

Conflits Éternels

Là où les rêves poursuivent leur réalité.
Soyez le Héros, entrez en Conflits!

Guide des joueurs, Cinquième Édition (5.3)
Saison 2016

LA LEGENDE DE L'ILE VERTE	8
REGLES DE BASE	10
CODE DE CONDUITE	10
ÉQUIPE D'ANIMATION	11
LES RACES	12
THÜLLS	12
CELESTAINS	13
THORAINS	14
VOS	15
VARGOS	16
LES CLASSES	17
ARTISAN	17
BARDE	17
GUERRIER	17
MAGICIEN	17
PRETRE	17
ROUBLARD	17
TECHNOCRATE	17
HISTORIQUE	19
DESCRIPTION DES INFLUENCES	20
LE PERSONNAGE	23
LES HABLETES	23
AMELIORATIONS	23
HABLETES S'AMELIORANT PAR EPREUVES	24
AMELIORATION DE LANGU	24
BONUS/PENALITE D'AMELIORATION	24
PERSONNAGES SPECIAUX	25
CONVENTIONS	26
CACHETTE ET VOL	27
EFFETS NON-CUMULATIFS	27
LANGUES	27
LES FOLIES	28

COMBAT 30

ARMES DE MELEE	30
GRANDES ARMES	30
ARMES DE TIR	30
ARMES COURTES	30
ARMES À FEU	30
ARMURES	32
PROTECTIONS SPECIALES	32
BOUCLIERS	32
STYLES DE COMBAT	33
TECHNIQUES MARTIALES	33
EFFETS ET DOMMAGES SPECIAUX	34

MAGIE 38

NOMBRE ET CHOIX DE SORTS	38
LES ECOLES DE MAGIE ET LE TYPE DE SORTS	38
NIVEAU DE SORT ET QUANTITE DE MAGIUM	38
PORTEE	39
UTILISER UN SORTILEGE	39
SYMBOLES RELIGIEUX	39
FORMULE ET INCANTATION	39
MAGIUM	40
LANCER DU SORT	40
DUREE D'UN SORT	40
POUVOIRS DE SPECIALISTES	41
LES CREATURES DE CONJURATION	41
UTILISATION DE PARCHEMINS	43
SPECIALISATION DANS UN SORT	43

LES SCIENCES 44

LES SYNERGIES	44
LES SCIENCES	44

L'ARTISANAT 46

SPECIALITES D'ARTISAN	46
METIER	46
APPRENDRE UN TRAITEMENT	46

L'ÉCONOMIE 47

LES DENREES	47
LES DENREES STRATEGIQUES	47
LES INGREDIENTS ET RECETTES	47

HABILETE DE FABRICATION	48
LE MAGIUM	48
LES METIERS	48
LA NOBLESSE	49
LES FAVEURS	50
LES GRANDES ORIENTATIONS	50
CAMPAGNE MILITAIRE	51
LES GUILDES	51

L'EQUIPEMENT **52**

LISTE DES HABILETES **53**

DESCRIPTION DES HABILETES **54**

ANTIM	54
APDIV	54
APOTI	54
APVEG	54
ARFEU	54
ARMUR	55
ARSUP	55
ARTHE	55
ARTIL	55
ASSOM	55
ATTSU	55
BARDE	56
BLOQU	56
BRICO	56
CAMOU	56
CHANC	56
CHAOM	56
CLERC	57
COLLI	57
COMME	57
DÉGUI	57
DÉSAR	57
EAUBÉ	58
ÉVASN	58
FOLIE	58
FUITE	58
GADGE	58
HÉRIT	59
IDENT	59
IMPMA	59
LANGU	59
MAGE	59
MAINU	60
MARCA	60

