut être y a-t-il un léger halo autour d'elle ou un faible chatolement. Les personnages seront encore affectés par l'illusion, mais pourront tenter un autre Test le Round suivant. Cependant, si un Test échoue de 30 ou plus, la victime sera affectée jusqu'à ce que l'illusion soit dissipée, étant complètement prise par le sort et incapable de réaliser que ce n'est pas réel.

Sort de niveau 1

Action secrète
Point de pouvoir : 2 pour 2D6 Rounds
Portée : Personnel Durée : 2 à 12 Rounds
Cette illusion permet à l'Enchanteur d'accomplir n'importe quelle action en prenant l'apparence de quelqu'un complètement différent. L'Illusionniste apparaîtra à la même place, occupé à faire une action apparemment innocente. Par exemple, pendant que l'Enchanteur frappera un adversaire, toutes les personnes alentours le verront paisiblement en train de siffler ou de bavarder. La victime de l'Enchanteur prendra conscience d'être frappée mais ne verra pas l'Illusionniste faire l'attaque. Cependant, une réussite à un Test d'Intelligence révélera les actions de l'Illusionniste sur sa victime

Apparence illusoire
Point de pouvoir : 2 pour 5D6 Tours
Portée : Personnel Durée : 5 à 30 Tours
L'Enchanteur pourra prendre l'apparence de n'importe quelle créature vivante, bipède et de taille inférieure à 3 mètres. Il pourra apparaître à sa guise sous la forme d'un individu précis, si désiré. Quiconque voyant l'illusion pourra faire un Test d'Intelligence pour essayer de la percer

Désorientation de l'ennemi
Point de pouvoir : 4
Portée : 24 mètres Durée : 1 Round
Ce sort peut être lancé sur un seul individu situé dans les 24 mètres. Ce n'est pas une illusion et, comme tel, cela n'interfère pas lors du maintien d'une illusion. La cible devra effectuer un Test de Contre-Magie normalement afin d'éviter les effets. Si elle échoue, la victime sera désorientée pour le prochain Round. Les individus désorientés se déplaceront à moitié de leur vitesse dans une direction déterminée aléatoirement, ne pourront jamais ni attaquer ni parer et seront considérés comme des cibles Immobiles. Les Enchanteurs désorientés ne pourront pas utiliser la Magie et toute Magie requérant leur concentration ou une dépense constante de Points de Magie se dissipera instantanément

Sort de niveau 2

Apparence fantomatique
Point de pouvoir : 3 pour 5D6 Tours
Portée : Personnel Durée : 5 à 30 Tours
Ce sort permet à l'Enchanteur de prendre l'apparence de n'importe quel Mort-vivant. L'Enchanteur peut se déguiser en un individu spécifique, s'il le désire. Cela ne l'empêche pas d'incanter des sorts normalement. L'illusion produira la même réaction psychologique, à toutes les personnes l'observant, que pour une véritable créature mort-vivante. Ce sort dure 5D6 minutes, mais peut être renouvelé à n'importe quel moment en dépensant plus de Points de Magie. N'importe qui, voyant l'illusion, pourra effectuer un Test d'Intelligence pour la percer à jour

Constructions illusoires
Point de pouvoir : 2 par section de construction
Portée : 1200 mètres Durée : 5D6 Tours
Cette illusion permet à l'Enchanteur de créer l'apparence d'un groupe de constructions n'importe où à moins de 1200 mètres de lui. Chaque section de 8 mètres carrés coûte 2 Points de Magie. L'illusion peut prendre l'aspect d'un village, d'une ferme ou quoi que ce soit que l'Enchanteur décide. Si celle-ci est créée entre deux groupes d'observateurs, ceux-ci ne pourront se voir mutuellement. Les créatures occupant un endroit représentant une illusion de rue ou de terrain découvert seront visibles normalement. Les créatures se situant dans les limites de l'illusion ne seront pas affectées par celle-ci. Les personnages se trouvant à moins de 24 mètres de l'illusion devront effectuer un Test d'Intelligence pour la percer à jour

Décalage illusoire
Point de pouvoir : 2 pour 5D6 Rounds
Portée : Personnel Durée : 5D6 Rounds
Cette illusion crée l'impression que l'Enchanteur se situe à 2 mètres de sa position actuelle. Ce qui a pour effet de faire du personnage une cible très difficile à toucher dans un combat au corps à corps, ou par des projectiles ; les attaquants subiront une pénalité de -10 à leurs Caractéristiques Com et Tir. Le sort se déplacera avec l'Enchanteur mais tous les personnages regardant l'illusion, lorsqu'il se déplace, se verront accorder un Test d'Intelligence pour la percer à jour. S'ils réussissent, ils ne seront pas affectés plus longtemps

Dissipation d'illusion
Point de pouvoir : 3
Portée : 48 mètres Durée : Instantanée
L'Enchanteur peut utiliser ce sort contre n'importe quel individu. Groupe ou objet situé à moins de 48 mètres de lui et qu'il soupçonne d'être une illusion. Il y a 50 % de chance de base que le sort détruise une illusion, modifié comme suit. Pour chaque niveau de magie de l'Enchanteur, dissipant l'illusion, excédant celui qui l'a incanté, un bonus de + 10 % sera accordé. Chaque niveau de magie de l'Enchanteur, incantant l'illusion, excédant celui qui la dissipe, réduira les chances de 5 %

forêts illusoires
Point de pouvoir : 2 par section de 20 m ²
Portée : 1200 mètres Durée : 5D6 Tours
Cette illusion permet à l'Enchanteur de créer l'apparence d'un bois à moins de 1200 mètres de lui. Chaque section de 20 mètres carrés nécessite la dépense de 2 Points de Magie. Les créatures couvertes par l'illusion seront cachées à la vue d'autrui mais pourront voir normalement au travers. Les personnages qui regardent l'illusion à moins de 24 mètres pourront effectuer un Test d'Intelligence pour la percer à jour

Hallucination
Point de pouvoir : 4
Portée : 48 mètres Durée : Instantanée
Ce sort peut être incanté sur n'importe quel Groupe ou individu situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Les cibles pourront effectuer un Test de Volonté afin d'en éviter les effets. Si le Test échoue, les individus se verront chargés par n'importe quelle créature que l'Enchanteur aura choisi. Ils pourront alors avoir à faire les Test psychologiques appropriés, suivant le type de la créature. Si les Tests sont réussis, l'illusion sera dissipée. Par exemple, l'Illusionniste crée l'illusion d'un Géant, qui cause la peur chez toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut. Si les victimes de l'Hallucination réussissent leurs Test de Peur, l'illusion sera dissipée et le Géant disparaîtra

Illusion
Point de pouvoir : 2
Portée : 48 mètres Durée : 5D6 Tours
Le personnage peut créer une illusion de son choix à 48 mètres de portée. Il peut par exemple faire

croire à un bras arraché ou tout autre chose. L'illusion en question ne pourra pas dépasser 3 mètres de haut et 3 mètres de large ou alors devra compter comme le coût de deux sorts (voire plus si la taille est plus élevée). Les personnages qui regardent l'illusion à moins de 6 mètres pourront effectuer un Test d'Intelligence pour la percer à jour
--

Palimpeste (confusion de l'ennemi)
Point de pouvoir : 8
Portée : Personnel Durée : Instantanée
Cette illusion peut être incantée par un Illusionniste qui a subi des dommages en combat ce Round ci. Il peut être incanté même si l'enchanteur a été tué, ce qui en fait un sort exceptionnel. Ce sort a pour effet d'annuler tous les dommages encaissés durant ce Round comme si rien ne s'était passé - en fait il ne s'est vraiment rien passé !

Répliques
Point de pouvoir : 2 par image
Portée : Personnel Durée : 10 minutes
Ce sort permet à l'Illusionniste de créer une ou plusieurs images-clones de lui-même, pour un maximum de une image par niveau de magie. Quand le sort est lancé, l'Enchanteur se dédoublera en 2, 3, 4 ou 5 images identiques - seule une d'entre elles sera le véritable Illusionniste. Ces images resteront à 2 mètres autour de l'Enchanteur. Chacune d'elle pourra se déplacer individuellement, laissant l'observateur de la scène incertain quand à la position exacte du véritable Illusionniste. Le Groupe entier d'images compte comme une seule illusion et durera 10 minutes

Sort de niveau 3

Confusion universelle
Point de pouvoir : 8
Portée : A vue Durée : 1 Round
Cette illusion affecte n'importe quel individu ou Groupe de créatures à portée de vue de l'Enchanteur. Les effets démarrent pendant le Round qui suit l'incantation et ne durent que ce tour-ci seulement. Les victimes seront totalement désorientées et pourront se déplacer à la moitié de leur Allure seulement, en errant sans but et n'ayant aucune idée de l'endroit où elles se trouvent. Les tirs de projectiles se feront avec une pénalité de -10 au Tir, comme si les victimes avaient perdu leur concentration et que leur visée soit défaillante. En combat les créatures subiront aussi un malus de 10 pour toucher

Disparition
Point de pouvoir : 5
Portée : Personnel Durée : 1D6 Rounds
Le sort Disparition permet à l'Illusionniste de se créer l'illusion qu'il est invisible. L'Enchanteur ne pourra pas se déplacer. Les personnages qui regardent l'illusion à moins de 6 mètres pourront effectuer un Test d'Intelligence pour la percer à jour

Ennemi illusoire
Point de pouvoir : 5
Portée : 48 mètres Durée : 5D6 Tours
Ce sort crée l'illusion soit d'un groupe de 24 créatures humanoïdes, soit de 10 Mort-vivants, soit encore d'un monstre ou un Démon Mineur. L'illusion apparaît dans les 48 mètres autour de l'Enchanteur qui la contrôle comme si elle était réelle. Le(s) image(s) peu(ven)t reproduire toutes les facultés spéciales et/ou les effets psychologiques de la véritable créature. Le sort dure 5D6 Tours et quiconque voyant l'illusion devra réussir un Test d'Intelligence pour la percer à jour

Puissance illusoire (grande métamorphose)
Point de pouvoir : 6 pour 5D6 Tours
Portée : Personnel Durée : 5 à 30 Tours
Ce sort permet à l'Illusionniste d'assumer l'apparence d'une créature de son choix,

reproduisant toutes les facultés spéciales du monstre et/ou les effets psychologiques de celui-ci. Quiconque voyant l'illusion devra effectuer un Test d'Intelligence pour la percer à jour.
Le sort dure 5D6 minutes mais peut être renouvelé à n'importe quel moment par la dépense de Points de Magie supplémentaires

Sort de niveau 4

Armée illusoire
Point de pouvoir : 8 par heure
Portée : A vue Durée : 1 heure ou plus
L'Enchanteur crée l'illusion de 2D6 groupes, comprenant chacun jusqu'à 20 humanoïdes ou Mort-vivants. Ces troupes apparaîtront à portée de vue de l'Enchanteur qui pourra les contrôler et les déplacer comme si elles étaient bien réelles. Les personnages voyant cette armée pourront effectuer un Test d'Intelligence pour chaque Groupe. Il est possible en effet qu'ils puissent percer à jour certains de ces groupes, tout en croyant fermement à la réalité des autres

Destruction des illusions
Point de pouvoir : 8
Portée : 1200 mètres Durée : Instantanée
Quand ce sort est incanté, toutes les illusions situées à moins de 1200 mètres de l'Enchanteur et présentement maintenues par lui ou par quelqu'un d'autre seront immédiatement dissipées. Ce sort affecte également les illusions maintenues par l'Enchanteur lui-même

Ténèbres illusoires
Point de pouvoir : 8
Portée : 96 mètres Durée : 5D6 Tours
L'Illusionniste crée une illusion d'obscurité totale dans un cercle de 24 mètres de diamètre, centré n'importe où à moins de 96 mètres de lui. Cette obscurité est magique et ne peut pas être compensée par une source de lumière magique ou non, c'est-à-dire la lumière des torches, les feux, le sort Luminescence, etc. Dans cette zone, les personnages pourront se déplacer au quart de leur Allure et dans une direction déterminée aléatoirement ; cependant les tirs de projectiles et le combat resteront impossibles. Les créatures prises dans cette zone seront totalement aveuglées, incapables de voir même une torche allumée devant leurs yeux

Sort de niveau 5

Paysage illusoire
Point de pouvoir : 12
Portée : 1000 mètres autour du lanceur Durée : 5D6 Tours
Le personnage crée un paysage (le ciel comptant aussi comme un paysage) qui se déplace avec lui

sur 100 mètres de rayon. L'illusion pourra être un paysage non uniforme.

Les personnages voyant cette illusion pourront effectuer un Test d'Intelligence pour chaque Décor différent. Il est possible en effet qu'ils puissent percevoir à jour certains de ces décors, tout en croyant fermement à la réalité des autres

• Sorts de Magie Démonique •

L'Evocation des Démons :

L'Evocation d'un Démon suppose de grandes difficultés, d'autant plus que les Démons ne souhaitent pas servir un simple mortel. Toutes les Evocations doivent être préparées soigneusement afin que le Démoniste ne risque pas d'être attaqué ou même tué par la créature qui répondrait à ses appels.

En premier lieu, le Démoniste devra essayer de découvrir le nom du Démon à Evoquer. Ceci peut être fait de différentes manières - en recherchant dans des mémoires anciens de connaissance Démoniaque, en obtenant le nom par un de ses confrères ou en l'apprenant d'un autre Démon. L'échec de cette entreprise n'empêchera pas le personnage de tenter l'Evocation - il prendra simplement plus de risques.

Ensuite, le Démoniste devra préparer un pentacle qui coûtera le même coût en point de Pouvoir que le sort utilisé pour invoquer le démon souhaité, en prenant de grandes précautions pour le tracer sur le sol - une erreur pourrait avoir de graves répercussions. Afin de déterminer si le pentacle a été correctement tracé, le MJ devra effectuer secrètement un Test sous l'Int du personnage - un échec indiquera que l'Enchanteur aura très peu de chance de contrôler le Démon appelé. Une fois que le Démon est apparu, l'Enchanteur doit essayer de le contrôler en effectuant un Test de Volonté ; un succès indiquera que le Démon est disposé à servir le personnage pour une courte durée (normalement une Heure par niveau de magie de l'Enchanteur). Si le Test échoue de 30 ou plus, le Démon attaquera ou asservira son Evocateur (PJ devient PNJ).

Objets de la Modification	Malus
Pentacle incomplet	-50
Le nom du Démon n'est pas connu	-25
La créature Evoquée est un :	
- Démon Majeur	-50
- Démon Mineur	-25
- Démon Servant	0

Négociations (Pactes) Démoniques :

Tous les Démons -même ceux qui ont été contrôlés avec succès par l'Enchanteur- refuseront d'offrir une aide s'ils n'ont pas quelque chose en retour. Ce ne sera jamais des richesses ; les Démons sont plus intéressés par les âmes. Cela implique généralement que le personnage qui Evoque un Démon se retrouve lié à la Divinité à laquelle le Démon rend hommage. Les engagements varient d'une divinité à l'autre, mais tous impliquent une graduelle transmutation du corps et de l'esprit du personnage à un point tel, que ceux-ci finiront par appartenir corps et âme à la divinité (PJ devient PNJ). Cette dégénérescence est le reflet de l'acquisition des Handicaps et des Points de Démence.

Chaque Evocation initiale d'un type de Démon (Servant, Mineur, Majeur (Démon de Pierre inclus, Bargann exclus), Elément) par un personnage entraîne la perte définitive de 1 Point d'Endurance. Les Démonistes peuvent partiellement compenser leur Endurance déclinante par l'intermédiaire de certaines drogues exotiques. Un Démoniste dont l'Endurance est réduit à zéro deviendra PNJ ; le personnage dépendra alors des Mentors Démoniaques qui l'ont totalement asservi à leurs volontés.

Les Evocations Successives :

Une fois que des négociations ont été effectuées avec un Démon, il pourra facilement être Evoqué à nouveau. Les Evocations successives n'ont pas besoin de pentacle et ne causent pas de pertes d'Endurance, mais l'Enchanteur devra quand même tenter de contrôler le Démon. Un échec fera que la créature sera totalement libre de ses actes - le MJ pourra alors choisir ou lancer un D100 et regarder le tableau ci-dessous :

D100	Action du Démon
01-15	Il ne fait rien
16-23	Il attaque l'ennemi de l'Evocateur le plus proche
24-41	Il attaque la créature/personne la plus proche
42-59	Il attaque l'ami de l'Evocateur le plus proche
60-77	Il attaque l'Evocateur
78-95	Il devient fou furieux pour 1D6 Heures
96-100	Il retourne instantanément dans son plan

Sort de niveau 1

Allure démoniaque
Point de pouvoir : 5
Portée : Personnel
Durée : 1 heure
Permet à l'enchanteur de prendre l'apparence d'un démon ; il en gagne les capacités spéciales dues à l'apparence (jets de peur et/ou de terreur) et cela lui donne un bonus de 10% lors de ses négociations avec des démons. L'enchanteur gagne un point de démence quand il apprend ce sort

Conjuration d'un démon Mineur (Bannissement d'un démon Mineur)
Point de pouvoir : 4
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée
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 dans son plan d'origine

Evocation d'un gardien (Conjuration d'un gardien)
Point de pouvoir : 6
Portée : -
Durée : 1 heure par niveau de magie
Ce sort permet à l'Enchanteur d'évoquer un Démon Mineur. Si le Gardien est contrôlé il

servira l'Enchanteur pendant 1 Heure par niveau de magie puis disparaîtra. Si l'Evocateur est tué, il retournera dans son plan

Conjuration d'un démon Servant (Bannissement d'un démon Servant)
Point de pouvoir : 3
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée
Ce sort permet à l'Enchanteur de dissiper un démon Servant 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

Evocation d'un démon Servant (Conjuration d'un démon Servant)
Point de pouvoir : 4
Portée : -
Durée : 1 heure par niveau de magie
Ce sort permet à l'Enchanteur d'évoquer un Démon Servant. Si le Gardien est contrôlé il servira l'Enchanteur pendant 1 Heure par niveau de magie puis disparaîtra. Si l'Evocateur est tué, il retournera dans son plan

Evocation d'une monture (Conjuration d'une monture)
Point de pouvoir : 4
Portée : -
Durée : 2 heures par niveau de magie
Ce sort permet au Démoniste d'évoquer un Destrier démoniaque. Celui-ci peut prendre diverses formes mais apparaît habituellement sous la forme d'un cheval de guerre avec la gueule et

les yeux flamboyants. Il a le Profil et les capacités du Démon Servant. Si le Démon est contrôlé il servira l'Enchanteur pendant 2 Heures par niveau de magie puis disparaîtra. Si l'Evocateur est tué, il retournera dans son plan.