NOBLE	60
PROMA	60
ONGHE	60
PARCH	61
PARMO	61
PERSU	61
PIÈGE	61
PISTA	62
PODIB, PODIM	62
POISO	62
POTIO	62
POUSS	62
RAGEC	63
RESSO	63
SAUVE	63
SIXIÈ	63
SOIFS	64
SOINS	64
TECHN	64
TECMA	64
TOTEM	64
TRAIT	65
VADER	65
VISER	65
VOLAT	66
ZOPUR	66

À son impérialissime grandeur,

Je vous présente mon rapport. Après quatre ans d'études et d'explorations j'ai pu observer plein de phénomènes étranges et dois avouer que la rédaction de cet ouvrage scientifique a demandé beaucoup d'efforts de synthèse. Il a fallu étudier les habiletés et les capacités mystérieuses de tous les habitants de la Sylmanie. Heureusement, mes confrères ont su m'y épauler de leurs conseils experts. Enfin voilà ! Dans ce livre, vous trouverez tout ce qui est nécessaire pour comprendre nos coutumes du point de vue d'un sujet. Évidemment, nous de la gente technocratique de notre très fort et grandiose empereur Garien 1^{er}, en savons beaucoup plus. Malheureusement, toute cette sagesse doit rester sous le scellé de l'empereur par son caractère souvent illogique, fantaisiste ou même loufoque. Sachez, néanmoins, que nous sommes parvenus à recenser au moins 60 habiletés différentes, 400 « sortilèges, enchantements et autres rituels barbares » ce qui n'illustre que la surface de la diversité des peuplades de notre monde. Heureusement, nous avons toujours nos atouts technologiques pour mettre la lumière sur ces phénomènes. J'espère que vous verrez mieux maintenant pourquoi j'ai ressenti autant pour ces terres et leurs habitants.

En toute humilité,

Votre serviteur et admirateur

Idzac Noutone

Merci à tous nos collaborateurs

Christian Thériault
La communauté de Conflits éternels
L'équipe d'animation 2008-2015
Daniel Thériault

Julie Murray
Pascal Lessard
Manuel Lessard
Jonathan Gouin

Et à nos inspireurs

Advanced Dungeons and Dragons, Alternity, Feux Follets, Fléau

La légende de l'île verte

Tu es venu ici pour en savoir plus avant ton départ? Tu n'as pas écouté les ragots qui me disent folle. Et tu te doutes qu'il y a plus sur cette île que ceux qui t'ont engagé ne t'en ont dit. Bon, alors écoute un peu.

La Sylmanie, c'est un grand tarot où chacun veut tirer la meilleure carte. La Sylmanie elle-même, c'est la première carte. Une Île oubliée du Rilanor, où règnent des lois qui déjouent les plus futés. Gagner la Sylmanie, c'est le but de tous, mais jamais pour la même raison.

Tire une carte. Ah, le Thorain, carte verte. Natif de l'Île, il en comprend mieux les secrets que bien d'autres. Il est courageux, fier, mais aussi sage. Gardien de cette île, il est en harmonie avec ses rythmes. Il a pour amis les animaux de la forêt, qui le guident sur le sentier ardu de la vie. L'esprit de l'un d'eux, qui l'aide et lui fait voir ce qui est n'est pas visible pour les autres, lui fut assigné à sa maturité. Fils de Thor, guidé par la sagesse de Véran et éclairé par les Esprits de ses ancêtres, le Thorain est un ami fiable ou un ennemi acharné, selon ce que tu en fais.

Allez, une autre carte, à moins que tu ne veuilles en savoir plus. Le Vargos, la carte noire. Maître de l'intrigue, de la trahison et de la fourberie, il incarne la force de celui qui sait que rien ne l'aidera. Et c'est la leçon qu'il tentera d'enseigner à tous, qu'ils s'en rendent compte ou non. Doué de pouvoirs infernaux, il tente de vaincre les vertus. Shaad, dont il suit les principes, tisse une toile d'intrigues où il veut dissoudre le Bien, la lumière et tout ce qui s'oppose à ses machinations. Nocturos, seigneur de la mort, et Assadaï, tueur dans l'ombre, tentent aussi de soutirer à l'Île ce qui la rend si étrange, afin d'y retrouver leurs droits. La Sylmanie succombera-t-elle aux charmes sombres du Vargos? Et pourquoi pas le Rilanor entier?