Immobilisation des démons

Point de pouvoir : 6

Portée : 48 mètres

Durée : 6 Rounds

Ce sort peut 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 Round. Ceux-ci seront impuissants, maintenus dans un état de paralysie et considérés comme cibles immobiles s'ils sont attaqués

Lettre à un ami

Point de pouvoir : 3

Portée : Toucher

Durée : Jusqu'à lecture du message

Le sorcier écrit avec la plume et le sang un texte sur le parchemin. Peu après la fin de la rédaction, le texte s'efface pour ne réapparaître que sous les yeux de son destinataire. Une fois lue, la missive se détruit

Rêves démoniaques

Point de pouvoir : 10

Portée : 48 mètres

Durée : Jusqu'à annulation ou dissipation (avec le double des points de Pouvoir et réussite meilleure que le lanceur)

Le sorcier plante chez sa victime un rêve récurrent dont il a déterminé les images. Les applications sont nombreuses...la victime peut tenter un jet de Contre Magie

Zone de protection démoniaque

Point de pouvoir : 4

Portée : -

Durée : 1 heure par niveau de magie

Ce sort crée une zone, centrée sur l'Enchanteur, de 6 mètres de diamètre. Celle-ci dure une heure par niveau de magie 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 pas incanter d'autres sorts. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se

Sort de niveau 2

Evocation de démons mineurs (Conjuration de démon Mineur)

Point de pouvoir : 12

Portée : -

Durée : 1 heure par niveau de magie

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour Evoquer un Groupe de 3D6 Démons Mineurs qui apparaissent alors à moins de 6 mètres de lui. Si l'Enchanteur parvient à contrôler les Démons (en réussissant un Test de Volonté pour chacun d'entre eux), ils le serviront pendant 1 heure par niveau de magie, après quoi ils retourneront dans leur plan d'origine. Si le personnage est tué, les Démons disparaîtront immédiatement

Evocation de démons servants (Conjuration de démon Servants)

Point de pouvoir : 9

Portée : -

Durée : 1 heure par niveau de magie

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour Evoquer un Groupe de 3D6 Démons Servants qui apparaissent alors à moins de 6 mètres de lui. Si l'Enchanteur parvient à contrôler les Démons (en réussissant un Test de Volonté pour chacun d'entre eux), ils le serviront pendant 1 heure par niveau de magie, après quoi ils retourneront dans leur plan d'origine. Si le personnage est tué, les Démons disparaîtront immédiatement

Invocation de l'énergie démoniaque (Conjuration de l'énergie démoniaque)

Point de pouvoir : 5

Portée : Personnel

Durée : Variable

Le Démoniste peut utiliser ce sort pour invoquer des puissances magiques d'origine Démonique. L'énergie apparaît sous la forme d'un tourbillon brumeux et l'Enchanteur devra réussir un Test de Volonté pour s'en imprégner. Si le Test est réussi, l'énergie augmentera les Points de Magie de l'Enchanteur de 3D12 points, sans toutefois lui permettre de dépasser son Niveau de Pouvoir. Tant qu'il est sous l'influence de ce sort, le personnage pourra seulement récupérer ses Points de Magie au rythme de 1 par jour, sans tenir compte du repos. Si le Démoniste annule ce sort, les règles normales de récupération seront alors de nouveau applicables.

Chaque fois que le sort est incanté, l'Enchanteur prend 1 Point de Démence

Invocation d'une aide magique (Conjuration d'une aide magique)

Point de pouvoir : 4

Portée : Personnel

Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil

Le Démoniste peut utiliser ce sort pour invoquer une Aide Démoniaque sous la forme d'un sort. L'aide apparaît sous la forme d'un tourbillon brumeux et l'Enchanteur devra réussir un Test de Volonté pour absorber le sort ; dans ce cas, il pourra apprendre temporairement un sort de tout domaine de magie ou Démonique, d'un niveau égal ou inférieur au sien. Il pourra l'incanter alors une seule fois de façon normale.

Chaque fois que le sort est incanté, l'Enchanteur prend 1 Point de Démence

Mémoire démoniaque

Point de pouvoir : 10

Portée : Personnel

Durée : Jusqu'à utilisation

Permet à l'enchanteur de stocker des données (vues, lues (livre), entendues (conversation)) ou un sort. Ces données sont mobilisables immédiatement et le sort peut être lancé instantanément. On ne peut pas stocker plus d'un sort de chaque niveau. Le démoniste gagne après l'incantation 1D6 points de Démence de façon temporaire jusqu'à utilisation de la mémoire. Il conserve néanmoins 1 point de Démence

Pentacle magique

Point de pouvoir : 5

Portée : A vue

Durée : Jusqu'à annulation ou à la mort de l'enchanteur

Permet de créer un pentacle parfait et de taille adéquate sur une aire quelconque (exclu une surface vivante)

Vent de folie

Point de pouvoir : 4

Portée : Aire de 48 mètres de rayon autour du démoniste.

Durée : Jusqu'à annulation ou la fonte de la bougie.

Le sort nécessite d'avoir une bougie noire

L'enchanteur doit respirer la fumée noire et violette qui se dégage de la bougie. Autour de lui se crée une vaste zone couverte de fumée noire. Chaque être vivant se trouvant dans cette zone gagne 1D3 points de démence par Round. Les

Zone d'annihilation démoniaque

Point de pouvoir : 7

Portée : -

Durée : 1 heure par niveau de magie

Ce sort crée une zone de 6 mètres de Diamètre, centrée sur l'Enchanteur. Celle-ci dure 1 heure par niveau de magie 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 révoqué. 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. 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 réduites instantanément

Sort de niveau 3

Conjuration d'une horde de démons (Bannissement Multiple)

Point de pouvoir : 10

Portée : 48 mètres

Durée : Instantanée

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

Evocation d'une horde de démons (Conjuration Multiple)

Point de pouvoir : 24

Portée : -

Durée : 1 heure par niveau de magie

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour évoquer une horde de 6D6 Démons Mineurs qui apparaissent alors dans les 6 mètres autour de lui. Si l'Enchanteur parvient à contrôler les Démons (en réussissant un Test de Volonté pour chacun d'entre eux), ils le serviront pendant 1 heure par niveau de magie, après quoi ils retourneront dans leur plan d'origine. Si le personnage est tué, les Démons disparaîtront immédiatement

Folle terreur (folie)
Point de pouvoir : 8
Portée : 24 mètres Durée : 10D6 Tours
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, devront immédiatement faire un Test de Courage. Si elles échouent à nouveau, elles fuiront immédiatement le voisinage de l'Enchanteur et ne reviendront pas avant 10D6 Tours de Jeu. Chaque fois que le sort est incanté, l'Enchanteur prend 1 Point de Démence

Invocation du Grand Pouvoir (Conjuration du Grand Pouvoir)
Point de pouvoir : 12
Portée : Personnel Durée : 6D6 Rounds
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 +2 ou +10 selon le type 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 -2 ou -10 selon le type pour 1D6 Rounds. De plus, il sera également sujet à la stupidité pour les 1D6 Rounds suivants. Chaque fois que le sort est incanté, l'Enchanteur prend 1 Point de Démence

Sort de niveau 4

Conjuration d'un démon Majeur
Point de pouvoir : 25
Portée : 24 mètres Durée : Instantanée
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

Evocation d'un démon Majeur
Point de pouvoir : 30

Portée : - Durée : Jusqu'à ce que l'action soit accomplie
L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour Evoquer 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

Sort de niveau 5

Incantation du pouvoir total
Point de pouvoir : 40
Portée : Personnel Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
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 +4 ou +20 selon le type et ce jusqu'à l'aube du jour suivant. Les Caractéristiques pourront dépasser le niveau maximum normal. De plus, les Points de Magie de l'Enchanteur sont augmentés de 10D6. Ils peuvent dépasser le nombre de Points de son Niveau de Pouvoir. Cependant, ce sort ne peut pas être incanté si les Points de Magie de l'Enchanteur excèdent déjà son maximum ; une telle puissance pourrait détruire son détenteur. 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 -4 ou -20 selon le type pour 1D6x10 Rounds. Le Personnage ne pourra plus incanter ce sort jusqu'à ce que soient passés un nombre de jours égal au nombre de Points de Magie gagnés. Chaque fois que le sort est incanté, l'Enchanteur prend 1 Point de Démence

Lien de sang ultime
Point de pouvoir : 30
Portée : Toucher Durée : Mort
En lançant se sort, un magicien crée un lien de sang (il faudra qu'il ait du sang de sa victime pour incanter le sort) entre lui et une autre personne. C'est à dire que tous les dommages encaissés par le magicien seront directement répercutés sur la victime ainsi que les points de pouvoir utilisés par

le démoniste sera répercuté sur la victime. Le mage est donc invincible tant que la victime est en vie. A sa mort le lien se brise et le mage redevient mortel. Un mage ne peut créer qu'un lien de sang à la fois.

Poing du démon

Point de pouvoir : 7

Portée : 96 mètres

Durée : Instantanée

Envoie sur la cible un coup de force 20+1D12, amorti par l'endurance (E) et les armures; si le dé est égal à 12, on relance le dé (en confirmant sur la volonté du lanceur). Le choc peut déséquilibrer l'adversaire

Portail démonique

Point de pouvoir : 30

Portée : 48 mètres

Durée : 10D6 Tours

Ce sort ouvre une porte entre le monde naturel et le Plan Démoniaque, donnant aux hordes de Démons incontrôlés 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 fonctions 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 Round 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 disparaîtront

• Pouvoirs des paladins •

Les pouvoirs de paladins ont effets que sur des personnages alliés d'alignement Bon ou Loyal. On calcule le niveau de magie de paladin par rapport au sort de niveau maximal qu'il peut lancer. Un paladin ne peut utiliser qu'une fois un sort par jour.

Sort de niveau 1

Arme magique
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact
Durée : 20 secondes par niveau de magie
Ce sort ne peut être lancé que sur des armes naturelles. L'arme confère à son porteur un bonus de +5 en Combat

Bénédictio
Point de pouvoir : 3
Portée : 15 mètres
Durée : 20 secondes par niveau de magie
Ce sort affecte tous les alliés à 15 mètres autour du lanceur leur donnant un bonus de +10 jets de Courage et +1 point de protection sur tout le corps

Bénédictio de l'eau
Point de pouvoir : 2 par ½ litre
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Ce sort permet de transformer ½ litre d'eau en eau bénite. Cette eau cause instantanément la perte de 1D8 points de vie aux créatures morts-vivants (squelettes, zombies, vampire...)

Détection des morts-vivants
Point de pouvoir : 4
Portée : 100 mètres
Durée : 1 minute
Le lanceur devra se concentrer 1 minute et sera capable d'identifier le nombre de mort-vivants et leur puissance à 100 mètres de rayon autour du lanceur

Dissimulation d'alignement
Point de pouvoir : 1 point par heure
Portée : Personnel
Durée : variable
Le lanceur est apte à camoufler son alignement pendant le temps indiqué au déclenchement du

pouvoir

faveur divine
Point de pouvoir : 4
Portée : Sur lui-même
Durée : 10 secondes par niveau de magie
Ce sort confère un bonus de +5 à toutes les caractéristiques du lanceur et ainsi qu'un bonus de +2 sur le jet de dégâts du D12

Protection contre le mal
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même ou personnage à 6 mètres
Durée : 1 minute
Ce sort crée une barrière à 30 cm autour du lanceur qui lui donne 1 points de protection sur tout le corps toutes contre les attaques de personnages d'alignement chaotique

Résistance
Point de pouvoir : 3
Portée : 10 mètres
Durée : 1 minute
Ce sort confère à la cible une protection de 1 sur toutes les parties du corps de la cible

Soins légers
Point de pouvoir : 6
Portée : Contact
Durée : Instantanée
En posant ses mains sur la cible, le lanceur est capable de lui rendre 1D8 PV

Sort de niveau 2

force de taureau
Point de pouvoir : 4
Portée : Sur lui-même ou personnages à 6 mètres
Durée : 1 minute
Ce sort rend la cible aussi forte qu'un taureau, lui donnant un bonus de +2 en force durant tout le sort

Ralentissement du poison
Point de pouvoir : 4
Portée : Contact
Durée : ½ heure par niveau de magie
Le bénéficiaire du sort est temporairement immunisé contre le poison présent dans ses veines jusqu'à la fin du sort

Zone de vérité
Point de pouvoir : 4
Portée : Zone de 8 mètres de rayon
Durée : ½ heures par niveau de magie
Ce sort crée une zone de 8 mètres de rayon où tout ceux qui y pénétreront seront incapables de mentir intentionnellement

Sort de niveau 3

Cercle magique contre le mal
Point de pouvoir : 5
Portée : Zone de 3 mètres de rayon
Durée : 5 minutes par niveau de magie
Ce sort crée une zone au sol où aucune créature d'alignement chaotique ne peut pénétrer

Guérison du destrier
Point de pouvoir : 8
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Ce sort soigne totalement les affaiblissements temporaires de caractéristiques, l'aliénation, la cécité, la confusion, la débilité, l'empoisonnement, l'épuisement, la fatigue, la fièvre, la maladie, la nausée et la surdité. Il rend également 1D8 points de vie et peut dans 5 % des cas guérir une folie par contre il ne peut rien contre les pertes définitives de caractéristiques

Lumière du jour
Point de pouvoir : 3
Portée : Zone de 18 mètres de diamètre
Durée : 5 minutes par niveau
Ce sort dégage la même énergie lumineuse que celui du soleil dans une zone de 18 mètres de diamètre

Prière
Point de pouvoir : 4
Portée : 12 mètres autour du lanceur

Durée : 1 Round par niveau de magie
Le lanceur prie son dieu de l'aider, en faisant cela tous les alliés du lanceur auront un bonus de +5 en Combat et les ennemis un malus de -5

Soins modérés
Point de pouvoir : 12
Portée : 10 mètres
Durée : Instantanée
Le lanceur lève son arme et restaure 1D12 points de vie à la cible du sort. Ce sort peut aussi être utilisé sur des mort-vivants leur enlevant 2D10 points de vie

Sort de niveau 4

Annulation d'enchantements
Point de pouvoir : 8
Portée : 8 mètres
Durée : Instantanée
Ce sort libère la cible des enchantements et des malédictions et peut même annuler une pétrification. Les malédictions trop puissantes qui ne peuvent être contrées seront alors étouffées durant 1D100 minutes

Épée sainte
Point de pouvoir : 4
Portée : Contact
Durée : 1 Round par niveau de magie
Le lanceur rend son épée sainte ce qui lui donne un bonus de +5 en combat pour toucher sa cible mais aussi 1D4 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement chaotique

Sort de niveau 5

Marque de la justice
Point de pouvoir : 8
Portée : Contact
Durée : Permanente
Quand la persuasion ne suffit plus, le paladin peut user de ce sort pour forcer la victime à suivre le bon chemin et ne plus pouvoir réaliser une action précise qui est contre la loi. Mais pour cela, le paladin doit tracer un symbole indélébile sur le front de sa victime et incanter ce sort pendant 5 minutes. Une fois lancé le sort est très difficilement dissipable, le lanceur d'origine peut

tout de même dissiper le sort sans problème

Rejet du mal
Point de pouvoir : 14
Portée : Contact Durée : 3 Rounds par niveau de magie
Ce sort crée une barrière autour du lanceur qui le rend invulnérable aux prochains 4D12 dégâts d'origine chaotique

Soins importants
Point de pouvoir : 12
Portée : 10 mètres Durée : Instantanée
Le lanceur lève son arme et restaure 2D6 points de vie à la cible du sort

• Pouvoirs Obscurs des paladins •

Les pouvoirs de paladins ont effets que sur des personnages alliés d'alignement Mauvais ou Chaotique. On calcule le niveau de magie de paladin par rapport au sort de niveau maximal qu'il peut lancer. Un paladin ne peut utiliser qu'une fois un sort par jour.

Sort de niveau 1

Arme magique
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact
Durée : 20 secondes par niveau de magie
Ce sort ne peut être lancé que sur des armes naturelles. L'arme confère à son porteur un bonus de +5 en Combat

Malédiction
Point de pouvoir : 3
Portée : 15 mètres
Durée : 20 secondes par niveau de magie
Ce sort affecte tous les ennemis à 15 mètres autour du lanceur leur donnant un malus de -10 jets de Courage et -1 en Endurance

Eau chaotique
Point de pouvoir : 4
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Ce sort permet de transformer ½ litre d'eau en acide. Cette eau cause instantanément 1 perte de 1D8 points de vie à toutes créatures

Dissimulation d'alignement
Point de pouvoir : 1 point par heure
Portée : Personnel
Durée : variable
Le lanceur est apte à camoufler son alignement pendant le temps indiqué au déclenchement du pouvoir

Aide funeste
Point de pouvoir : 4
Portée : Sur lui-même
Durée : 10 secondes par niveau de magie
Ce sort confère un bonus de +5 à toutes les caractéristiques du lanceur et ainsi qu'un bonus de +2 sur le jet de dégâts du D12

Protection contre le bien
Point de pouvoir : 2
Portée : Sur lui-même ou personnage à 6 mètres
Durée : 1 minute
Ce sort crée une barrière à 30 cm autour du lanceur qui lui donne 1 points de protection sur tout le corps toutes contre les attaques de personnages d'alignement loyaux

Résistance
Point de pouvoir : 3
Portée : 10 mètres
Durée : 1 minute
Ce sort confère à la cible une protection de 1 sur toutes les parties du corps de la cible

Energie chaotique légère
Point de pouvoir : 6
Portée : Contact
Durée : Instantanée
En posant ses mains sur la cible, le lanceur libère une énergie chaotique qui lui enlève 1D8 Points de vie

Sort de niveau 2

force de fatalité
Point de pouvoir : 4
Portée : Sur lui-même ou personnages à 6 mètres
Durée : 1 minute
Ce sort rend la cible plus forte que la normale, en lui donnant un bonus de +2 en force durant tout le sort

Accélération du poison
Point de pouvoir : 4
Portée : Contact
Durée : ½ heure par niveau de magie
Le bénéficiaire du sort est temporairement affecté deux fois plus vite contre le poison présent dans ses veines jusqu'à la fin du sort

Zone de torture
Point de pouvoir : 4
Portée : Zone de 8 mètres de rayon Durée : ½ heures par niveau de magie
Ce sort crée une zone de 8 mètres de rayon ou tout ceux qui y pénétreront seront incapables de mentir intentionnellement

Sort de niveau 3

Cercle magique contre le bien
Point de pouvoir : 5
Portée : Zone de 3 mètres de rayon Durée : 5 minutes par niveau de magie
Ce sort crée une zone au sol où aucune créature d'alignement Loyal ne peut pénétrer

Choc chaotique
Point de pouvoir : 8
Portée : Contact Durée : Instantanée
Ce sort renchérit totalement les affaiblissements temporaires de caractéristiques, l'aliénation, la cécité, la confusion, la débilité, l'empoisonnement, l'épuisement, la fatigue, la fièvre, la maladie, la nausée et la surdité. Il enlève également 1D10 points de vie et peut dans 5 % des cas donner une folie par contre il ne peut rien contre les pertes définitives de caractéristiques

Ténèbres du désespoir
Point de pouvoir : 3
Portée : Zone de 18 mètres de diamètre Durée : 5 minutes par niveau de magie
Ce sort dégage la même énergie lumineuse qu'une nuit très sombre dans une zone de 18 mètres de diamètre

Appel démoniaque
Point de pouvoir : 4
Portée : 12 mètres autour du lanceur Durée : 1 Round par niveau de magie
Le lanceur prie son dieu de l'aider, en faisant cela tous les alliés du lanceur auront un bonus de +5 en Combat et les ennemis un malus de -5

Drain infernal
Point de pouvoir : 12
Portée : 10 mètres

Durée : Instantanée
Le lanceur lève son arme et draine 1D10 points de vie à la cible du sort qu'il pourra se rajouter des ses points de vie Ce sort ne peut pas être utilisé sur des mort-vivants

Sort de niveau 4

Malédiction du Chaos
Point de pouvoir : Selon le type de malédiction, voir les sorts de magie astrale
Portée : 8 mètres Durée : Instantanée
Ce sort enchaîne la cible d'une malédiction, elle pourra être de : - Niveau 1 : Si le niveau de magie du chevalier noir est au moins de 2 - Niveau 2 : Si le niveau de magie du chevalier noir est au moins de 3 - Niveau 3 : Si le niveau de magie du chevalier noir est au moins de 4 - Niveau 4 : Si le niveau de magie du chevalier noir est au moins de 5

Épée Impie
Point de pouvoir : 4
Portée : Contact Durée : 1 Round par niveau de magie
Le lanceur rend son épée impie ce qui lui donne un bonus de +5 en combat pour toucher sa cible mais aussi 1D4 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement loyaux

Sort de niveau 5

Domination mentale
Point de pouvoir : 6
Portée : Contact Durée : 5 minutes
Ce pouvoir permet à son lanceur à prendre le contrôle mental d'un personnage bien sur la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à cette emprise. Le lanceur pourra contrôler les mouvements, consulter la mémoire et voir par les yeux de sa victime, elle pourra tenter un test de Volonté par Round. Le chevalier noir pourra abaisser la volonté de la cible pour résister un dépensant un point de pouvoir supplémentaire pour la réduire de -5 et cela sans restriction

Rejet du bien
Point de pouvoir : 14
Portée : Contact
Durée : 3 Rounds par niveau de magie
Ce sort crée une barrière autour du lanceur qui le rend invulnérable aux prochains 4D12 dégâts d'origine loyaux

Assèchement de la vie
Point de pouvoir : 12
Portée : 10 mètres
Durée : Instantanée
Le lanceur lève son arme et draine 1D8+4 points de vie à la cible du sort qu'il pourra se rajouter à ses points de vie Ce sort ne peut pas être utilisé sur des mort-vivants

• Pouvoirs de Mentat •

Attaque psychique
Point de pouvoir : 6
Portée : 12 mètres Durée : Instantanée
Le lanceur lance une vague psychique contre une cible située à moins de 12 mètres qui doit être obligatoirement pensante (morts-vivants et créatures animées par magie exclue) et lui inflige 2D12 Points de vie ignorant toute protection matérielle existante, il devra réussir un test de Volonté avec une plus grande marge de réussite ou subir les effets de l'attaque. Après, le personnage devra réussir un test de Volonté ou tomber à terre (après duquel il pourra se relever)

Corruption partielle
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres Durée : 2 minutes
Ce pouvoir permet à son lanceur à prendre le contrôle mental d'un personnage mais d'une seule partie (jambe, bras, tronc ou tête) victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à cette emprise avec une meilleure réussite face au mentat. Le lanceur pourra contrôler les mouvements, consulter la mémoire (s'il contrôle la tête) et voir par les yeux de sa victime (s'il contrôle la tête). A chaque Round, les deux protagonistes devront faire un test de Volonté et la meilleure marge de réussite ou plus basse marge d'échec l'emportera. Si la victime gagne elle ne sera plus sous l'effet de la domination mentale

Domination mentale
Point de pouvoir : 2 (vermine)/ 4 (animaux) / 4 (Tout être vivant)
Portée : 10 mètres Durée : 15 minutes/ 15 minutes/ 2 minutes
Ce pouvoir permet à son lanceur à prendre le contrôle mental d'un personnage bien sur la victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à cette emprise avec une meilleure réussite face au mentat. Le lanceur pourra contrôler les mouvements, consulter la mémoire et voir par les yeux de sa victime. A chaque Round, les deux protagonistes devront faire un test de Volonté et la meilleure marge de réussite ou plus basse marge d'échec l'emportera. Si la victime gagne elle ne sera plus sous l'effet de la domination mentale

Effacement de l'esprit
Point de pouvoir : 3/10
Portée : 10 mètres Durée : 2 heures/Infinie
Le pouvoir est capable d'effacer 1/2 de la mémoire de la victime

Lit dans les pensées
Point de pouvoir : 2
Portée : 2 mètres Durée : 10 minutes
Le lanceur peut lire dans les pensées de sa victime et ainsi avoir accès à ses souvenirs, ses émotions. La victime pourra quand même se défendre par un test de Volonté réussi. Celui obtenant la meilleure réussite gagnera

Manipulation mentale
Point de pouvoir : 8
Portée : 10 mètres Durée : Infinie
Le mentat est capable de modeler l'esprit d'une personne en lui implantant de faux souvenirs, en manipulant sa perception et effacer de sa mémoire ce qui peut transformer la personne radicalement. La victime pourra avoir quelquefois des réminiscences de sa vie antérieure lors de profonds sommeils ou de chocs physiques ou émotionnels violents

Meurtre psychique
Point de pouvoir : 24
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le lanceur lance une vague avec un malus de -20 psychique immense avec contre une cible située à moins de 20 mètres qui doit être obligatoirement pensante pas plus grosse que la taille d'un humain environ (morts-vivants et créatures animées par magie exclue) et lui donne directement la mort, la victime pourra résister en réussissant un test de Volonté.

Pénétration de songe
Point de pouvoir : 2
Portée : Contact Durée : 1 heure
Le lanceur en utilisant peut s'infiltrer dans l'esprit d'un personnage qui dort et ainsi modifier ses rêves, regarder ses souvenirs et parler avec la victime

Rafale psychique
Point de pouvoir : 12
Portée : 20 mètres Durée : Instantanée
Le lanceur lance une vague psychique puissante contre une cible située à moins de 20 mètres qui doit être obligatoirement pensante (morts-vivants et créatures animées par magie exclue) et lui inflige 4D12 Points de vie ignorant toute protection matérielle existante, il devra réussir un test de Volonté avec une plus grande marge de réussite que le lanceur ou subir les effets de l'attaque. Après, le personnage devra réussir un test de Volonté ou tomber et rester immobile durant deux Rounds.

Regard psychique
Point de pouvoir : 1 (+1 pour 1 km supplémentaires)
Portée : 1 km Durée : 10 minutes
Le personnage peut voir par les yeux d'un autre être vivant

Télépathie
Point de pouvoir : 1 (+1 pour 20 km supplémentaires)
Portée : 10 km Durée : 2 minutes

Ce pouvoir permet au lanceur de communiquer par télépathie avec un autre personnage, le personnage pourra parler dans la conversation mais si le télépathe d'arrêter la télépathie, le non-télépathe ne pourra plus parler avec le télépathe. Un télépathe peut communiquer avec des animaux en utilisant des images mentales

Transe
Point de pouvoir : 2
Portée : Personnel Durée : 10 heures
Le mentat peut rentrer en transe ce qui lui permet de ralentir son métabolisme de 75 % mais pendant cette transe il ne pourra ni entendre, ni voir mais sortira de sa transe par contact physique

Transe d'autrui
Point de pouvoir : 2
Portée : 20 mètres Durée : 10 heures
Le mentat peut faire rentrer une personne en transe ce qui lui permet de ralentir son métabolisme de 75 % mais pendant cette transe il ne pourra ni entendre, ni voir mais sortira de sa transe par contact physique. La victime pourra tenter un test de Volonté pour résister à cette emprise si elle le désire. Le personnage sortira de sa transe à la mort du mentat

Partie VI – Les Equipements

• Les armes rares •

Il arrive parfois qu'une arme soit tellement bien forgée qu'elle procure des bonus. Attention ! Ces armes sont très rares et souvent très chères.

D100	Description	Effet en termes de jeu	Conséquence
1-7	Equilibre parfait	+5 Com	
8-17	Excellente prise d'air	+10 Agi	
18-29	Lame effilée	-1 Protection aux adversaires	même les armures magiques
30-41	Lame coupante	+2 Dommages aux ennemis	uniquement aux adversaires sans armures
42-53	Garde large	+10 en parade	perd toujours 1 attaque
54-65	Arme très lourde	+2 Dommages -10 Agi	Force min : 12
66-77	Pommeau tient bien en main	+20 Agi pour test de chute	
78-89	Epée très résistante	+2 pour la résistance de l'arme	arme bien plus résistante !
90-100	Arme plus légère que la moyenne	encombrement X 0.75	moins lourde

• Les armes et armures •

Armure de Cuir						
	Prix	Encombrement	Protection	Usure	Partie protégée	Disponibilité
Gilet en cuir	12 PO	40	1	2	Tronc	Fréquent
Veste en cuir	17 PO	50	1	2	Tronc/Bras	Fréquent
Cagoule en cuir	6 PO	10	1	2	Tête	Fréquent
Gantelets (la paire)	5 PO	10	1	2	Mains	Inhabituel

Armure de Maille						
	Prix	Encombrement	Protection	Usure	Partie protégée	Disponibilité
Chemise de mailles	80 PO	60	2	3	Tronc	Courant
Cotte de mailles	115 PO	80	2	3	Tronc/Jambe	Courant
Chemise de mailles (manches longues)	95 PO	80	2	3	Tronc/Bras	Courant
Cotte de mailles (manches longues)	130 PO	100	2	3	Tronc/Bras/Jambes	Courant
Cagoule de mailles	25 PO	30	2	3	Tête	Courant
Jambières de mailles (la paire)	55 PO	60	2	3	Jambes	Inhabituel
Manches de mailles (la paire)	20 PO	40	2	3	Bras	Rare
Gantelets de maille (la paire)	30 PO	10	2	3	Mains	Inhabituel

Armure de Plates						
	Prix	Encombrement	Protection	Usure	Partie protégée	Disponibilité
Plastron de cuirasse	170 PO	75	3	4	Tronc	Inhabituel
Dossier de cuirasse	150 PO	75	3	4	Tronc	Inhabituel
Jambières de fer (la paire)	170 PO	60	3	4	Jambes	Inhabituel
Manches de fer (la paire)	160 PO	30	3	4	Bras/Mains	Inhabituel
Casque complet (heaume ou armet)	30 PO	40	3	4	Tête	Inhabituel
Casque partiel * (bacinet ou barbute)	2 PO	30	2	3	Tête	Fréquent
Bouclier (écu ou autre)	18 PO	50	1	3	Toutes	Fréquent
Bouclier improvisé (dure le temps d'une aventure)	1 PO	50	1	2	Toutes	Banal

* Ne donne pas de bonus de protection si porté sur une cagoule de mailles **Note** : Une armure de Plates Complète se compose d'un plastron et d'une dossière de cuirasse, de jambières et de manches de fer, de gantelets et d'un casque complet.

Arme à une main								
	Prix	Encombrement	Initiative	Combat	Dégâts	Parade	Résist./Usure	Disponibilité
Bâton lesté	3 PA	50	+10	-	-2	-	-2/2	Banal
Brise-lame	5 PO	40	-	-	-4	-10	-1/2	Inhabituel
Cimeterre	25 PO	80	+5	-	-	+10	+0/3	Rarissime
Coup-de-poing (1)	1 PO	1	+20	-10	-2	-	+0/2	Fréquent
Sabre	14 PO	50	+10	-	-1	-	+0/3	Inhabituel
Crochet	1 PO	1	-	-	-4	-	-1/2	Courant
Dague/Poignard	3 PO	10	+10	-	-4	-20	-1/2	Fréquent
Dague longue	8 PO	25	+10	-	-3	-10	-1/2	Fréquent
Epée	14 PO	60	-	-	-	-	+0/3	Fréquent
Epée longue	18 PO	80	-5	-	+1	-	+0/3	Fréquent
Epée bâtarde 1m/2m	20 PO	100	-10	-	+1/+2	-	+0/4	Fréquent
Etoile du matin (Morgenstern)	14 PO	125	-10	-	+3	-10	+0/3	Rare
Faucille/Serpe	5 PO	30	+10	-	-2	-	-1/2	Courant
Filet	30 PA	30	-	-10	-6	-30	-2/2	Rare
Fléau d'armes	10 PO	60	-	-10	+2	-10	+0/3	Inhabituel
Fleuret	18 PO	40	+30	-	-4	-20	-1/3	Inhabituel
Fouet	15 PA	30	-	-10	-3	-20	-2/2	Courant
Fourreau/Gaine	5 PO	20	-	-	-	-	-/2	Fréquent
Hache de cavalerie	7 PO	75	+10	-	+2	-	+1/3	Inhabituel
Hachette	6 PO	50	+10	-	-2	-	+0/3	Fréquent
Lance/Epieu/Pique	35 PA	50	+0/+10*	-	-	-	+0/3	Fréquent
Lance de cavalerie	50 PA	100	+20	-	+4	-20	+0/3	Rare
Main gauche	5 PO	25	-	-	-4	-10	-1/3	Courant
Marteau de guerre	8 PO	75	-10	-	+2	+10	+1/3	Inhabituel
Masse d'armes	7 PO	50	-10	-	+2	+10	+0/3	Fréquent
Pic de guerre	9 PO	60	+30	-10	-	-10	+0/3	Rare
Rapière	20 PO	40	+20	-	-2	-10	+0/3	Inhabituel
Rondache	2 PO	10	-	-	-4	+20	+1/3	Courant
Vouge	12 PO	200	-10/+0*	-10	+2	+10	+1/3	Courant

Arme à deux mains								
	Prix	Encombrement	Initiative	Combat	Dégâts	Parade	Résist./Usure	Disponibilité
Cimeterre à deux mains	40 PO	160	-20	-	+6	+10	+0/4	Rarissime
Epée à deux mains	35 PO	250	-20	-	+6	+10	+0/4	Courant
Faux	12 PO	200	-20	-	+6	-	+0/4	Inhabituel
Fléau à deux mains	20 CO	120	-20	-20	+8	-10	+0/4	Rare
Hache de bataille 2m	22 PO	75	-20	-	+6	+10	+1/4	Courant
Hallebarde	18 PO	175	+0/+10*	-10	+4	+10	+1/4	Fréquent
Marteau à deux mains	26 PO	200	-20	-	+6	+10	+1/4	Rare
Masse à deux mains	17 PO	100	-10	-	+4	+10	+0/4	Inhabituel

* Au premier round de combat.

(1) : Aucun malus de dégâts avec la Compétence Bagarre.

Arme de Distance								
	Prix	Encombrement	PC	PL	PE	Force effective	A/T	Disponibilité
Carquois pour 30 traits	15 PA	15	-	-	-	-	-	Fréquent
Flèches (5)	2 PO	10	-	-	-	-	-	Fréquent
Flèches légères (5)	4 PO	15	+20	+20	+20	-	-	Courant
Flèches lourdes (5)	4 PO	15	-	-	-	+2	-	Courant
Flèches précises (5)	4 PO	10	-	-	-	-	-	Courant (+5 Tir)
Carreaux d'arbalète (5)	2 PO	10	-	-	-	-	-	Courant
Arbalète	16 PO	120	32	62	300	8	2r/1A	Courant
Arbalète à répétition	100 PO	150	32	-	100	2	1r/3A	Rarissime
Arbalète de poing	10 PO	25	16	32	50	2	1r/1A	Rare
Arc court	7 PO	75	16	32	150	5	1r/1A	Fréquent
Arc (normal)	11 PO	80	24	48	250	6	1r/1A	Fréquent
Arc long	15 PO	90	32	64	300	7	1r/1A	Courant
Arc elfique	30 PO	100	32	64	300	8	1r/1A	Rarissime
Bolas	7 PA	20	12	24	50	2	1r/1A	Inhabituel
Couteau de lancer	2 PO	10	4	8	20	F/2	1r/1A *	Courant
Dard	2 PO	10	4	8	20	F/2	1r/1A *	Inhabituel
Fronde	2 PA	10	24	36	150	6	1r/1A	Fréquent
Fustibale (fronde à bâton)	6 PA	30	24	36	200	8	2r/1A	Rare
Hachette de jet	5 PO	40	4	8	20	F+2	1r/1A *	Courant
Javelot	25 PA	30	8	16	50	F-4	1r/1A	Courant
Lance (simple épieu)	35 PA	50	4	8	20	F-4	1r/1A	Fréquent
Lasso	1 PO	30	8	16	30	-	2r/1A	Banal
Marteau de guerre	8 PO	75	4	8	20	F+4	1r/1A	Inhabituel
Sarbacane	10 PO	15	12	24	50	2	1r/1A	Rarissime
Projectile improvisé	-	20	2	6	10	F	1r/1A	Banal

* Deux lancés par round avec la Compétence Spécialisation – armes de jet.

Arme à feu								
	Prix	Encombrement	PC	PL	PE	Dégâts	A/T	Disponibilité
Balles (les 10)	1 PO	10	-	-	-	-	-	Inhabituel
Bombe explosive	85 PO	20	2	6	10	12	1A	Rarissime
Bombe incendiaire	75 PO	20	2	6	10	feu	1A	Rarissime
Pistolet	250 PO	25	16	32	150	8	2r/1A	Rarissime
Tromblon	175 PO	50	24	48	250	10	3r/1A	Rarissime

Produits Divers

Equipement de transport			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bourse (pour 100 pièces)	2 PA	1	Banal
Etui cylindrique en cuir	1 PO	2	Inhabituel
Gibecière (contenance 200)	6 PA	5	Banal
Gourde/Flasque de cuir (1/2 litre)	15 PA	5	Courant
Gourde/Flasque en métal (1/2 litre)	50 PA	15	Inhabituel
Grand sac (contenance 200)	16 PA	7	Banal
Outre de peau (4 litres)	8 PA	1 (100 pleine)	Banal
Sac à dos (contenance 250)	30 PA	20	Banal
Sacoche (contenance 100)	5 PA	1	Banal
Sacoche de selle (contenance 150)	2 PO	5	Courant

* Tous les objets contenus dans ce sac voient leur valeur d'encombrement tomber à 0.