Encore une autre, il en reste plusieurs. Bien sûr, le Vos, la carte rouge. Comment ai-je pu nommer le Thorain en omettant le Vos, son ennemi de toujours. Donc, le Vos, incarnation de la sauvagerie, de la violence. Guerrier sanguinaire, mage destructeur, prêtre fanatique, pillier sans merci, il est fils de Khaine, le Sang-Feu. Pour lui, toute terre est l'autel de Khaine et tout sang est une offrande digne. Encore mieux si c'est celui d'un Thorain. De ses ennemis vaincus, le Vos tire une force nouvelle. C'est souvent un guerrier enragé que rien n'arrête. Lorsque le soleil se couche, on peut entendre ses litanies s'élever du fond de la forêt. Quelle puissance est-il capable de déchaîner?

Une autre carte? Elle te coûtera cher, cette séance. Soit. Tires-en une autre. La carte bleue, le Célestain. Bien sûr, il fallait que la balance du Bien et du Mal soit rétablie. Depuis toujours, le Célestain contre les machinations du Vargos par-delà les mondes. Enfant d'Hélios, la lumière divine, il est vertueux et prompt à prendre les armes pour défendre ses convictions. Armé de dons célestes, il tente de faire triompher le Bien. S'il est fils de Thémis, mère de tous les paladins, il apportera justice et loyauté. Compagnon de Kytill, il se fera libérateur, en harmonie avec lui-même et le monde qui l'entoure. Il sait que sa tâche sera difficile, mais rien ne le fera reculer.

Il te reste encore quelques pièces? Montre un peu...D'accord, une autre carte alors. Le Thüll, carte de toutes les oppositions et de toutes les ententes. Il nie la magie et les dieux pour embrasser la raison. Armés de ses connaissances, et d'armes étranges, il tente d'appréhender le monde qu'il découvre à sa façon. Il cherche à percer le mystère de la Sylmanie, pour sa gloire et celle des siens. Il tente d'amener la civilisation aux autres habitants de l'Île. Et s'il peut y trouver son compte, ce ne sera que mieux. L'empire Thüll amènera-t-il la paix sur l'île des conflits éternels? Mes cartes te semblaient plus nombreuses au départ? Mais enfin, je t'ai tout montré. Enfin, presque tout... Les cartes sont tiennes maintenant. Quel destin en tireras-tu? Où placeras-tu la tienne?

Tu n'as pas à me répondre maintenant, car peut-être ne suis-je réellement qu'une vieille femme un peu folle, qui du fond de son échoppe, montre des cartes étranges. Mais qu'est-ce qui est certain en ce monde? À toi de le découvrir. Allez, verse moi ma pitance, et quitte ce lieu.

Et rappelle-toi mes mots lorsque tu mettras pied sur l'île des conflits éternels.

Règles de base

CODE DE CONDUITE

Afin de rendre l'expérience de tous aussi plaisante, il est essentiel d'établir certaines règles. Le non-respect de ces règles peut conduire à l'expulsion:

1. Un joueur doit être âgé d'au minimum 14 ans pour participer aux scénarios. De plus, tout joueur de moins de 16 ans, doit remettre un consentement parental signé. Conflits Éternels ne se considère en aucun cas responsable des accidents ou blessures possibles.
2. Tout joueur doit faire preuve de respect envers les autres dans ses actes et ses paroles. Les contacts physiques brusques sont interdits. En venant à Conflits Éternels, il s'engage à soutenir l'action, respecter les conventions et l'histoire en place et collaborer à maintenir l'atmosphère.
3. Il n'est pas permis d'attaquer à plus de trois sur une personne à la fois. De tels assauts sont irrespectueux de la cible et brisent le plaisir du jeu.
4. Le joueur est responsable de prévoir un moyen de calculer les durées des effets qui le touchent (les montres sont acceptées et obligatoires).
5. Le joueur est responsable d'avoir des armes sécuritaires et un costume approprié (éviter les jeans, les marques et vêtements modernes).
6. Tout joueur doit respecter le matériel qui lui est prêté (objets magiques, argent, autres). Ce matériel est acheté grâce à la contribution de tous et est assemblé grâce au travail bénévole de nos animateurs. Le garder en état ne pourra qu'aider à baisser les coûts.
7. Il est interdit de frapper un adversaire sur la tête peu importe les circonstances. Des excuses sont de mise.
8. Le joueur est responsable d'avoir lu le livre de règles et de le respecter dans l'esprit de franc-jeu.
9. L'usage d'alcool et de drogues est interdit. La cigarette est admise mais seulement en dehors des scènes de rôle et dans les lieux fixés (plaine des aventuriers et autour de l'auberge).
10. Les fiches de personnage ne peuvent être modifiées qu'avec l'accord de l'organisateur afin de s'assurer de l'équité de l'application des règles.
11. Les tricheurs, dépendant de l'offense, seront punis et la punition peut aller jusqu'à l'expulsion.
12. Il n'y a pas de zone d'arrêt de jeu. Le jeu se poursuit à l'auberge, dans les bâtisses, etc. Les seules exceptions sont les suivantes : tentes, lieux de sommeil (lits) entre 1h et 8h AM.
13. Les feux ne sont permis que dans les ronds de feu prévu à cet effet. Il est de la responsabilité des joueurs d'éteindre le feu lorsqu'ils quittent l'endroit.
14. Tout joueur se doit d'avoir du plaisir à Conflits Éternels. Une demande ou un mécontentement est signalé aux organisateurs afin d'améliorer le jeu et de ne pas gâcher celui des autres. Toute plainte constructive, suggestion ou compliment sont les bienvenus.
15. Il est strictement interdit de faire de la sollicitation lors des activités de Conflits Éternels sans l'accord préalable de l'organisateur. Un individu contrevenant se verra expulsé sur le champ et banni des activités de Conflits Éternels.

Équipe d'animation

L'équipe d'animation est composé de joueurs motivés et désireux de rendre mémorable l'expérience du Grandeur Nature Conflits Éternels. Leur travail est bénévole et n'a comme motivation que de proposer une aventure passionnante au sein l'activité qui les fait vibrer depuis plusieurs années. Venez vivre avec eux cette passion dévorante. Laissez-moi vous introduire à cette équipe formidable :

Alexander McKee, Responsable des règles et des fiches

Denis Gauthier

Guillaume Pinat, Organisateur

Jean-Christophe Pomerleau

Nicolas Ballard

Olivier Houle

Olivier Pomerleau

Vincent Rousseau, Responsable de l'économie et Scripteur

Et moi-même,

Maxime Girard, Organisateur Principal

En tout temps vous pouvez vous référer à l'équipe d'animation via l'adresse email suivante :
ceinscriptions@gmail.com

Les races

THÜLLS

Race *neutre*, « Frère de raison » en Thüll, prononcé Tule, Thülle au féminin, ennemis des orques, « envahisseurs » aux yeux des Thorains et des Vos.

Ayant développé la technologie plutôt que les arts occultes, ils désirent étendre la civilisation à l'île de Sylmanie, dernier bastion vierge de leur planète. Peuple fier et humaniste, il lutte depuis plusieurs siècles contre ses ennemis, les orques. Que les Thülls soient technocrates, voleurs, soldats, répurgateurs ou mousquetaires, ils ne croient pas à l'occulte et luttent pour la civilisation et la raison.