Objets domestiques personnels			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bois de chauffage (fagot)	2 PA	5	Banal
Bouilloire (1/2 litre)	30 PA	10	Banal
Briquet	30 PA	5	Banal
Chope	1 PO	5	Banal
Couverts individuels (en métal)	3 PO	4	Courant
Couverture	2 PO	10	Banal
Gamelle	1 PO	20	Banal
Jeu de cartes	1 PO	1	Banal
Matelas (de bourre)	8 PO	400	Courant
Matelas (de plumes)	12 PO	350	Inhabituel
Paire de dés	6 PA	-	Banal
Pichet (en terre)	36 s	10	Banal

Eclairage			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Chandelles de suif : 3H	6 PA	5	Banal
Chandelles de cire : 4H	8 PA	5	Courant
Huile de lampe	8 PA	5	Banal
Lampe-tempête	20 PO	30	Inhabituel
Lampion	5 PA	20	Banal
Lanterne	12 PO	20	Courant
Torche : 6H	12 PA	5	Banal

Lecture/écriture			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Livre (imprimé)	40 PO	35	Inhabituel
Manuscrit (enluminé)	350 PO	50	Rare
Matériel d'écriture	10 PO	5	Courant

Outillage			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bêche (lame en fer)	25 PA	20	Fréquent
Caisse à outils d'Artisan	50 PO	40	Rare
Cale en bois	-	2	Banal
Cartes marines (imprimées)	25 PO	5	Rare
Chaîne (le mètre)	5 PA	50	Courant
Collet (métallique)	1 PO	5	Fréquent
Corde (le mètre)	5 PA	5	Banal
Fil de pêche et hameçon	3 PA	2	Fréquent
Grappin	4 PO	20	Courant
Instruments de navigation	50 PO	20	Rare
Lingot de vil métal (1Kg)	26 PA	20	Courant
Loupe	75 PO	5	Rarissime
Matériel de gravure	50 PO	20	Rare
Matrice de monnaie vierge (la paire)	10 PO	5	Rare
Outils de forgeron (à l'exclusion de la forge et du soufflet)	50 PO	100	Rare
Outils de voleur	10 PO	20	Courant
Paire de menottes	5 PO	20	Courant
Perche/manche en bois (le mètre)	18 s	10	Banal
Pied-de-biche/Barre de levier	5 PO	20	Courant
Piège à animaux	5 PO	30	Fréquent
Piège à ours	8 PO	100	Courant
Pointes de fer (environ 15 cm)	1 PO	5	Fréquent
Scie	7 PO	10	Fréquent
Trousse de secours (avec instruments)	50 PO	50	Rare

Vêtements					
Vêtements	Pauvre	Moyenne	Riche	Encombrement	Disponibilité
Pantalon	6 PA	1 PO	10 PO	6	Banal
Chapeau (Simple bonnet)	1 PA	3 PA	2 PO	1	Banal
Manteau	6 PA	15 PA	10 PO	10	Banal
Gants		3 PA	6 PO	1	Banal
Chemise	3 PA	5 PA	4 PO	2	Banal
Souliers en cuir	5 PA	5 PA	12 PO	5	Banal
Bottes en cuir	1 PO	2 PO	18 PO	10	Fréquent
Sous-vêtements	6 PA	1 PO	10 PO	1	Banal
Tunique	6 PA	1 PO	10 PO	4	Banal
Cape		8 PA	25 PO	6	Banal
Bottes de cavalier		3 PO	24 PO	12	Courant
Ceinture		5 PA	3 PO	1	Banal
Mouchoir	1 PA	5 PA	4 PO	1	Fréquent
Robes	8 PA	15 PA	14 PO	6	Banal
Robes (Prêtre)		2 PO	15 PO	20	Courant
Chapeau (Modèle compliqué)		30 PA	10 PO	5	Courant

Equipement du Mage		
Matériel	Prix	Description
Catalyseur mineur	35 PO	Permet de stocker 5 points de Pouvoir de l'enchanteur
Catalyseur moyen	70 PO	Permet de stocker 10 points de Pouvoir de l'enchanteur
Catalyseur majeur	140 PO	Permet de stocker 15 points de Pouvoir de l'enchanteur
Sort de mage mineur	De 10 à 20 PO	
Sort niveau 1	De 20 à 30 PO	
Sort niveau 2	De 30 à 40 PO	
Sort niveau 3	De 45 à 50 PO	
Sort niveau 4	De 50 à 150 PO	
Sort niveau 5	De 250 à 1000 PO	

Repas		
Qualité	Prix	Description
Repas médiocre	1 sous	
Repas moyen	2 sous	
Repas bon	4 sous	
Repas de prince	10 Po	
Bière	1 sous	

• Les différents matériaux •

Les armes et armures peuvent être forgées avec différents matériaux. Le matériau de base à toutes les armes et armures est l'acier.

Mithrill : C'est un métal très rare et très précieux. C'est le plus solide de tous et aussi le plus léger, il est très difficile de le forger. Une arme en mithrill a une résistance améliorée de +2 et 0.75x (son encombrement). Une armure en mithrill gagne +1 en point de protection, +1 en point d'usure et pèse 0.75x (son encombrement). Bien sûr son prix est 5 fois plus élevé.

Fer : C'est le métal le plus banal pour utiliser les armes. Une arme en fer a une résistance de -2 et pèse le même poids qu'une arme en acier. Une armure en fer pliera et s'utilisera beaucoup plus vite qu'une armure ordinaire et perd -1 en point d'usure mais vaudra 2 fois moins cher.

• Le système monétaire •

Il existe trois sortes de pièces les pièces d'or (Po), les pièces d'argent (Pa) et les sous (s). L'équivalence est le suivant 1 Po = 10 Pa = 100 s.

• Les équipements magiques •

Les amulettes

Ce sont des amulettes qui ont la forme d'un médaillon ou d'un bracelet. Il y en existe tout un tas les amulettes suivantes en sont que des exemples.

Amulette de bonne fortune : Le personnage portant cette amulette aura le droit à 1D4 points de chance par jour.

Amulette de bénédiction : À chaque fois, que cette amulette est placée à moins de 10 centimètres d'une source de poison elle virera au vert. La couleur d'origine est variable mais jamais vert.

Amulette de mithrill : L'amulette confère à son porteur une endurance augmentée de +2, elle ne pourra jamais être retirée par une personne que son porteur à moins que celui-ci ne soit tué.

Amulette solaire : L'amulette est capable d'emmagasiner trois sorts de boules de feu que le lanceur pourra lancer à tout moment.

Amulette nanique : L'amulette confère un bonus allant +5 à +20 en Volonté pour résister aux effets de certains sorts.

Amulette lunaire : L'amulette en question est capable d'agir sur les effets psychologiques autour de son porteur, le rendant résistant à la peur et le permettant de la causer.

Amulette de charbon : L'amulette est capable d'emmagasiner des points de pouvoirs allant de 5 à 50 pour les meilleures. Le porteur pourra donner ses points de pouvoirs quand il le désirera et l'amulette lui restituera quand il voudra.

Les anneaux

Les anneaux amulettes : C'est des anneaux ont les mêmes capacités que les amulettes.

Anneau de sort : Cet anneau contient un sort qui peut être lancé dès que son porteur le désire sans dépenser la moindre énergie mais on ne pourra lancer qu'un seul sort par jour.

Anneau de protection : L'anneau en question fournit une protection très localisée contre soit un effet ou un type de créature. L'anneau pourra protéger son porteur d'un type de poison et par exemple réduira les dégâts -3 des attaques de morts vivants. Mais il existe tout sorte de protection certains anneaux absorberont la moitié des dégâts lorsque d'autres donneront une protection totale.

Anneau d'énergie : L'anneau contient de 1D8 à 1D20 points de pouvoir qui peuvent être utilisés à tout moment par le porteur chaque jour.

Anneau de charbon : L'anneau est capable d'emmagasiner des points de pouvoirs allant de 5 à 50 pour les meilleurs. Le porteur pourra donner ses points de pouvoirs quand il le désirera et l'amulette lui restituera quand il voudra.

Anneau d'abstinence : L'anneau est capable d'immuniser totalement son porteur aux effets d'un sort (choisi par le MJ) mais tant que celui-ci sera porté le personnage ne pourra pas non plus le lancer.

Anneau de sort multiple : Il fonctionne de la même façon qu'un anneau de sort mais il en contient 1D5-2 sorts (avec un minimum de 2).

Anneau d'argent : cet anneau marche de la même façon qu'un anneau de sort sauf que le porteur devra payer les sorts qu'il lancera et pourra faire cette opération autant de fois qu'il désire. Cet anneau pourra aussi diminuer le coût de sort.

Anneau d'argent multiple : Il fonctionne de la même façon qu'un anneau d'argent mais il en contient 1D5-2 sorts (avec un minimum de 2).

Les armes

Il existe énormément d'armes magiques, toutes les armes possèdent ces pouvoirs :

1. Elles émettent toutes une aura qui peut être décelée par les personnes compétentes.
2. Elles peuvent blesser des créatures immunisées aux attaques normales.
3. Au contact, elles peuvent dissiper n'importe qu'elles types d'auras créés par des sorts.

Les armes magiques ont une volonté propre empêchant des aventuriers de les prendre comme par magie. Elles pourront être utilisées que par un alignement précis, un personnage ayant une vocation précise ou par la réussite d'un test de Vo. En plus leurs pouvoirs magiques, elles peuvent posséder un pouvoir spécial ou plusieurs qui peut être :

Dommmages additionnels : L'arme cause plus de dommages allant de +1 à +4.

Gain de caractéristiques : L'arme augmente les caractéristiques de son porteur mais elle doit être tenue en main pour cela. Une arme magique peut donner plus que +10, il est marqué à titre d'exemple.

Combat +10

Force +2

Endurance +2

Agilité +10

Attaque +1

Volonté +10

Intelligence +10

Courage +10

Perception +10

Vol de caractéristique : À chaque fois que cette arme blesse son adversaire, elle draine les caractéristiques de l'opposant que le porteur pourra utiliser au prochain round seulement.

Combat +10

Force +2

Endurance +2

Agilité +10

Volonté +10

Intelligence +10

Courage +10

Perception +10

Arme tueuse : L'arme cause plus de dégâts contre un type d'adversaire déterminée par le MJ.

Attaques enflammées : L'arme en plus des dégâts normaux cause des dégâts dus au feu.

Attaques empoisonnées : L'arme cause des blessures empoisonnées, toute créature blessée par cette arme doit réussir un test d'Endurance ou subir les effets du poison de l'arme.

Attaques réfrigérantes : L'arme cause des dégâts supplémentaires dus au froid additionner 1D6 en plus des autres dégâts. La cible de cette attaque peut tenter un test d'Endurance pour éviter les dégâts supplémentaires.

Attaques multi-plan : L'arme semble être sur deux plans en même temps, s'évanouissant puis réapparaissant. Cette dernière traversera les armures de sa cible et ainsi les armures ne seront pas comptabilisées dans le calcul des dommages.

Sommeil : La créature touchée par cette arme devra réussir un test de Volonté ou tomber de un sommeil qui durera 1D6 Tours de jeu.

Vol : L'arme permet à son porteur de voler pendant 1D10+10 Tours par jour. Son porteur devra tendre son arme au bout de son bras pour activer ce pouvoir et l'arme ne pourra pas être utilisée durant la période de vol.

Respiration sous l'eau : L'arme permet à son porteur de respirer sous l'eau et dans le vide.

Peur : L'arme cause la peur de l'adversaire si ils chargent ou sont chargés par le porteur.

Protection : L'arme se déplace d'elle-même pour parer les attaques destinées au porteur.

Résistance au feu : L'arme rend son porteur insensible au feu temps que l'arme sera tenue.

Animation : L'arme est douée de vie et peut se déplacer librement.

Invisibilité : L'arme a le pouvoir de rendre son porteur invisible.

Furie : L'arme rend son porteur sujet à la frénésie lorsqu'il utilise l'arme en combat.

Répulsion des Mort-vivants : Tant que le porteur tiendra cette arme aucune créature mort-vivantes ne pourra l'approcher à moins de 6 mètres.

Destruction d'arme magique : L'arme est capable de détruire d'autres armes magiques.

Force divine : L'arme peut, une fois par jour, porter un coup à force 20. Le joueur pourra déclarer ce pouvoir une fois que l'arme a touché son adversaire.

Les armures

Les armures magiques peuvent conférer de +1 à +3 points d'armure en plus que leur homologue non magique. Elles sont très rares et valent une fortune.

Les baguettes

Baguette de jade : Cette baguette marche comme un anneau d'énergie

Baguette de carnatum : Cette baguette réduit le coût en points de pouvoir lors d'un lancement de sort de 1D4 jusqu'à un minimum de 2.

Baguette dragonie : Cette baguette au prix d'un test de Volonté réussi lors d'un lancement de sort augmente sa portée de 2D6 mètres.

Les bottes

Bottes de vitesse : Le porteur de ces bottes augmente sa vitesse de +4 tant qu'il les portera.

Bottes de commandement : Pour ce type de bottes, il existe de paires de bottes, une paire de botte maîtresse et une autre esclave. Le possesseur de bottes maîtresses pourra commander les bottes esclaves à distance. Pour le malheureux qui voudrait enlever les bottes il sera très difficile de le faire.

Bottes de saut : Les bottes permettent à son porteur de sauter plus haut que la normale. Pour cela, il a un bonus de +2 lorsqu'il saute.

Bottes de dissimulation : Ces bottes possèdent une poche secrète en leur fond qui permet de contenir des objets que seul le porteur pourra récupérer. La taille totale des poches permet de porter 250 point d'encombrement soit 125 par botte.

Les flèches

Il existe deux type de flèches magiques, les flèches de puissance qui donne un bonus de +2 aux dommages et les flèches incorruptibles qui touchent automatiquement leur cible qu'elle que soit la portée.

Les miroirs d'omnivision

Ces miroirs un peu particuliers sont fabriqués par deux et sont enchantés de manière à ce qu'une personne en regardant son miroir voie ce que verrait l'autre miroir. Toutefois, si les deux miroirs sont séparés par plus de 600 km d'eau ils ne pourront plus fonctionner. Il existe aussi des miroirs d'omnivision multi-plan.

Les parchemins

Les parchemins contiennent une incantation qui peut être prononcé par le lanceur pour activer les pouvoirs du parchemin. Ce dernier n'aura aucun point de pouvoir à dépenser car c'est celui qui a créé le parchemin qui les a dépensé. Une fois utilisé le parchemin tombe en poussière. Il y a 10 % de chance qu'un parchemin contient plusieurs sorts.

Les runes

Rune de sort : Cette rune permet même à ceux qui ne sont pas compétent de pouvoir incanter un sort une fois par jour et tout ceci sans dépense de points de magie.

Rune de protection magique : Cette rune donne un bonus de +10 à la volonté du personnage pour résister aux effets de la magie.

Rune de protection : Cette rune confère un bonus de +2 en armure sur la pièce d'armure en question.

Rune de d'Agilité : Cette rune donne un bonus de +10 en Agilité.

Rune de rechargement : Cette rune peut une fois par jour restaurer les pouvoirs des runes inactives.

Rune d'infailibilité : Cette rune donne la capacité de pouvoir toucher automatiquement sa cible une fois par jour.

Rune de retour : Cette rune permet à un projectile ou tout autre arme de jet de revenir dans la main du lanceur, ce pouvoir ne marche qu'une seule fois par jour.

Rune de mort : Cette rune permet de tuer directement par toucher une créature une seule fois par jour.

Rune de mort mineure : Cette rune fonction exactement de la même façon que la rune de mort mais n'affecte qu'une famille de créature.

Les portails multi-plans

Les portails multi-plan sont en fait une architecture tout en pierre constitué d'un plateau entouré d'un monolithe et en son centre se trouve une arche. Les portails sont très différents, il arrivera qu'une créature devra dépenser des points de pouvoir pour pouvoir activer le passage ou alors que la créature puisse passer librement le portail. Mais ce n'est pas tout, un portail peut aussi être un objet enchanté quoi que cela est extrêmement rare. Et même qu'un objet puisse invoquer une créature venue d'un autre plan.

Les équipements inséparables

Cette catégorie comprend n'importe quel objet, celui-ci est lié à son porteur légitime et peut être révoqué ou invoquer à volonté (comme par exemple par claquements de doigts).

Fabrication d'objets magiques

Tout sorcier de niveau 7 ou plus possédant la compétence « Fabrication d'objet magique » pourra créer des objets magiques. Entreprendre la création d'un objet magique est très long et très difficile, il faudra que le sorcier y passe du temps et y consacre pas mal de points de pouvoir car chaque objet magique perd continuellement de la magie et donc l'élaboration doit être faite de telle façon de limiter le plus de pertes magiques possibles. Il y a quatre niveaux d'armes magiques (les anneaux et amulettes sont laissées à l'appréciation du MJ) :

-**Niveau faible** ; Gain de caractéristique ou vol de caractéristique correspondant

Combat +5

Force +1

Endurance +1

Agilité +5

Volonté +5

Intelligence +5

Courage +5

Perception +5

Flèche de Puissance

Flèche incorruptible

-**Niveau intermédiaire** ; Gain de caractéristique ou vol de caractéristique correspondant

Combat +10

Force +2

Endurance +2

Agilité +10

Attaque +1

Volonté +10

Intelligence +10

Courage +10

Perception +10

Bottes de vitesse

Bottes de commandement

Bottes de saut

Bottes de dissimulation

Baguette de jade

Baguette de carnatum

Baguette dragonie

Armure +1

-**Niveau puissant** ; Gain de caractéristique ou vol de caractéristique correspondant

Force +3

Endurance +3

Accès à tous les pouvoirs des armes magiques

Miroir d'omnivision

Armure +2

-**Niveau surpuissant** ; Gain de caractéristique ou vol de caractéristique correspondant

Combat +15

Force +4

Endurance +4

Agilité +15

Attaque +2

Volonté +15

Intelligence +15

Courage +15

Perception +15

Accès à des pouvoirs d'armes magiques très puissants

Armure +3

Les armes de niveau surpuissant sont généralement conçues par des enchanteurs d'exception, il est donc impossible qu'un PJ puisse en concevoir lui-même une (sauf avec accord du MJ).

Conception des objets :

-Pour concevoir un objet de niveau faible, il faut dépenser un total de 4.000 points de Pouvoir et faire un test d'Intelligence pour chaque marge de 100 points s'il réussit la phase de création a été réussi. Par contre s'il rate la phase de création a loupée et les 100 points dernièrement ajoutés seront perdus.

-Pour concevoir un objet de niveau intermédiaire, il faut dépenser un total de 16.000 points de Pouvoir et faire un test d'Intelligence pour chaque marge de 100 points s'il réussit la phase de création a été réussi. Par contre s'il rate la phase de création a loupée et les 100 points dernièrement ajoutés seront perdus.

-Pour concevoir un objet de niveau puissant, il faut dépenser un total de 64.000 points de Pouvoir et faire un test d'Intelligence pour chaque marge de 100 points s'il réussit la phase de création a été réussi. Par contre s'il rate la phase de création a loupée et les 100 points dernièrement ajoutés seront perdus.

Longévité des objets :

La durée de base de vie d'un objet est de 10 ans, cela veut dire qu'un objet de niveau faible perd environ 400 points de Pouvoir par an, un objet de niveau intermédiaire perd environ 1600 points de Pouvoir par an et un objet de niveau puissant perd environ 6400 points de Pouvoir par an.

Cette longévité peut être améliorée sans plafonnement en dépensant plus de point de Pouvoir à la création ou en rajoutant en cours de vie de l'objet (comme une création d'objet avec un test d'Intelligence à réussir par marge de 100 points de Pouvoir).

Il arrivera que des objets magiques soit brisés (malgré le fait qu'ils sont plus résistants que leur homologue commun) ces derniers pourront perdre une partie de leur pouvoir, la totalité ou reste intact selon le MJ. Les objets magiques restent souvent très rares et très chers, les plus bas prix commencent avec des petites babioles à 300 Po et finissent avec de grandes armes et armures à 20.000 Po mais il n'y a pas vraiment de limite.

Fabrication de runes

Tout sorcier nain (les nains partagent rarement le savoir des runes) de niveau 7 ou plus possédant la compétence « Maîtrise des runes » pourra créer des objets magiques.

Entreprendre la création d'une rune est très long et très difficile, il faudra que le sorcier y passe du temps et y consacre pas mal de points de pouvoir car chaque objet magique perd continuellement de la magie et donc l'élaboration doit être faite de telle façon de limiter le plus de pertes magiques possibles. Les runes doivent être gravées sur l'objet qui en sera affecté et ensuite seront rendues magiques.