L'Empereur Idzac Noutone

Suite à la chute du précédent empereur, Garien 1^{er}, L'empereur Noutone s'est élevé au pouvoir par ses actes et sa réactivité. Il brisa le siège d'Excelsior et détruisit l'armée orque ainsi que le dragon à leur tête. Alors que Garien était surnommé le bâtisseur pour les avancés qu'il apporta à son peuple, on entrevoit déjà la personnalité guerrière d'Idzac. Pour avoir été gouverneur de la Sylmanie pendant plusieurs années, il connaît l'importance de ce territoire et n'a pas l'intention de le laisser partir.

L'Armée Thulle

L'armée thulle est responsable de nombreuse avancés technologiques et sans elle, les thülls seraient aujourd'hui exterminé par la vermine orque. L'armée agit pour l'intérêt du peuple et ce même s'il leur faut quelque fois abuser de leur pouvoir pour le bénéfice de l'empire. L'armée porte maintenant un intérêt grandissant pour la Sylmanie, sachant pertinemment que si les orques s'en emparent, l'empire serait perdu.

Les Académies

Fierté de l'empire et phare de raison, les académies sont à elles seules la plus grande force de l'empire. Les génies qui fréquentent les académies représentent le meilleur espoir des Thülls pour vaincre les orques et assurer la pérennité de leur peuple. Malheureusement fréquenté principalement par les gens de bonne fortune, il arrive quelque fois que de généreux bienfaiteurs permettent à un Thüll de basse extraction de payer ses frais d'étude. Une fois inscrits, les étudiants doivent étudier et travailler nuit et jours.

-avec les autres Thülls-

Partout où je regarde, je ne vois que de la compétition. Je suis venu en Sylmanie pour de l'aventure, mais aussi surtout pour des richesses et des trésors, et il est hors de question que je les partage avec d'autres.

-avec les Célestains-

Cessez d'essayer de nous convaincre qu'un "être céleste" veille sur nous et juge nos actions. Nous sommes des hommes de science et de raison! Nous ne sommes pas aussi crédules que vous.

-avec les Thorains-

Je n'arrive pas à croire qu'il y ait encore des hommes qui vivent dans des tentes de peaux et qui croient aux esprits et aux fantômes. Il est grand temps qu'on leur amène la civilisation, à ces sauvages.

-avec les Vos-

Les Thorains, au moins, semblent capables d'évoluer. Ces Vos pratiquent le sacrifice humain! Quelle barbarie! Eux qui aiment tant le feu et la guerre, c'est une chance qu'ils n'aient pas accès à notre technologie. Mais bon, leurs hordes ne font pas le poids face à nos armées.

-avec les Vargos-

La nuit, on ne peut pas faire confiance aux ombres. Il y a toujours un voleur et un assassin caché dans les bois, et je vous parie 10 écus qu'il a des runes noires au visage.

CÉLESTAINS

Race *bonne*, « Aider les êtres » en Célestain, prononcé *célestin*, *célestaine* au féminin, *ennemie des Vargos*.

Enfants de la Lumière, ils sont les servants du bien sous toutes ses formes. Aidés de dons célestes, ils combattent sans relâche les Vargos. Leur héritage angélique tout comme leur ferveur en font les combattants les plus acharnés du mal. Qu'ils soient paladins, chasseurs de morts vivants, pacifistes ou même libérateurs, ils connaissent plusieurs voies pour atteindre leurs buts, autant loyales que chaotiques.

Hélion

(le Soleil, père des Célestains, le bien rayonnant)

- Portfolio: Célestain, bien, lumière, sagesse, connaissance
- Symbole: Un soleil à 5 branches triangulaires égales
- Armes et styles permis: boucliers, armes contondantes, deux mains

Hélion est la lumière qui crée et qui guide. Il n'y a rien de plus satisfaisant et d'élevé que d'accomplir le Bien. Soyez toujours vigilant contre les assauts des ténèbres et vaillant à les combattre. Répandez la vertu, l'égalité, la connaissance et en cela répandez le bien. Ne cédez pas aux forces sombres.

Kytil

(Guide dans la Forêt, le Libérateur)

- Portfolio: Nature, liberté, espoir
- Symbole: Une gemme à 8 faces
- Armes et styles permis: Jet, arcs, deux armes (lames seulement, armes courtes ou 1 longue et une très courte)

Une bonne action n'est pas nécessairement éclatante. Laisse-toi guider par ton cœur, et tu feras le bien. Comme le joyau qui croit dans le creux de la montagne, le Bien peut grandir dans l'ombre sans perdre sa pureté, et comme l'eau qui lentement érode la montagne, le Bien défait le mal, et un jour le joyau du Bien sera visible au grand jour.

Thémis

(Mère des paladins, Sœur de la justice, la justice armée, la Sainte Guerrière)

- Portfolio: Justice, courage, guerre, pureté
- Symbole: La balance en équilibre sur la pointe de l'épée
- Armes et styles permis: Boucliers, armes à une main (lames seulement)

Thémis soutient ceux qui se battent pour la justice et protègent ceux qui sont courageux devant l'ennemi. Le mal ne doit jamais être ignoré, mais détruit, car il menace la vertu et tente de corrompre ceux dont le cœur est pur. Que votre bras amène la justice, en protégeant le bon et en châtiant le mauvais. Demeurez purs de cœur et d'esprit.

-avec les autres Célestains-

Alliés malgré eux, il n'est pas rare de voir tous les Célestains présent en Sylmanie se regrouper pour compenser leur nombre restreint. Mais quand chacun à sa manière de faire le Bien, il n'est pas rare de voir des flammèches.

-avec les Thorains-

Bien que de nature bonne, ils ont tendances à se laisser diriger par des traditions désuètes et leur refus d'avancer les rend bornés et dangereux. Nous n'oublierons pas les massacres qu'ils ont commis au nom de leurs Dieux à Keail.

-avec les Vos-

Vous pouvez avoir confiance envers les Vos. Ce sont des hommes d'honneur. Lorsqu'ils vous disent qu'ils vont vous massacrer, ils tiennent parole. Et s'ils ne comprennent que la force, soit. La conversion se fera par l'épée.

-avec les Vargos-

On dit qu'il faut garder nos amis proches et nos ennemis plus proches encore, mais méfiez-vous des Vargos quand ils vous tournent autour. Ils veulent quelque chose, et s'ils demandent gentiment, c'est que la dague n'est pas bien loin.

-avec les Thüills-

Je ne sais trop quoi penser des Thüills. Leur hérésie fait d'eux nos ennemis et leur cupidité les condamne au Mal. Mais pour la bonne somme, ils savent se montrer coopératifs.

THORAINS

Race *bonne*, « Fils de Thor » en Thorain, prononcé *Tor in*, Thoraine au féminin, Thorain(e) adjectif, considérée barbare par les Thülls, ennemie par les Vos.

Habitants originaires de la Sylmanie, ils sont les gardiens du temple de la Nature. Thor, dieu du tonnerre et de la guerre, leur donne force et Véran, sagesse. Pour eux, la terre appartient à tous, mais tous doivent la préserver. Ils peuvent être autant forgerons, berzerkers, sages que rôdeurs dans leur quête constante de maintenir l'héritage de leurs ancêtres et de se prémunir des sanguinaires Vos.

Thor

(Le Brave, Père des Thorains, Forgeur du monde)

- Portfolio: Thorain, forge, tempête, honneur, guerre, les traditions
- Symbole: Le marteau et l'éclair
- Armes et styles permis: Boucliers, jet, contondantes une main seulement

Chérissez ce qui donne aux Thorains leur grandeur : le travail des métaux, l'honneur, l'ordre établi par leurs ancêtres. Thor est puissant et valeureux, et ses fidèles se doivent d'être de même.