Conception des objets :

Pour concevoir une rune, il faut tout d'abord la graver correctement, pour cela il devra réussir un test d'Intelligence à -20 et ce travail lui prendre 12 heures de travail. Ensuite, il devra charger la rune magiquement en faisant un test d'Intelligence par marge de 100 points de Pouvoir chargés. Si le test réussit, le personnage pourra continuer la rune sinon il aura perdu les 100 derniers points de Pouvoir ajoutés dernièrement.

Rune de sort : Cette rune coûte 4000x (coût du Sort en point de Pouvoir)

Rune de protection magique : Cette rune coûte 16.000 points de Pouvoir.

Rune de protection : Cette rune coûte 5.000 points de Pouvoir par protection de +1 par pièce d'armure où elle est gravée (jusqu'à un maximum de +2).

Rune de d'Agilité : Cette rune coûte 16.000 points de Pouvoir.

Rune de rechargement : Cette rune coûte 10.000 points de Pouvoir.

Rune d'infailibilité : Cette rune coûte 2.000 points de Pouvoir.

Rune de retour : Cette rune coûte 2.000 points de Pouvoir.

[Longévité des objets :](#)

Les runes ont toutes une durée de vie de base de 50 ans. Elles perdent (leur coût en Point de Pouvoir)/50 par an.

Partie VII – Le Bestiaire

• Les Champions et les Héros •

Les profils donnés ci-dessous sont les caractéristiques moyennes d'une créature. Quelquefois vous serez amené à créer des Champions, des Héros mineurs et des Héros majeurs.

Profil – Champion													
V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
	+10	+10	+1	+1	+10						+1D4		

Profil – Héros mineur													
V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
	+20	+20	+3	+3	+20	+3D6	+1	+10	+10	+10	+2D4	+10	+10

Profil – Héros majeur													
V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
	+30	+30	+5	+5	+30	+6D6	+2	+20	+20	+20	+4D4	+20	+20

Profil – Héros épique													
V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
	+40	+40	+7	+7	+40	+8D6	+3	+40	+40	+40	+6D4	+40	+40

• Les Créatures et le pouvoir Arktosien •

Toutes les créatures d'Arktosia n'ont pas la chance de pouvoir posséder un pouvoir inné à coups sûr c'est pour cela que ce tableau donnera la probabilité de tomber nez à nez face à une créature dotée d'un pouvoir. Tous les démons possèdent un pouvoir Arktosien. Les morts-vivants ne possèdent aucun pouvoir à part les lichs.

Créature	Probabilité d'avoir un pouvoir
Ange lunaire	100 %
Archange	100 %
Briseur	100 %
Bucentaure	20 %
Centaure	100 %
Cyclope	40 %
Démons (toute classe)	100 %
Dragon (toute sorte)	100 %
Dryade	80 %
Géant	40 %
Gnoll	20 %
Gobelin	30 %
Gobelin gris	30 %
Hobgobelin	80 %
Irsai	100 %
Manti-Draconis	100 %
Minotaure	50 %
Phénix	100 %
Ogre	20 %

Orque	60 %
Orque gris	40 %
Saurien	15 %
Troglodyte	10 %
Troll	10 %
Variag	60 %

Les créatures :

Aigles

Les aigles sont grands et massifs, ils sont les plus oiseaux de proie avec une envergure d'aile qui peut atteindre 9 mètres.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
8	77	0	10	8	50	24	2	43	29	43	-	43	-

Aliar

Créatures dont l'aspect et la voix rappellent fortement les sirènes. Mais derrière leur visage calme, serein et placide, les aliars qui, attirant tout être vivant se mettent, une fois les proies à bonne distance, à se transformer. Leurs beaux visages se change en une tête hideuse et répugnante, la bouche normalement gracieuse se voit dotée de dents fines et pointues destinées à déchiqueter la victime. Enfin la peau écailleuse d'habitude d'un bleu azuré resplendissant prend soudain une teinte rouge, qui est d'autant plus vive si els créatures dévorées sont nombreuses

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	25	7	7	35	30	2	30	30	30	10	30	30

Règles spéciales : Les aliars sont capables d'attirer vers eux tout être vivant qui soit grâce à sa voix, les rendant inopérants.

Amibes

Les amibes sont des créatures avec un corps semblable à la gelée. Elle se nourrit des toutes formes de matières vivantes. Les amides sont de toutes tailles bien que la plupart dépassent 3 mètres. Les amibes avancent implacablement sur leur adversaire les obligeant à concéder du territoire ou être englouti dans l'amibe.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	0	6	10	30	40	3	0	0	0	-	30	-

Règles spéciales : Les personnages engloutis dans l'amibe subissent 3 points de vie par Rounds.

Ange lunaire

Créature divine dont la présence ne peut arriver qu'une fois la lune tombée. Seul des anciennes légendes les citent, on les dénombrerait au nombre de trois. On raconte également qu'il ne se montre qu'au cœur les plus purs en quête de vérité, aux combattants les plus nobles par leurs intentions, les aidant dans leur lutte contre le chaos. Leur venu serait encore pour une dernière raison celle de la purgation d'un lieu sacré tombé sous les mains du chaos

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	100	100	24	22	100	184	6	90	90	90	85	90	-

Astan

Poisson à la taille gracieuse et effilée dont la tête se termine par une pointe tel un espadon à la différence que celle-ci est plus longue et plus perçante, perforant la chair avec une facilité déconcertante. Elle comporte également des sortes de petits crochets lui permettant de mieux déchiqueter la chair lorsque il la retire de ses victimes.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	50	-	8	8	40	35	2	10	5	-	6	50	-

Règles spéciales : La pointe de l'Astan donne un bonus de +2 aux dégâts. Une personne au contact avec L'astan à 20 % de chance de se faire piéger des ses crochets si elle désire s'en retirer elle subira une attaque de force 7.

Araignée géante



Cette créature ressemble exactement à une araignée mais mesure 1 mètre 50 de hauteur pour un peu plus de 2 mètres de longueur. Elles vivent en petit groupe dans des cavernes.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
22	45	0	8	8	40	55	1	20	20	20	8	50	-

Règles spéciales : Une araignée peut entourer de fils une cible qu'elle a déjà immobilisé.

Arcal

Cette créature ressemble étrangement au requin commun à la différence près que cet animal est beaucoup plus massif et imposant que son coussin. De plus ce dernier attaque sans hésitation toute créature vivante en déchirant la chair à l'aide de puissantes mâchoires aux dents acérées. L'arcal est un poisson à la peau blanchâtre, aux yeux blancs injectés d'un rouge sanguinaire qui témoigne de la cruauté de la bête. Seul une marque noire située sous son ventre fait contraste au blanc de sa peau

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	50	-	10	8	40	35	2	10	5	-	6	50	-

Archange



L'archange est le contraire total de la Faucheuse, son seul but est de contrer une Faucheuse. Il a pour but de porter secours dans des situations absolument terribles.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	100	100	20	20	100	172	6	90	90	90	85	90	-

Règles spéciales : Un archange peut voler. Il possède un sceptre qui lui un bonus de +6 en dégâts.

Askarg

L'Askarg ressemble à un énorme félin, puissamment bâti, il fait 4 mètres de haut et 5 mètres de long. Il a une épaisse et belle fourrure beige ou blanche, la tête d'un puma entourée d'une grande crinière. Il a des yeux gris ou bleus, de deux longues et transparentes cornes blanches torsadées aux lueurs bleutées. Ils possèdent quatre longs crocs qui dépassent de sa mâchoire (30cm). Leur gueule est munie de trois rangées de dents acérées, qui lacère la chair de ses proies. Il a deux longues queues (1,80 mètre) qui lui servent d'armes mais aussi pour équilibrer son corps, lors de sa course. Ils peuvent déchirer une armure de maille d'un coup de griffe, et déchiqueter un homme en deux d'un coup de mâchoire. Leurs griffes font 30 cm de long. Ils sont extrêmement rapides.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	69	-	12	12	50	63	4	10	20	20	10	70	-

Règle spéciales : Ils sont immunisés au froid. Leur souffle glacial est de 3 mètres de rayon et le cône est de 7 mètres qui cause un coup de force 8 (les règles sont comme le feu).

Baleine

Créature commune que l'on retrouve généralement dans les océans, animal puissant et robuste. Sensible à la magie cet animal est la plupart du temps pacifiste sauf si l'on touche à sa progéniture ou que l'on venait à lui causer des blessures.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	50	-	14	14	20	170	3	10	15	40	15	60	-

Basilic



Créature rare, il provient de l'œuf d'un coq couvé par un crapaud.

La légende dit qu'un basilic a le pouvoir de pétrifier son adversaire par un regard tant son visage est immonde, ou même tuer par le contact de sa peau, puisqu'il sécrète du venin. On dit que la seule façon d'en venir à bout est de lui présenter un miroir, puisqu'il est vulnérable à sa propre image.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	45	0	9	7	40	50	3	30	30	30	-	40	-

Règles spéciales : Un personnage croisant son regard sera pétrifié. La victime pourra être revenir à son état initial mais cela est très dur car il faut trouver un mage de niveau 8 minimum possédant le sort de pétrification (qu'il lancera à l'envers) ou trouver un remède rare.

Briseur



Ce sont les terreurs des mers, ils vivent tous sur un bateau en équipage d'environ 15 à 100 briseurs. Les briseurs sont de forme vaguement humaine mais possèdent de têtes d'animaux de mers et le même type de peau et caractéristiques respectives (requins, pieuvre, oursin...) et son largement plus fort et plus rapides que les humains standard. Ils vivent environ jusqu'à 250 ans.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	60	50	10	8	50	34	2	60	40	70	12	70	10

Règles spéciales : Ils nagent aussi vite qu'ils se déplacent sur terre, peuvent respirer sous l'eau et n'ont pas de malus lorsqu'ils combattent dedans.

Bucentaure

Ce sont des êtres qui ont la particularité d'avoir le corps d'un centaure et une tête de taureau. Leur force est grande tout comme leur mobilité

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
28	55	30	10	11	30	65	2	40	30	40	12	50	10

Cauchemar



Le cauchemar est la terreur des mers et des océans. Les équipages de marins et de pirates en ont la phobie. Le cauchemar a la physique d'un grand vers géant possédant six yeux, six pattes et de sortes de piques irréguliers sur son dos. Il doit faire au bas mot entre 50 mètres et 100 mètres pour une épaisseur de 10 mètres.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	50	-	22	22	20	350	3	10	5	-	10	50	-

Célestins



Les célestins ont des corps parfaitement identiques aux humains peuplant le monde de Kelnir mais ont la capacité de voler grâce à la grande paire d'ailes angélique se trouvant sur leur dos.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	40	40	6	6	30	25	1	30	30	30	8	30	30

Règles spéciales : Les célestins peuvent voler à une allure de 42.

Centaure



Le centaure possède des jambes de cheval et un buste d'homme. Les centaures vivent en tribu dans la forêt de nombre variable. Ils ne sont pas forcément agressifs mais n'apprécient pas la compagnie des nains. Ce sont aussi de redoutables archers.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
28	50	60	8	7	50	40	2	40	40	40	12	50	30

Règles spéciales : Les centaures peuvent se déplacer sans avoir de malus au Tir

Chats

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
32	45	0	2	2	50	15	2	43	10	43	-	43	-

Chats sauvages

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
32	51	0	8	6	50	23	3	43	10	43	-	43	-

Chauves-souris géantes

Le corps d'une chauve-souris mesure 1,20 mètre du museau à la queue.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
4	45	0	4	4	30	24	4	24	14	24	-	24	-

Règles spéciales : Le sonar des chauves-souris leur permettent de voir à 15 mètres de distances.

Chevaux

Profil :

Destrier :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
32	45	0	10	6	30	39	1	10	10	10	-	40	-

Cheval de selle :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
32	45	0	6	6	30	23	0	10	10	10	-	40	-

Cheval de trait :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
32	45	0	8	6	30	23	0	10	10	10	-	40	-

Règles spéciales : Les chevaux sont sujets à la peur du feu, des créatures fantastiques et des bruits soudain.

Chiens

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	51	0	4	4	30	15	1	43	10	43	-	43	-

Chiens de guerre

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	51	0	6	6	30	29	1	43	10	43	-	43	-

Chimère



Ce monstre a été créé à partir du corps d'un dragon et d'une tête de chèvre, de dragon et de tigre. Elles sont considérées comme des gardiens. Puisque les chimères sont créées par magie chacune est différente.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	60	0	12	12	40	126	4	40	20	40	8	50	-

Créature garou



Les loups garous sont des humains (ou autre chose) qui sont capables de se transformer en une autre créature lors des jours de pleines lunes. Ors des nuits sans pleines lunes se sont des humains ordinaires mais lors des nuits de pleines lunes, ils se transforment en une créature qui est toujours la même et ils perdent alors tout contrôle sur leur propre corps et c'est maintenant la créature se laisse à sa soif de sang.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
+4	+20	0	+2	+2	+20	+12	+1	60	10	60	*	60	15

Règles spéciales :

Frénésie Sanguinaire : Lorsque le loup cause de dégâts (surtout quand il voit la couleur du sang) il devient encore plus agressif, il gagne +1 A et +1 en force sur son profil.

Etre mordu par un loup garou : Lorsqu'on est mordu par un loup garou, on a 20 % de chance de le devenir par morsure subie jusqu'à un maximum de 80 %.

* Sont les même que la créature d'origine

Cyclon



Le cyclon est une créature peu commune, il est le portrait craché d'un cyclope mais à plus petite échelle (environ une taille d'homme).

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	45	35	10	9	20	34	2	40	40	40	12	50	30

Cyclope



Ce sont des êtres rares qui font partis de la catégorie des géants. Ils vivent dans des lieux extrêmement isolés et cultivent leurs propres ressources en étant berger, fermier ou toute autre chose en rapport. Ils mesurent entre 4 et à 5 m de haut et sont semblable en tout point à l'humain hormis le fait qu'ils possèdent un seul œil.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	45	35	15	15	20	108	2	40	40	40	12	50	30

Déchu



Ils voient leur vie aux dieux du Chaos, ce sont de terrible combattant, qui en plus de leur fabuleuses prouesses martiales possèdent des pouvoirs magiques très puissants. Les Déchus ressemblent à des chevaliers en armures noires. Sous leur casque peuvent se cacher de multiple créature mais la plupart sont des humains.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	70	60	10	8	60	38	2	85	60	85	25	50	20

Règles spéciales : Les armures de Déchus sont des armures des plates complètes qui donne 3 points de protection sur tout le corps. Les déchus sont aussi des mages de niveaux 1 à 4.

Demi elfe

Le demi elfe est une créature qui résulte de l'union d'un elfe et d'un homme. Par hérédité, il a les capacités magiques et l'agilité des elfes et la résistance d'un homme. Il est souvent rejeté par les elfes et vit généralement dans les sociétés humaines.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	42	40	6	6	35	21	1	35	40	40	10	35	40

Draconnian



Ils ressemblent à des humains de silhouette mais de près on peut voir qu'ils possèdent le même type de caractéristiques que le dragon (yeux, peaux), ils possèdent aussi une paire d'ailes sur leur dos qui leur permettent de voler. Ils peuvent être de tout type d'alignement.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	30	6	6	35	25	1	40	30	40	10	40	20

Règles spéciales : Les draconnians peuvent cracher du feu (cf. dragon) et subissent une réduction de -2 dégâts du au feu

Dragon

Ce sont de grandes créatures reptiliennes, quadrupèdes, possédant une paire d'ailes immense leur permettant de voler. Les dragons existent ont de très nombreuses couleurs chacune a sa propre qualité. C'est un animal noble et terrible. Domestiqués, ils servent de montures à des seigneurs et à l'état sauvage ils vivent dans les forêts et n'aiment généralement pas être dérangés.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	70	0	16	16	40	170	5	90	50	90	40	90	25

Règles spéciales : Les dragons sont capables de cracher du feu la force du feu est de 8 et subie les règles de dégâts de feu. Le souffle du dragon couvre une zone de 8 mètres de long sur 3 mètres de large.

Dragon des marais

Il mesure environ une dizaine de mètre de long et sur leur corps se dresse une toute petite paire d'ailes très rarement utilisées.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	65	0	14	14	40	122	5	90	50	90	40	90	25

Règles spéciales : Leurs écailles sont visqueuses et imbibés de poison, un contact avec la créature à l'effet de deux doses de poison forts

Dragon des mers

Créatures mystiques vivantes dans les eaux profondes ne remontant à la surface que très rarement évitant la compagnie de forme vivante autre que la sienne et marine. C'est une créature dotée d'une rare intelligence maîtrisant la magie en rapport avec l'eau à la perfection. Ces créatures peuvent également projeter de grosses quantités d'eaux sous forte pression pour se défendre.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	70	0	16	16	40	170	5	90	50	90	40	90	25

Règles spéciales : Ils peuvent projeter un jet d'eau qui a une force 9 et maîtrisent également tous les sorts de magie ondine et élémentaire en rapport avec l'eau.

Dryade



Arktosia abrite de nombreux êtres étranges et incroyablement anciens, certains sont aussi vieux que ladite forêt où ils résident. Ce sont des humanoïdes aux traits féminins qui ont la capacité de fusionner avec un arbre. Ils sont les protecteurs de la forêt

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	40	6	7	40	24	1	50	50	30	14	60	30

Règles spéciales : Les dryades ont la capacité de se mouvoir sans bruit dans la forêt, pour cela toute créature voulant les détecter aura une pénalité de -20 sur leur Perception.