Veran

(Le sage, Celui qui parle par la forêt)

- Portfolio: Sagesse, Nature, Nomadisme
- Symbole: Une flèche entourée de ronces
- Armes et styles permis: arcs, deux armes (lames seulement, armes courtes ou 1 longue et une très courte)

Sur le chemin sans fin de la vie, Véran montre la voie à ceux qui se croient perdus. La nature est source de bienfaits sans fin. La contemplation de son ordre permet à l'esprit d'atteindre la sagesse, et l'étude de ses mouvements permet aux corps du guerrier d'atteindre la perfection. Défendez la nature contre ceux qui voudraient la diminuer, car celui qui comprend les gestes des animaux et la parole des arbres a une vie bienheureuse.

Esprits Ancestraux

(Les ancêtres, ceux qui veillent, l'âme de toutes choses)

- Portfolio: Totem, héritage, transcendance
- Symbole: Un capteur de rêves.
- Armes et styles permis: armes à deux mains, doubles, de jet, non-métalliques seulement

Les esprits de ceux du passé sont partout. Il faut percevoir leur sagesse et savoir apaiser leur colère. Apprenez le passé de votre clan et maintenez vivante la mémoire de l'âge de la Paix et des valeureux du passé.

-avec les autres Thorains-

La grande paix de Véran nous empêche peut-être de nous faire la guerre, mais cela ne veut pas dire que tous les clans ont fait la paix. Nous sommes dévoués à nos clans et nous tolérons les autres, rien de plus.

-avec les Célestains-

S'ils croient que nous allons les laissez-nous convertir avec leurs belles paroles de Bien et de Lumière, ils se mettent le doigt dans l'œil. Nous repousserons les envahisseurs. Keail n'était qu'un avertissement.

-avec les Vos-

Les Vos sont les pires des traîtres. Ils ont tourné le dos à Thor. Ils ont tourné le dos aux clans. Nous étions frères, maintenant nous sommes ennemis. Je leur montrerai ce qu'est le vrai honneur.

-avec les Vargos-

Au moins, ils n'ont pas la prétention d'avoir nos intérêts à cœur comme les Célestains. Cela ne veut pas dire qu'ils sont moins une menace qu'eux. Ces êtres vils sans honneur goûteront à mon épée s'ils s'en prennent aux miens.

-avec les Thülls-

Ils rient de nos traditions. Ils rient de nos ancêtres et de nos Dieux. Ils ravagent nos forêts et nos rivières. Ils riront moins lorsque la fureur de la nature et des fils de Thor s'abatront sur eux.

Vos

Race *mauvaise*, « *La colère du feu* » en Vos, prononcé *Voss*, Vos au féminin, considérée barbare par les Thülls, ennemie par les Thorains.

Ennemis des Thorains, ils partagent un lien de sang avec la guerre. Leur dieu sanguinaire, Khaine, les mène toujours vers de nouvelles victimes et de plus grands combats. Honorables en toutes choses, guerriers dans l'âme, ils sont autant champions de Khaine et mages de guerre que forestiers sanguinaires et grands prêtres.

Khaine

(Seigneur des Vos, Sang-feu, Seigneur du Sang)

- Portfolio: Vos, guerre, combat honorable, berserker, sang, feu
- Symbole: Une goutte de sang dans une couronne de feu.
- Armes et styles permis: armes à 2 mains, armes doubles, tranchantes seulement

La guerre est la seule activité noble, la seule à laquelle il faut se consacrer. Les arts de la guerre sont les seuls qui valent la peine d'être explorés. Mourir au combat est glorieux, toute autre fin est honteuse. Remerciez Khaine pour vos victoires et pour la force qu'il vous donne.

-avec les autres Vos-

Chez les Vos, c'est la loi du plus fort. Je me suis établi comme chef par la force, et je maintiens ma place par la peur. Les autres hordes sont mes rivaux. Je démontrerai à Khaine que je suis le plus méritant en lui offrant le sang de mes ennemis.