Elfe ancien

Ils vivent sur une île, écartés du continent. Les Elfes Anciens sont très instruits et pratiquent avec facilité l'art de la magie. L'Elfe ressemble à l'humain sauf qu'il est plus grand et plus mince. Son visage est allongé et son visage est pâle. Ils sont considérés comme la race la plus belle d'Arktosia. Ils portent généralement des très belles tuniques qui sont d'un prix exorbitant.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	45	40	6	5	40	21	1	40	50	40	12	40	40

Elfe des mers

Ces Elfes vivent uniquement pour la mer et sont sans cesse en voyage. Ils sont curieux et veulent connaître toutes les civilisations, ils sont de très bon marchand. L'Elfe ressemble à l'humain sauf qu'il est plus grand et plus mince. Son visage est allongé et son visage est pâle. Ils sont habillés comme de riches marchands.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	50	40	6	6	40	22	1	35	35	40	10	42	42

Elfe noir

Ils vivent isolés sur leurs terres et sont plus que tout avide de pouvoir et d'argent. Les quelques fois où ils ont la chance de sortir de leurs terres c'est pour piller les royaumes avoisinants. L'Elfe ressemble à l'humain sauf qu'il est plus grand et plus mince. L'elfe noir a la plus part du temps les cheveux noirs corbeaux.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	45	40	6	5	40	21	1	40	50	50	10	40	40

Elfe sylvain



Les Elfes Sylvains vivent dans les bois et communion avec la nature. Leur compétence à l'arc reste inégalée. Ils sont très sociable et n'hésite pas à aider un voyageur est difficulté du moment qu'ils estiment qu'il est bon. L'Elfe ressemble à l'humain sauf qu'il est plus grand et plus mince. Son visage est allongé et son visage est pale. Ils sont considérés comme la race la plus belle d'Arktosia.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	40	50	6	5	40	21	1	40	40	40	10	50	40

felis

Le felis vit dans les jungles de Zargonie et dans une partie des territoires non contrôlées, il sont de forme humaine mais possède la caractéristique d'un félin comme son pelage et sa tête. Il peut parler et peut faire de très grands bonds.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
22	45	35	7	6	45	26	1	25	30	30	6	50	25

Règles spéciales : Il a un bonus de +1 lorsqu'il fait un bond. Il n'a pas de malus au combat et aux dégâts lorsqu'il combat sans arme

Géant



Ils ressemblent à des humains mais mesurent entre 4m à 6m. Ils sont assez simples d'esprit et très niais. Ils sont très peu nombreux et possèdent une force titanesque. Ils sont capables de lancer des rochers pour se débarrasser d'adversaires.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	45	35	16	16	20	108	4	25	20	30	12	30	30

Gnoll



Les gnolls sont des créatures bipèdes, au corps de loups. Ils vivent en tribus dans les forêts attaquant les voyageurs trop imprudents. Ils ont une taille semblable aux humains.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18	45	30	7	6	35	25	1	20	20	20	8	30	15

Gnome

Le gnome vit dans les grands pays humains et fait profiter de son esprit créatif, dans chaque grande ville, il existe une guilde de gnome ingénieur. Ils peuvent presque tout réparer, créer des mécanismes complexes et des bâtiments c'est d'ailleurs eux les inventeurs du zeppelin. Physiquement, il ressemble à un humain mais en plus petit et mieux proportionné que le hobbit.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18	40	40	5	5	35	21	1	30	50	35	7	50	25

Gobelin



Les gobelins sont de petites créatures humanoïdes d'environ 1,20 m possèdent de frêles membres. Ils ont une peau de couleur allant du jaune au rouge brique en passant par l'orangé terne, et leurs yeux vont du rouge au jaune citron. Ils vivent en tribu avec la plupart du temps avec eux des orques. Ils ne sont pas très fort en soit mais leur puissance réside dans leur nombre.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	35	35	4	4	20	16	1	20	20	20	12	20	20

Gobelin Gris

Les Gobelins Gris sont apparus sur Arktsosia il y a très peu de temps environ 200 ans. Ils sont arrivés par les mers et sont sanguinaires si on les compare à leur frère. Ils ont les mêmes traits physiques que les gobelins normaux hormis leur couleur de peau qui est grise. Leur taille est environ supérieure de 30 cm aux Gobelins ordinaires.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	40	35	5	5	25	20	1	30	20	30	12	30	30

Golem d'acier



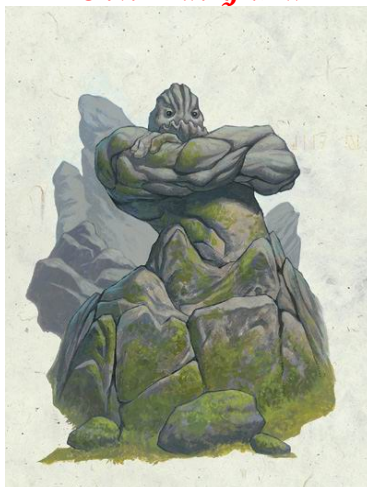
Un golem fait entre 2 mètres et 3 mètres de haut en moyenne. Il possède une carrure impressionnante. L'ensemble de son corps est composé d'une armure en acier et dans sa main il tient une arme géante. Les golems sont généralement des gardiens.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	50	35	12	16	25	68	2	80	18	43	0	34	-

Règles spéciales : Les golems sont insensibles à la magie qui requiert un test à la victime pour résister.

Golem de granit



Un golem fait entre 2 mètres et 3 mètres de haut en moyenne. Il possède une carrure impressionnante. L'ensemble de son corps est composé d'un amalgame de granit et dans sa main il tient une arme géante. Les golems sont généralement des gardiens.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	50	35	12	18	25	80	2	80	18	43	0	34	-

Règles spéciales : Les golems sont insensibles à la magie qui requiert un test à la victime pour résister.

Griffon

Un griffon est une créature volante dont la tête, le torse, les ailes et les pattes avant sont celles d'un aigle et dont le corps (y compris les pattes postérieures et la queue) sont celles d'un cheval. Il a des yeux de couleur orange, mais sa robe peut avoir plusieurs nuances (comme noir, vert-bronze, marron-rouge, gris-bleu et blanc rosé), de même que les chevaux normaux. L'envergure des ailes d'un hippogriffe adulte est environ de 4 mètres.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	60	0	10	10	80	105	3	65	15	65	4	70	-

Règles spéciales : Les griffons causent la Peur

Harpie

Les harpies sont des créatures vicieuses au torse de femmes et aux membres inférieurs d'un oiseau de proie. Elles sont relativement rare et vivent dans les montagnes, elles sont de nature hautement agressives, poussent des cris perçants et attaquent n'importe quelle créature a combat.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	51	35	8	8	20	39	1	66	14	43	10	53	-

Règles spéciales : Elles peuvent voler.

Hobbit

Ils vivent pour la plupart dans le royaume Armandur. Ils sont de petits humanoïdes d'environ un mètre de haut qui, à la différence, des humains sont rondouillards. Ils sont généralement toujours joyeux et de bonne humeur. On peut aussi les reconnaître à leurs pieds poilus.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	40	40	5	5	35	21	1	30	40	20	8	40	40

Hobgobelin



Les hobgobelins sont de grands humanoïdes qui mesurent la même taille qu'un humain. Ils ont une peau rouge-orangée comme celle des gobelins et recouverte d'un pelage allant du brun au gris-noir, et des yeux bruns ou jaunâtres.

Ils vivent généralement dans des huttes fortifiées (avec douves et palissade), ou parfois dans des ruines aménagées souvent dans leur propre tribu écartés de celles d'orques et gobelins.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	30	6	8	40	30	1	30	30	30	8	30	20

Humain - Nordique

Ce sont de féroces guerriers qui vivent au plus profond de terres nordiques. Ils n'accordent presque qu'aucune importance à la magie. Ils vivent en tribu et il existe un nombre impressionnant de tribu.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	42	35	7	6	30	27	1	30	20	30	6	30	30

Humain - Occidental



C'est l'habitant d'Armandur, des côtes de Termidoria, d'Aramon, de Draencia, de Zachrion et de Veldorn. L'humain occidental est l'équivalent de l'homme au moyen-âge en Europe.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	40	40	6	6	30	25	1	30	30	30	8	30	30

Humain - Oriental

C'est l'habitant de Hallobia, il vit de l'autre côté du continent. Le pays et les habitants sont très attachés à l'honneur et sont prêts à tout pour en avoir. Leur volonté est très forte et cela en fait d'excellents guerriers. L'humain oriental a les yeux bridés et peut être comparé à l'homme vivant dans la région chinoise à l'époque de l'empire.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	40	40	6	6	30	25	1	30	25	35	8	30	30

Humain - Sudaïste

Ce sont des guerriers vivant en tribu dans le désert aride de Termidoria. Ils ont la peau de couleur dorée à noire. Ils sont plus grands que la moyenne des humains.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	42	35	6	7	30	27	1	30	20	30	6	30	30

Hydre



Une hydre est une créature ayant une multitude de tête faisant de 6 à 8 m de long.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	45	0	8	12	30	120	6/8	25	25	25	8	40	-

Règles spéciales : Une hydre possède autant d'attaque que de têtes, la valeur donnée est celle moyenne d'une hydre. Elle cause la Terreur.

Irsai



Ils ressemblent fortement à des arbres mais sont capables de se mouvoir, ils sont généralement très vieux et souvent très érudits. Ils ne parlent pas facilement et doivent avoir confiance pour cela.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	90	35	12	14	20	106	3	90	65	90	35	75	25

Règles spéciales : Les irsais sont sujets à la peur du feu

Jonc sanguinaire

Les joncs sanguinaires sont des plantes qui ont les traits des animaux prédateurs, ils peuvent se mouvoir mais pas se déplacer. Dès que ces branches heurtent un objet solide, elles s'en saisissent pour l'emmener vers le tronc où se situe l'appareil digestif de la plante.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
0	45	0	6	6	60	24	1	20	0	0	0	-	-

Règles spéciales : Les joncs sanguinaires peuvent attaquer toute cible à moins de 5 mètres.

Cette attaque est de type constriction et peut immobiliser la victime causant 1D6 points de dommages. Si un coup fait perdre le moindre PV à la créature alors elle entraînera sa victime vers le tronc et lui infligera 1D6 points de dommages sans modificateur. Un personnage peut s'évader des joncs en infligeant 5 PV en un seul coup ou en réussissant un test de Force.

Kobold

Le Kobold est un gobelinoïde encore plus petit que le goblin puisqu'il mesure entre 50 cm et 70 cm. Il ressemble très pour trait au goblin seulement la taille varie

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	35	35	2	2	40	12	1	20	20	20	10	20	20

Kraken

Il s'agit d'un monstre de très grande taille ressemblant fortement un calmar et doté de nombreux tentacules. Dans ses rencontres avec l'homme, il est réputé capable de se saisir de la coque d'un navire pour le faire chavirer, faisant ainsi couler ses marins, qui sont parfois dévorés.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	45	-	12	16	10	300	10	-	-	-	10	60	-

Licorne



La licorne est un animal magique comme le dragon et le phénix. C'est une créature raisonnée qui refuse d'être montée à part par un être pur. Les licornes sont similaires aux les chevaux hormis qu'elles possèdent une corne sur le devant de la tête. Elles ont un pelage blanc neige.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
32	60	0	6	6	40	53	2	90	18	90	20	60	-

Règles spéciales : Les licornes ne prennent que pour cavalier qu'une personne d'alignement bon ou loyal qui l'on été tout au long de leur vie. Les licornes émanent de magie qui protège

son cavalier en lui donnant 4 points de protection supplémentaires tout au long qu'il sera sur la créature. Le sang d'une licorne peut régénérer toutes les blessures, guérir tous les poisons et dissiper les effets de drogues, il faudra boire l'équivalent d'un verre pour guérir d'un poison, dissiper les effets d'une drogue et récupérer 1D6 PV. De même, les licornes sont immunisées aux poisons et drogues.

Léviathan



Le léviathan est un immense serpent marin de plus de 50 mètres de long qui vit dans les profondeurs des mers.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
14	60	-	22	16	20	280	4	10	10	-	10	40	-

Loup



C'est une créature quadrupède ressemblant singulièrement au loup. Il vit la plupart du temps dans des forêts au climat assez rude et sont très fort.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	45	0	6	6	40	20	1	20	20	20	8	50	-

Manticore



Le manticore est une créature ayant le corps d'un lion, sa tête peut parfois rappeler vaguement féline et une queue de scorpion ou de dragon hérissée de pique, il est souvent doté d'ailes, capable de lancer des dards venimeux pour immobiliser sa proie. Sa taille varie entre celle d'un lion et celle d'un cheval.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
28	60	0	14	14	50	117	4	40	20	40	12	50	-

Règles spéciales : Le manticore peut utiliser ses attaques classiques pour effectuer des attaques de dards, c'est attaques sont venimeuses et causent la mort en 1D6 Rounds pour deux échecs à des tests de résistance aux poisons (Une seule dose de poison par Round).

Manti-Draconis

Le larva-Draconem ressemble à un gros insecte de la famille des scolopendres (iule, mille-pattes). Leur longueur varie entre 5 à 8 mètres. Tout leur être respire le froid, et le fait de les toucher revient à plonger la main dans une cuve d'eau glacée. Ce ne sont en fait que des larves qui, une fois qu'elles se seront transformées dans leurs chrysalides de glace (ce qui peut prendre plusieurs dizaines d'années), donneront naissances à des créatures d'une beauté remarquable mais froides et d'une cruauté sans égale ! Ces dernières ressemblent à des mantes religieuses géantes, tout leur être paraît être fait de glace : on les appelle les Manti-Draconis. Les Larva-Draconem sont aussi lentes que leurs mandibules sont acérées et puissantes.

Profil – Larva-Draconem :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	50	0	10	10	40	85	3	60	30	60	20	70	25

Profil – Manti-Draconis :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	70	0	16	16	40	170	5	90	50	90	40	90	25

Règles spéciales : Ils peuvent tous les deux cracher un souffle de glace, la force de glace est 8 et subit les règles de dégâts de feu. Le souffle de la créature couvre une zone de 8 mètres de long sur 3 mètres de large.

Minotaure



Les minotaures possèdent un corps humain géant et une tête de taureau. Leur peau est souvent sombre et leurs yeux sont rouges. Ils adorent se lancer des défis impossibles et sont de redoutables guerriers.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	45	35	10	10	30	55	2	30	20	30	14	40	10

Nain



Ils vivent dans les montagnes dans des mines qu'ils creusent en colonie. Une colonie naine est une sorte de clan, lors de cérémonies importantes tous les chefs de clans se réunissent devant le roi nain. Il ressemble à l'humain en plus petit et trapu. Il possède de larges membres et une résistance incroyable. Il mesure en moyenne 1m20 pour 80 kg ce qui en fait de redoutables guerriers.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	48	30	6	8	20	27	1	50	30	50	6	25	20

Nain du chaos

Ils vivent comme les nains dans les montagnes mais voyages en plaine pour piller et recueillir des richesses qu'ils offrent à leurs dieux chaotique. Il ressemble à l'humain en plus petit et trapu. Il possède de larges membres et une résistance incroyable.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	48	30	6	8	20	27	1	50	30	50	6	25	20

Naga

Les nagas sont une race d'humanoïdes amphibiens vivant dans le plan de l'eau. Il existe deux types de Naga, le naga grenouille qui ressemble à une grosse grenouille se déplaçant sur deux pattes et le naga reptilien qui ressemble à un reptile comme le Saurien mais possédant une plus grande affinité avec le milieu aqueux.

Profil – Naga Grenouille :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	25	6	6	50	25	1	60	50	40	10	60	20

Règles spéciales : Ils peuvent respirer sous l'eau et nager à une allure de 28 et n'ont pas de malus lorsqu'ils combattent dans l'eau. Les Naga grenouille peuvent utiliser leurs pattes pour effectuer des sauts, ils ont un bonus de +3 pour les sauts.

Profil – Naga Reptilien :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	25	10	9	50	38	2	60	30	60	8	60	20

Règles spéciales : Ils peuvent respirer sous l'eau et nager à une allure de 28 et n'ont pas de malus lorsqu'ils combattent dans l'eau. Les nagas reptiliens sont recouvert d'une fine couche d'écaille qui lui donne une protection de 1.

Nuées

Les nuées sont des groupes de petits animaux en très grand nombre qui causent pas mal de dégâts où elles passent, notamment sur les récoltes. Une nuée est constituée d'environ 1000 membres d'une créature-type ou de 100000 insectes.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	0	2	2	10	30	10	89	5	89	-	59	-

Règles spéciales : A chaque fois que la nuée perd 3 PV alors son attaque diminue de 1. La nuée est toujours constituée du même groupe de créature (Lancez 1D10) :

1-Araignées 2-Chauves-souris 3-Fourmis 4-Grenouilles/Crapauds 5-Lézards
6-Rats 7-Scarabées 8-Scorpions 9-Serpents 10-Tiques

Ogre



Les Ogres vivent majoritairement en groupe en forêt. Ils sont carnivores et ne diront jamais non à petit morceau de viande surtout si la cible semble faible. Ce sont des créatures humanoïdes d'environ 3 m à 3,60 m de haut. Ils sont très laids et très sales. Ils sont très larges du fait de leur ossature très lourde.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	45	35	8	10	30	55	2	20	20	20	10	30	20

Ondin



Ils vivent dans les profondeurs de l’océan, sous l’océan Organie. Les villes sous marines sont magnifiques et surtout colossale. L’ondin est un humanoïde à la peau bleutée, il a les pieds palmés, des nageoires le long de ces bras, de ces hanches et une queue de poisson derrière sa tête.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	40	40	6	5	35	23	1	40	35	30	8	30	30

Règles spéciales : Ils nagent à une vitesse de 28, peuvent respirer sous l’eau et n’ont pas de malus lorsqu’ils combattent dedans.

Orque



Les Orques sont les frères d'armes des gobelins, ils sont nettement plus forts qu'eux et en profite pour faire travailler les gobelins à leur place. Ils sont de redoutables combattants très téméraires parfois même un peu trop. Les Orques sont une sorte d'humanoïde d'environ 2 m de haut, puissamment bâti. Contrairement à son frère Gobelin il possède d'énormes bras musclés dont il se sert pour le combat. Sa peau est verte et ils vivent principalement en clan.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	30	6	8	25	32	1	30	20	30	8	30	30

Orque Gris



Les Orques Gris sont apparus sur Arktosia il y a très peu de temps. Ils sont arrivés par les mers sont sanguinaires si on les compare à leur frère. Les Orques gris sont une sorte d'humanoïde d'environ 2,10 m de haut, puissamment bâti. Contrairement à son frère Gobelin il possède d'énormes bras musclés dont il se sert pour le combat. Sa peau est grise et ce qui on pu survivre à un combat contre eux affirment qu'ils sont plus redoutable que n'importe quel Orque.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	55	30	7	9	25	35	1	30	20	30	8	30	30

Ours

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	0	10	10	30	40	2	24	10	24	-	54	-

Palourde des sables

La palourde vit dans le sable humide, elle attend jusqu'à ce qu'une créature pose le pied dessus et elle referme le piège. Les palourdes peuvent faire entre 30 cm et 1,80 m.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
0	45	0	*	6	*	40	1	0	0	0	-	0	-

Règles spéciales : Les palourdes n'ont aucun esprit mise à part celui de coincer les créatures. Etant donné leur mode d'attaque celles-ci surprennent toujours. Si la victime essaie de se débattre elle subira 3 points de Vie par Rounds sans modificateur. Les * dépendent de la force de la palourde, 2 Points sont égal à 30 cm de diamètre.

Pégase



Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
32	45	0	8	6	30	22	1	10	15	10	-	30	-

Règles spéciales : Ils sont semblables aux chevaux hormis qu'ils possèdent une paire d'ailes qui leur permettent de voler.

Phénix

Un phénix a l'envergure d'un aigle, sa tête est surmontée d'une huppe écarlate, les plumes du cou sont dorées, il a les ailes rouges, la queue entrecroisée de plumes blanches et incarnadines, les yeux étincelants et ses serres et son bec sont de couleur or.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	70	0	10	10	80	64	3	65	65	65	40	80	40

Règles spéciales : Il cause la terreur chez toutes les créatures vivantes, de plus il est immunisé à tous les effets psychologiques (rien ne lui fait peur). Il éprouve de la haine envers tout ce qui est chaotique. Il Peut devenir invisible et éthéré s'il pressent un danger quelconque.

Résurrection : Une fois tués les phénix se transforment en cendres mais les phénix sont capables de renaître de leurs propres cendres. Après 5 minutes, les cendres du phénix se recomposent en phénix. Pour tuer un phénix il faut mettre une partie de ses cendres à l'eau ou tout simplement les disperser. En plus de cela les phénix connaissent tous les sorts relatifs au feu et sont immunisés à toutes les attaques de feu.

Raie sillyrienne

Créature marine dont la forme est proche de la raie commune à la différence que celle-ci soit nettement plus imposante et agressive. Elle est capable de provoquer de très fortes décharges électriques.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
15	45	-	7	8	25	35	1	10	5	-	4	45	-

Règles spéciales : La raie sillyrienne peut produire de fortes décharges électrique (10 par jour) qui causent 8+1D12 dommages et qui ignorent les armures dans une zone de 2 mètres autour de lui.

Reptaire

Cette créature possède un long corps à la manière du serpent aux reflets rouge braise et de noir de ses écailles. Sur la partie supérieure de son corps, il possède des bras puissants et au-dessus une tête d'humains hormis le fait qu'elle soit rouge et noire. Du derrière de sa tête jusqu'au bout de sa queue en passant par son dos se dresse de grosses écailles tel des piques.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	55	25	10	9	45	45	2	50	30	60	8	40	15

Règles spéciales : Ils peuvent respirer sous la lave et nagent dedans à la vitesse de 28. Ils n'ont pas de malus lorsqu'ils combattent dedans. Ils résistent aussi à de très grandes chaleurs et sont immunisés aux dégâts de feu et de lave mais aux explosions.

Salanistre

Un lézard de grande taille (un peu moins de 80 cm de long pour 5 à 10 kg), aux couleurs vives (rouge carmin ou vermillon, violets) avec ou sans taches d'autres couleurs, et une gueule pleine de minuscules dents aiguës.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	43	40	4	4	60	16	1	20	20	20	10	20	-

Sangsues caméléon

Les sangsues géantes sont identiques aux sangsues ordinaires hormis que leur taille varie de 30 cm à 60 cm. Elles peuvent créer des illusions.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	45	0	4	4	30	23	3	14	2	14	-	45	-

Règles spéciales : Elles peuvent créer des illusions (plusieurs créatures peuvent cohabiter pour former une illusion multiple) d'une taille minimum de 30 cm et maximum de 1,80 m. Elles ne peuvent reproduire les effets d'un sort, de la parole et des attaques spéciales. Les sangsues se nourrissent de sang, chaque Rounds elles infligent 8 Points de vie à leur victime et chaque on tire 1D6 sur 6 la sangsue sera repue et s'arrêtera de sucer le sang jusqu'à son prochain repas. On peut toujours tenter d'arracher une sangsue mais cela causera 3D10-16 Points de vie. Il y a d'autres moyens de l'enlever plus efficaces comme appliquer de l'huile ou de la chaleur.

Sangsues géantes

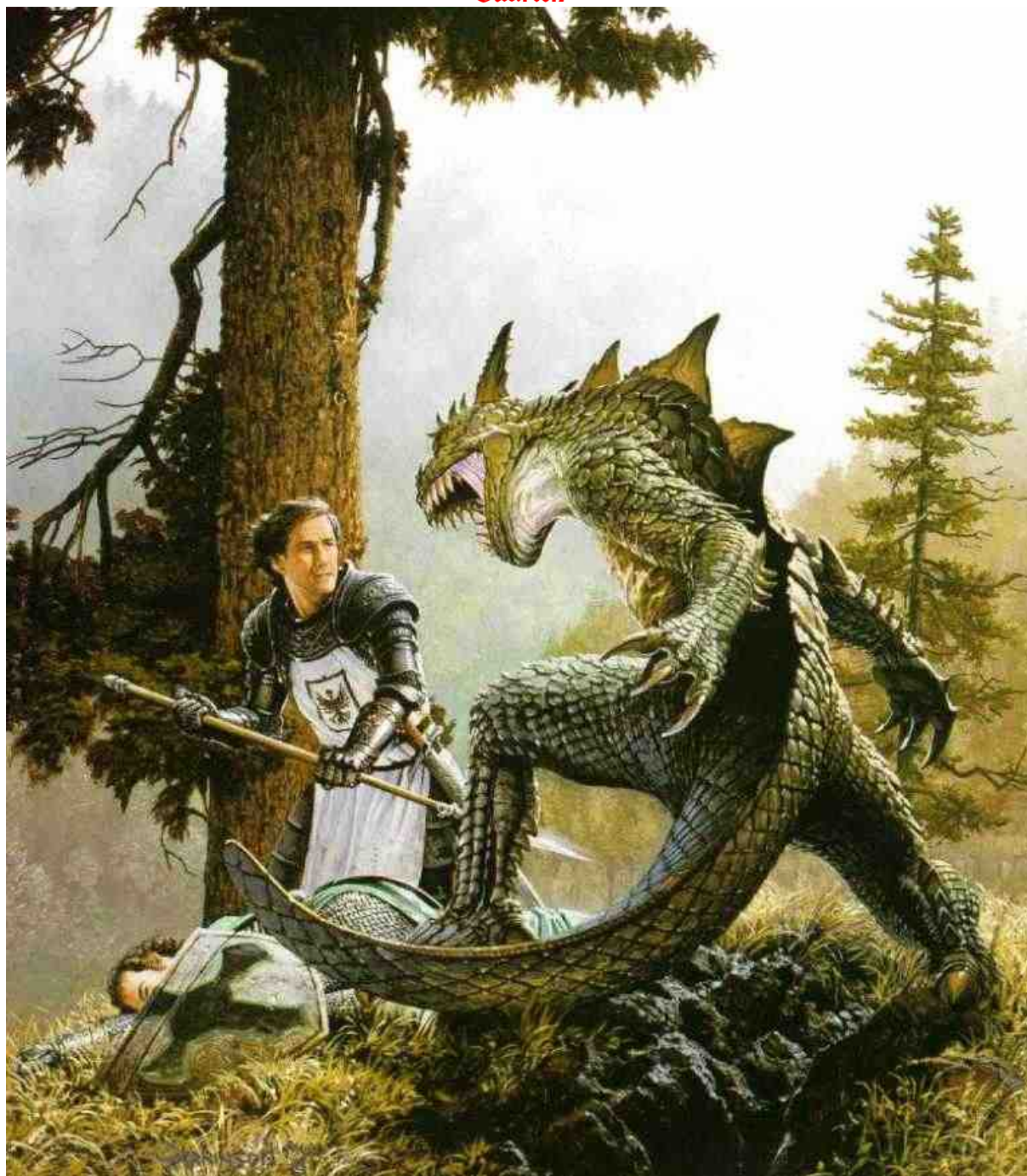
Les sangsues géantes sont identiques aux sangsues ordinaires hormis que leur taille varie de 30 cm à 60 cm.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	45	0	4	4	30	23	3	14	1	14	-	45	-

Règles spéciales : Les sangsues se nourrissent de sang, chaque Rounds elles infligent 8 Points de vie à leur victime et chaque on tire 1D6 sur 6 la sangsue sera repue et s'arrêtera de sucer le sang jusqu'à son prochain repas. On peut toujours tenter d'arracher une sangsue mais cela causera 3D10-16 Points de vie. Il y a d'autres moyens de l'enlever plus efficaces comme appliquer de l'huile ou de la chaleur.

Saurien



Informations Les sauriens vivent dans les forêts du monde d'Arktosia, ce sont de redoutables aux griffes largement aiguisées. Ce genre de créature a suffisamment de force pour trancher un homme en deux en un seul coup. Les Sauriens sont des créatures hommes lézard qui font entre 1,80 m et 2,50 m. Ce sont des redoutables prédateurs à la peau écailleuse.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	20	10	9	50	38	2	60	20	60	8	60	15

Règles spéciales : Les sauriens ont une vision nocturne de 30 mètres et un peau écailleuse épaisse qui leur donne 2 points d'armure sur tout le corps.

Scarabées géants

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	45	0	6	6	10	40	2	6	2	24	-	50	-

Règles spéciales : Les scarabées ont une carapace épaisse qui leur donne 4 points d'armure partout. Ils peuvent voler mais de nuit et ont une vision nocturne portant à 20 mètres. Ils sont sujets à la peur du feu.

Scorpions géants

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	45	0	10	8	10	55	3	6	2	24	-	50	-

Règles spéciales : Les scorpions ont une carapace épaisse qui leur donne 4 points d'armure partout. Ils ont une vision nocturne portant à 10 mètres. Ils sont sujets à la peur du feu. Le scorpion effectue une attaque de queue par Rounds, cette attaque est venimeuse, le personnage pourra effectuer un test d'Endurance on être somnolent, un second échec entraînera la mort.

Serpents

Les serpents des roches sont de gros serpents qui vivent dans les plateaux rocheux qui peut grimper à la verticale sans aucune difficulté.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
12	45	0	6	6	60	40	1	43	6	43	-	53	-

Règles spéciales : Ils ne subissent pas de dégâts due aux chutes, ils peuvent avaler une proie de taille humaine en 1 Round. Celle-ci subira 3 Points de vie par Rounds.

Serpent des eaux

Animal dont la physionomie est pratiquement similaire à celle d'une anguille. Forme effilé dont le corps semble glisser et se fondre dans les eaux beaucoup plus gros l'anguille. Le serpent des mers est généralement agressif si l'on le réveille et qu'il n'a pas mangé à sa faim ou encore si il subit des attaques. En plus de sa mâchoire redoutable le long de ses dents perle en permanence un poison fort destiné à rendre ses coups de mâchoires plus efficaces.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
22	55	-	11	10	30	55	2	10	5	-	6	50	-

Règles spéciales : La salive du serpent des eaux est remplie de poison de ce fait à chaque fois qu'il blesse un adversaire, celle-ci perd 2 PV sans annulation possible.

Sirène

Créatures de légende dont la silhouette est composé d'un buste de femme à la beauté enivrante et dont l'autre moitié du corps se termine par une queue de poisson recouverte d'écaille lui permettant de se déplacer dans les fonds marins avec une grande facilité. Les sirènes sont notamment connues par leurs chants enchanteurs dont la mélodie semble mettre dans un état second n'importe quel homme aussi rustre qui soit.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	25	6	6	30	25	1	30	30	30	10	30	30

Règles spéciales : La sirène est capable d'attirer vers elle tout homme qui soit grâce à sa voix, le rendant inopérant.

Statue de Bronsh

La Statue de Bronsh peut suivre une piste quelle que soit le temps qui soit passé. Ils peuvent retracer le trajet d'un personnage sur plusieurs années, sans jamais s'arrêter, pour finir par arriver vers la cible. Elles étaient utilisés par les riches d'antan pour poursuivre des ennemis assurés que la Statue de Bronsh retrouverait la piste et la suivrai jusqu'à son but. Elles ressemblent à une tête qui glisse sur le sol. Elles sont de grande taille pour une tête, mais ne possèdent pas de corps.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
4	70	0	2	2	10	120	5	80	80	-	0	80	-

Règles spéciales : Une fois qu'elles ont trouvé la piste de leur objectif, elles se mettent en mouvement et suivent la piste pour l'éternité. Bien qu'elles avancent lentement, elles continueront même durant la nuit à avancer. Elles gagnent du temps sur leur cible la nuit!!

Stégadon

Cette espèce ressemble un peu à un tricératops, elle est capable de déraciner un arbre (genre baobab) et peut broyer la roche grâce à leurs imposantes pattes. Le front du stégadon est pourvu de gigantesques cornes et plein d'épines couvrent son dos. Sa queue massive et pourvue de pointes de 50cm (environ, voire même plus) peut détruire une maison sans problème.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	40	-	12	12	20	82	4	10	10	10	10	10	10

Règles spéciales : La peau écailleuse du stégadon lui confère une protection de 5 sur tout le corps. De plus, il cause la terreur à toutes les créatures de moins de 3 mètres.

Syralith

Créature vivant dans les plus obscures profondeurs de l'océan. L'animal est doté d'une gueule surdimensionnée aux innombrables fines dents acérées. Il se repère à l'aide de sonar de la même façon que les dauphins ne pouvant faire autrement du à l'absence d'yeux. Créature vorace capable d'engloutir des proies entières, les paralysant à l'aide de poison.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
15	45	-	15	11	25	65	2	10	5	-	4	45	-

Tenelith

Le tenelith est une sorte de gros chien noir vivant exclusivement la nuit, vif, souple et puissant à la fois se déplaçant généralement de meute. Seul le vert sombre teinté de rouge de leurs yeux contraste dans la nuit. Prédateurs d'exception ils n'hésitent pas à se mesurer à beaucoup plus gros et plus puissant qu'eux. Comptant sur le nombre, l'effet de surprise ainsi que la puissance redoutable de leur mâchoire pour arriver à leurs fins.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
28	55	-	9	8	55	35	1	20	5	-	6	75	-

Règles spéciales : Les teneliths sont capable de voir dans le noir

Troglodyte



Les Troglodytes sont des créatures hommes lézard qui font entre 2 m et 3 m. Ce sont des redoutables prédateurs à la peau écailleuse. Ils sont largement plus costauds que leur homologue saurien et plus bête aussi. Ils vivent en tribu avec les sauriens qui sont plus nombreux que les troglodytes.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	15	12	10	30	48	2	60	10	60	8	60	15

Règles spéciales : Les troglodytes ont une vision nocturne de 30 mètres et un peau écailleuse très épaisse qui leur donne 3 points d'armure sur tout le corps.

Troll des cavernes



C'est la race de troll existante la plus terrible, ils ont une taille variant de 2 à 3 mètres et vivent dans les cavernes les plus profondes, ils se nourrissent de champignons et de pierre dans leur habitat. Du fait de leur manque de lumière, ils ne voient pas grand-chose à la lumière et leur peau s'épaissit avec l'âge.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	50	20	9	11	20	48	1	20	20	20	6	30	15

Règles spéciales : Un troll des montagnes possède une peau dure comme de la pierre. Cette protection varie de 1 à 4 selon l'âge en sachant que plus un troll est âgé plus la protection est efficace.

Troll des collines



Ils mesurent environ 2 mètres et possèdent une force qui les rend terrible en combat. Ils vivent en solitaire pour la plupart et prennent plaisir à manger des voyageurs égarés. Leur peau varie du jaune au rouge brique en passant par l'orangé terne.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18	45	20	9	12	20	46	1	20	20	20	6	30	15

Troll des marais



Ce sont des trolls qui ont décidés de vivre près des marais. Ils ont une peau visqueuse similaire à celles de batraciens, ils sont aussi capables de cracher de l'acide. Ils ne quittent jamais les marais et sont amphibiens. Leur taille est très légèrement supérieure à l'humain.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	30	8	9	20	30	1	20	30	20	6	30	15

Règles spéciales : Les trolls des marais sont capables de cracher de l'acide, lorsqu'ils le font ils devront réussir un test de Tir pour toucher la cible. L'acide est capable d'enlever chaque Rounds 1D3 PV à sa victime pendant 3 Round sans réduction due à l'armure possible. Les trolls des marais nagent très vite et peuvent respirer sous l'eau.

Troll des montagnes



Le troll des montagnes n'a aucune ressemblance avec ses homologues trolls. Les plus petits mesurent 2,50 mètres et les plus grand jusqu'à 3,50 mètres de haut et grâce à sa force énorme il est capable de soulever des rochers. Heureusement, ils vivent souvent dans des grottes isolées dans les forêts du Nord.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18	50	20	10	12	20	53	1	20	15	20	6	30	10

Variag

Les Variags sont un croisement entre les orques et les trolls, ils vivent dans des régions arides où ils ont habitués leur corps à la rudesse du désert. On rencontre des campements de Variags dans un peu tous les déserts, plus c'est impossible à vivre, plus il y en a. Ils sont assez grands, entre 2m20 et 2m60. Ils ont une couleur de peau variant du vert au jaune en passant par le brun, parfaits pour se camoufler dans de grandes étendues monocolores.

Ils ne possèdent pas les capacités digestives des trolls mais ne se privent pas pour autant de quelconque nourriture, même parfois des pierres en saison décevante, non nutritives, mais empêchant les crampes d'estomac.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	55	30	8	10	20	40	1	30	30	40	6	30	15

Règles spéciales : Etant généralement de la couleur de leur environnement, ils possèdent naturellement le camouflage avec un test de +20.

Vers solaires

Les vers des marais sont de grands vers qui font entre 6 à 9 mètres, ils ressemblent à des serpents. Ils ne vivent que dans les terrains marécageux où ils creusent dans la terre meuble, ils peuvent nager mais ne peuvent attaquer lorsqu'ils nagent.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	45	0	12	8	30	55	4	10	10	10	-	40	10

Xenop



Ils ont la même stature qu'un humain quoi qu'un peu plus grand. Il vit sur l'île de Bôbat'mar et sur les îles situées à proximité. Il a la silhouette d'un humain en ayant le corps d'un faucon, il est muni d'ailes qui leur permettent de voler.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	35	6	6	35	25	1	40	40	30	8	40	25

Règles spéciales : Les xenops peuvent voler à une vitesse de 42.

Veti



Ils vivent au plus haut des montagnes, là où le vent ne s'arrête jamais de souffler et là où la neige est éternelle. Leur taille varie de 2 à 3 mètres et leur fourrure est très pâle ce qui le rend presque invisible sur la neige. Ils vivent en groupe essayant de survivre au plus haut des montagnes.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
18	45	25	10	11	30	37	2	30	25	40	8	50	15

Les créatures morts-vivantes :

Abomination

Ce sont des créatures morts-vivantes formées à parti de morceaux de cadavres de toute sorte d'origine ce qui explique leur nom.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	50	25	8	10	25	55	2	30	15	20	0	30	-

Règles spéciales : Elles causent la peur.

Démon squelette



C'est un démon qui a pris une forme squelettique, il peut être créé naturellement ou être ressuscité à partir du cadavre d'un démon. Ils sont très rares.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	60	50	10	9	50	40	2	20	20	20	0	20	20

Règles spéciales : Il cause la Peur

Dragon d'os



Ils sont créés avec les restes d'un dragon mort depuis plus ou moins longtemps. Ce sont des créatures morts-vivantes.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	70	0	14	14	30	170	5	60	20	70	0	70	-

Règles spéciales : Il cause la Terreur. Contrairement aux dragons, il ne crache pas de feu mais un souffle putride qui ronge comme un acide. Le souffle couvre une zone de 8 mètres de long sur 3 mètres de large et a une force de 9. Il cause la Terreur.

Goule

Ce sont des Morts-vivants qui ont pour habitude de leur vivant de dévorer les morts quelque soit son origine et cette habitude s'est accentuée dans leur mort. Si ils n'ont pas suffisamment de nourriture, ils peuvent se monter cannibale. Ils ressemblent généralement à des humains mais ils possèdent des airs de monstres ainsi que des dents extrêmement pointues.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	35	35	6	8	25	23	2	15	15	15	0	20	5

Règles spéciales : Elles causent la Peur.

Guerrier squelette



C'est un squelette animé d'humanoïde, ils sont généralement vêtus d'habits en haillon.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	35	6	6	20	22	1	20	20	20	0	20	20

Règles spéciales : Ils causent la Peur.

Liche



Les liches sont des êtres que l'on a enterré avec un rituel nécromant ! Le nécromancien ayant procédé à l'acte a soigneusement gravé sous la peau du dit personnage des runes noires. Une fois mort le personnage revient à la vie. Grâce à ses ladites runes ils disposent d'un énorme pouvoir magique et acquièrent une grande force et agilité. Mais un dieu peut aussi rendre l'être liche.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	55	35	8	8	20	55	4	90	90	90	40	60	-

Règles spéciales : Les liches peuvent lancer des sorts de magie astrale de niveau 6 et de nécromancie de niveau 4. Elle cause la Peur.

Ombre

Ce sont les restes d'âme restée sur terre d'une personne morte, ils reproduisent sans arrêt une scène qui les a marqués (être tués dans la plupart des cas) et hantent le lieu de leur mort.

Règles spéciales : Ils ne peuvent être attaqués, ni attaquer. Elle cause la Peur.

Spectre



C'est l'esprit d'un mort, qui serait resté prisonnier sur terre ou reviendrait de l'au-delà soit pour accomplir une vengeance, soit pour aider des proches, pour errer éternellement sur Terre en punition de ses mauvaises actions passées ou qu'ils sont mort avant l'heure. Il y a beaucoup de formes de spectres certains pourront saisir la matière et d'autres pourront drainer les points de force de leur victime.

Règles spéciales : Les spectres causent tous la peur et sont des créatures éthérées qui peuvent franchir les murs. Ils drainent 1D6 points de Force par contact avec l'adversaire, lorsqu'un personnage tombe à 0, il meurt. On peut récupérer 4 points de Force par jour. Il cause la Peur.

Vampire



Les vampires sont des créatures très anciennes pour la plupart qui sont plus fortes et plus rusées que les membres de toutes les autres races. Ils ont entre 500 et 800 ans en moyenne et possède la force de 10 hommes réunis. Le vampire a beaucoup de qualité mais aussi beaucoup de faiblesses il :

- Ne supporte pas la lumière du soleil
- A la faculté de se transformer en animal (loup, chauve-souris) ou en brume. Il convient de noter que, contrairement à l'homme atteint de lycanthropie, qui doit ôter ses vêtements avant de prendre la forme du loup-garou, le vampire ne semble pas avoir besoin de se déshabiller pour se changer en animal
- Se nourrit de sang. Là encore, dans de nombreuses légendes, le vampire ne se nourrit pas que de sang : comme tous les morts-vivants, le vampire pratique en effet l'automastication de sa chair et de ses vêtements
- Ne se reflète pas dans les miroirs
- Ne peut franchir un seuil sans y être invité
- Est immortel, et ne peut être tué que par un pieu dans le cœur, une décapitation ou une crémation. Il doit ensuite être enterré à l'angle d'un carrefour (plusieurs variantes)
- Est doué d'une force exceptionnelle
- A une peau d'une blancheur blafarde
- Ne peut franchir l'eau courante
- Peut être repoussé par un crucifix
- Est indisposé par l'odeur de l'ail
- Peut être blessé par de l'eau bénite
- Est obligé de compter toutes les graines d'un sac renversé devant lui, même si le jour arrive, et ne peut s'en détourner que lorsqu'il a fini de les compter
- Est extrêmement rapide

Il ressemble à un homme quoique d'une blancheur blafarde, il a aussi deux énorme incisives qui lui serve à sucer le sang de ses victimes

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
-	+30	+30	+5	+5	+30	+40	+3	+20	+20	+20	+20	+20	+20

Règles spéciales :

Les vampires utilisent de points de pouvoir pour utiliser ses facultés. Il peut dépenser 2 points de pouvoir pour changer de forme mais devra en utiliser 2 autres pour retrouver sa forme initiale. Le vampire peut se transformer en brouillard, en loup ou en chauve-souris.

Contrôle Mental : Le vampire peut aussi au prix de 2 points de pouvoir de contrôler des petits animaux ou des loups. Le vampire peut aussi tenter de contrôler une personne à moins de 4 mètres de lui pour 2 points de pouvoir cette personne pourra tenter de résister en réussissant un test de Vo, il ne peut bien entendu contrôler qu'une seule personne à la fois. Ils

peuvent aussi contrôler des morts-vivants dans un rayon de 30 mètres.

Récupération des points de pouvoir : Un vampire ne peut récupérer ses points de pouvoir de façon normale, il récupère ses points de pouvoir en suçant le sang de ses victimes. Il peut enlever jusqu'à 1D3 PV à sa victime qui temps qu'elle sera mordue ne pourra pas se défendre. Chaque fois qu'il drainera 1 point de vie à sa victime, il récupérera 2 points de pouvoir.

Etre nocturne : Pendant le jour, le vampire doit se reposer dans un cercueil rempli de terres de son pays natal. Dès qu'il s'installe dans son cercueil le vampire doit dépenser 10 points de pouvoir ou tomber dans un état de catalepsie et ne pourra ni bouger, ni utiliser ses pouvoirs. Dans cet état il est identique à un cadavre ordinaire.

Un vampire cause le Peur.

Zombie



Ils ressemblent généralement à des humains mais leur corps est en décomposition et leurs habits en haillon. Ils sentent très mauvais.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	35	0	6	6	20	22	1	10	10	-	0	20	5

Règles spéciales : Le zombie cause la Peur.

Les élémentaux :

Elémentaire d'air



Il a une forme confuse avec deux bras, il fait d'air qui peut tourner plus ou moins vite. Il est capable d'influer sur la météo mais de façon très localisée.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	90	90	12	12	80	100	4	80	80	80	28	80	-

Règles spéciales : Chaque Round, quand il n'est pas engagé au combat, l'élémentaire peut lancer un sort d'Eclair, Bourrasque ou Vent magique gratuitement.

Les élémentaires sont affaiblis à chaque coup qu'ils reçoivent en devenant toujours un peu plus petit. A chaque fois qu'il perd un quart de sa vie toutes ses statistiques sont diminuées du quart (= 25 PV).

Elémentaire de feu

Son corps est entièrement constitué d'eau sous ces différents états. Il peut se confondre avec de l'eau ce qui lui donne un avantage formidable au combat.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	90	90	12	12	80	100	4	80	80	80	28	80	-

Règles spéciales : Chaque Round, quand il n'est pas engagé au combat, l'élémentaire peut lancer un sort de Souffle de glace ou de brouillard épais gratuitement.

Les élémentaires sont affaiblis à chaque coup qu'ils reçoivent en devenant toujours un peu plus petit. A chaque fois qu'il perd un quart de sa vie toutes ses statistiques sont diminuées du quart (= 25 PV).

Elémentaire d'épines

Le corps de cet élémentaire est composé d'un paquet de ronces qui sont emmêlés pour former un corps.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	90	90	12	12	80	100	4	80	80	80	28	80	-

Règles spéciales : Chaque Round, quand il n'est pas engagé au combat, l'élémentaire peut lancer un sort de végétation agressive gratuitement.

Les élémentaires sont affaiblis à chaque coup qu'ils reçoivent en devenant toujours un peu plus petit. A chaque fois qu'il perd un quart de sa vie toutes ses statistiques sont diminuées du quart (= 25 PV). Chaque personnage en contact et qui a été touché par l'Elémentaire subit 1D10 dommages supplémentaire ignorant l'endurance mais pas l'armure.

Elémentaire noir

Né dans des endroits sombres, l'élémentaire noir se nourrit de l'esprit des morts mais aussi des vivants devenant plus fort à chaque esprit ingurgité, à chaque fois qu'il vainc un adversaire il prend son arme qui sera alors intégré à son corps. L'élémentaire noir est capable de pousser un cri qui est capable de décourager les plus endurcis.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	90	90	14	14	80	110	4	80	80	80	28	80	-

Règles spéciales : Chaque Round, quand il n'est pas engagé au combat, l'élémentaire peut lancer un sort d'Eclair noir ou de peur subite gratuitement.

Les élémentaires sont affaiblis à chaque coup qu'ils reçoivent en devenant toujours un peu plus petit. A chaque fois qu'il perd un quart de sa vie (52 PV) toutes ses statistiques sont diminuées du dixième.

A chaque fois qu'un élémentaire noir à l'occasion d'absorber un esprit, il peut alors restaurer ses caractéristiques de +4 pour les caractéristiques à pourcentage, +1 pour la force et l'endurance et +15 pour les points de vie. L'élémentaire peut dépasser ce profil de seulement l'équivalent de deux esprits.

Elémentaire de terre



Cette élémentaire fait de pierre est capable d'ériger des collines, de causer des tremblements mais aussi causer des éboulements. La terre est son élément de par ce fait il peut surgir du sol et créer des matériaux fait de terre très résistants.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
20	90	90	12	12	80	100	4	80	80	80	28	80	-

Règles spéciales : Chaque Round, quand il n'est pas engagé au combat, l'élémentaire peut lancer un sort de Créer des fosses ou Provoque des secousses gratuitement.

Les élémentaires sont affaiblis à chaque coup qu'ils reçoivent en devenant toujours un peu plus petit. A chaque fois qu'il perd un quart de sa vie (25 PV) toutes ses statistiques sont diminuées du quart.

Les démons :

Bargann



Les barganns sont des démons gigantesques et millénaires, dans leurs veines coule le sang de tous ses ennemis. Ils sont dotés d'ailes membraneuses, d'un corps puissamment musclé, d'une queue et d'une paire de cornes. L'arrivée d'un démon d'une telle puissance signifie que beaucoup de sang va couler. Il n'en existe que seulement 7.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	100	100	30	30	150	380	6	100	100	100	100	100	-

Règles spéciales : Les Barganns sont tous mage de niveau maximum dans tous les domaines de magie et peuvent voler.

Crépuscule



Le crépuscule à l'aspect d'un grand cheval noir à la crinière de feu avec une paire d'yeux rouge sang. Il est capable de voler et de courir à des vitesses que tout cheval n'atteindrait pas. Il peut cracher du feu comme un dragon. On soupçonne que ce cheval appartient au monde de l'ombre.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
36	50	0	10	7	60	34	1	20	20	20	18	50	-

Règles spéciales : Peut cracher du feu (cf. voir dragon)

Démon de pierre



Les démons de pierre ont le même type de peau que ceux des trolls, leur dos est acéré de piques. Ils possèdent aussi une queue et des griffes pointues.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	80	70	13	15	100	130	6	80	80	80	22	80	60

Règles spéciales : La peau en pierre du démon lui donne une protection de 4 points sur tout le corps.

Démon élément

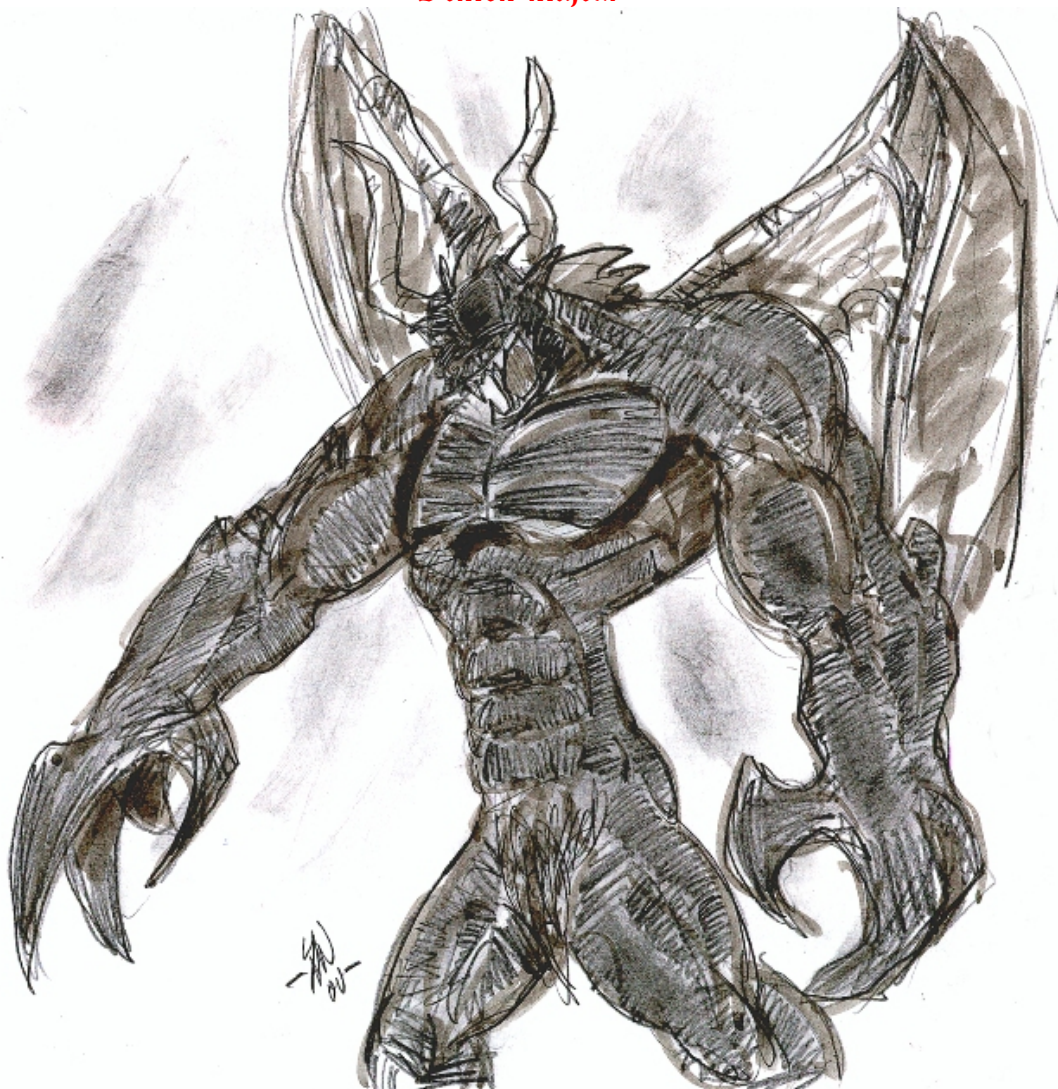
Ce sont des démons qui sont polymorphes et leur danger réside dans ce don. Ils sont généralement très rares mais aussi très rusés, ils savent utiliser leur apparence pour tromper tout le monde et ainsi se débarrasser de ceux qui pourraient ruiner leur projet. Les démons possèdent une infinité de formes, ils peuvent avoir ou non des ailes, des cornes et bien d'autres particularités

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	70	60	9	7	65	28	2	85	85	85	22	85	20

Règles spéciales : Les démons élément peuvent changer de formes à volonté sans utiliser des points de pouvoir.

Démon majeur



Les Démons Majeurs atteignent plus de 3 mètres de haut et ont chacun une forme particulière choisit lors de leur invocation. Leur représentation reflète l'image de leur âme.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	100	100	14	14	100	170	6	90	90	90	85	90	90

Règles spéciales : La plupart des démons sont capables de voler.

Démon mineur



Ce sont les démons les plus répandus après ceux des servants, ils sont plus fort que les démons servants et travaillent souvent pour le compte d'un démon majeur ou pour leurs propres intérêts. Les démons possèdent une infinité de formes, ils peuvent avoir ou non des ailes, des cornes et bien d'autres particularités.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	60	50	8	6	60	23	2	80	80	80	18s	80	20

Démon servant

Ils sont très nombreux et attaquent souvent en groupe, ils sont presque tout le temps dirigés par un chef démon pour lequel ils sont entièrement dévoués. Ils mesurent généralement entre 60 et 80 cm de long et possèdent très souvent des ailes.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	45	0	6	6	30	20	1	20	20	20	12	30	-

faucheuse



On le nomme le démon de mort il vient par accomplir une mission tous ceux qui s'interposeront sur son chemin s'attireront son courroux. Une fois sa mission accomplie il repart. Il a une apparence d'un squelette portant une cape avec un capuchon noir, il est armé d'une faux et il fait 3 mètres de haut.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
24	100	100	20	20	100	172	6	90	90	90	85	90	-

Règles spéciales : Il porte une grande cote de maille lui donnant 3 points d'armure ainsi qu'une faux qu'il manipule sans malus.

Gargouille



La gargouille est un petit démon au corps fin et aux fines ailes. Ils sont dotés d'une incroyable rapidité et profite de cette qualité pour plonger sur leur adversaire et les attaquer avant même qu'ils ne réagissent.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	70	0	8	8	70	30	2	60	60	60	18	60	-

Règles spéciales : Les gargouilles sont capables de voler.

Horreurs



Les horreurs, démons aux milles yeux sont quasiment impossible à décrire, car ils sont tout plus ou moins différents. Ils se déplacent en sautant et ont la capacité de distordre tous les objets qui les entoure.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	60	0	6	7	40	38	3	30	60	60	18	60	-

Règles spéciales : Peut distordre ce qui l'entoure (seulement les objets).

Possédé



Autrefois humains, elfes, nains, hobbits ou xenops, les possédés sont désormais des demi-démons. Un démon sont une forme éthérées a possédé le corps de sa victime prenant un contrôle total dessus. Ils ont la capacité de modifier l'apparence de sous hôte mais cela prend du temps. Ils sont généralement d'anciens démons vaincus, pour cela après avoir réintégré un corps un seul mot résonne dans leur tête : Vengeance.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	+10	+10	+2	+2	+20	30	+1	+30	+30	+30	+12	+30	-

Shandra

Créature chaotique et démoniaque, créatures rare et extrêmement dangereuses. Seul des armes dotées de magie peuvent le blesser. La shandra est capable de prendre n'importe quelle forme grâce à sa parfaite maîtrise de l'eau lui permettant également de s'en servir pour se défendre ou attaquer la faisant changer d'état et de forme à son gré.

Profil :

V	Com	Tir	F	E	Agi	PV	A	Vo	Int	Cou	Pouv	Per	Cha
16	70	60	9	7	65	28	2	85	85	85	35	85	20

Règles spéciales : Les démons élément peuvent changer de formes à volonté sans utiliser des points de pouvoir. Il maîtrise également tous les sorts relatifs à l'eau dans le domaine de magie ondine et élémentaire. Ces démons ne peuvent être blessés par des armes non-magiques (On ne peut pas frapper de l'eau)

Kelnir

Nom		Race	Sexe
Taille	Poids	Alignement	Age
Classe		Niveau	Vision Nocturne

XP :

Dieu :

Description :

Point de vie :	Destin :	Pouvoir :	Langue :	Or :
-----------------------	-----------------	------------------	-----------------	-------------

[illegible]

Dégâts de base :

[illegible]

Arme de Contact								Douvoir Arktosien
Arme	Com	Init.	Dégâts	Prd	R./Usure	Enc.	Notes	
								Point de pouvoir :
								Portée :
								Durée :

Arme de Distance							
Arme	A/T	PC	PL	PE	FE	R./Usure	Enc.

Armure						
Type	M	Agi	PA	Enc.	Usure	Notes
Total Modif.						

Déplacement				Points de démenche
Allure	M/ Round	M/ Tour	Km/ Heure	
Prudente				
Marche				
Course				

Equipement	Enc.	Localisation

Remerciement

Je remercie toutes les personnes qui ont collaborées au projet et toutes ceux qui ont lu et se sont intéressées à ce jeu et plus particulièrement :

Dessinateurs - dar-k-jerem@hotmail.fr :

Mon-Ger pour le dessin du Spectre dans le bestiaire (P. 277).

Scribe :

TOfuparc qui retouché mes récits pour les rendre plus intéressants.

Je remercie aussi Flèche d'acier pour tous ses conseils sur le système de jeu,

Modkin pour m'avoir écrit la carrière de l'Ingénieur et

Pierre pour m'avoir créé les créatures : Baleine, Arcal, Sirène, Aliar, Serpent des eaux,

Dragons des mers, Astan, Shandra, Syralith, Raie sillyrienne, Ange Lunaire et Tenelith

Le jeu n'est pas encore fini donc si vous avez des propositions, que vous voulez écrire ou que vous voulez dessiner envoyez-moi un mail à kelnir@hotmail.fr ou venez faire un tour sur notre forum <http://kelnir.forumpro.fr>

J'espère que le jeu vous aura plu

Sheeran