-avec les Célestains-

Ces faibles ne valent même pas le trophée. Ils n'ont rien compris à l'art de la guerre. On n'envahit pas un territoire avec des mots et des promesses de paix. On conquiert par le feu, le sang et les armes!

-avec les Thorains-

J'ai quitté le règne de Thor parce que lui et ses fidèles sont lâches et faibles. À chaque Thorain que j'extermine, j'affirme la supériorité du Sang-Feu et la mienne par la même occasion.

-avec les Thülls-

S'ils croient nous impressionner avec leurs armes et leur artillerie, c'est qu'ils n'ont jamais fait face à la fureur d'une horde Vos et à la toute-puissance du grand Khaine. Nos cris de guerre résonneront plus fort que leurs fusils alors que nous pillerons leurs villages.

-avec les Vargos-

Ils croient que nous sommes stupides. Ils croient nous manipuler. Mais lorsque leur complot portera fruit, c'est là que nous frapperons, et nos flammes consumeront leurs ténèbres.

VARGOS

Race mauvaise, « moi au centre ou victoire du moi » en Vargos, prononcé vargoss, Vargos au féminin, ennemie des Célestains.

Maîtres de l'intrigue, ils répandent partout les ténèbres de Shaad. Les peuples de Sylmanie sont les plus récentes proies de ces manipulateurs. Nécromanciens, assassins, combattants de l'ombre, sombres prêtres ne sont que quelques exemples de leurs activités. Leur héritage démoniaque en fait de dangereux ennemis autant pour les Célestains que pour eux-mêmes...

Shaad

(Le Noir, Le sombre, l'œil de la Nuit, l'œil des Ténèbres)

- Portfolio: Vargos, Mal, ombre, mensonge, trahison, duplicité, désespoir, espionnage
- Symbole: Un œil noir
- Armes et styles permis: Boucliers, armes tranchantes à une main seulement

L'individu doit devenir plus fort; l'ombre est une voie de puissance incomparable. Shaad détient le plus grands des pouvoirs, et seul ceux qui le servent peuvent espérer transcender leur condition. Pour éviter d'être trahi, il faut trahir le premier. Tout ce qui est accompli dans la lumière est voué à l'échec.

Nocturos

(Seigneur des morts, La main de fer)

- Portfolio: La mort, la maladie, l'avance inexorable du temps, l'oppression, le contrôle, la tyrannie
- Symbole: Une main squelettique tenant une sphère d'ombre
- Armes et styles permis: bouclier, armes contondantes à une et 2 mains

La mort est la plus grande force. Par celle de ses ennemis, le tyran affermit sa position. Les seuls qui y échappent sont les servants de Nocturos, qui la comprennent et la maîtrisent. La guerre amène la mort aux infidèles et la puissance aux fidèles de Nocturos.

Assadaï

(Voleur des vies, Dague noire, Tueur dans la nuit, Maître Assassin)

- Portfolio: assassinat, vol, peur
- Symbole: Une dague noire et courbe.
- Armes et styles permis: sarbacane, jet, deux armes, tranchantes seulement

Le travail d'assassin est un art qui mérite le plus grand respect. Le nom de l'assassin doit être craint, mais son visage doit demeurer inconnu. Pratiquez sans relâche le vol des choses et des âmes, dans le secret, pour la plus grande gloire du maître de la dague sombre.

-avec les autres Vargos-

Nous pourrions partager le même sang que nous ne serions pas des alliés. Ami, ce mot n'existe pas dans notre langue. Je m'élèverai au-dessus de toi par la ruse et le complot. Tu serviras mes dessins et tu ne le sauras jamais, car je t'aurai planté une dague dans le dos.

-avec les Célestains-

Ils se disent courageux, mais ne savent pas faire face à la noirceur. Ils croient que la lumière les protège, mais là où il y a jour, il y a nuit, et plus la lumière est brillante, plus les ténèbres sont sombres.

-avec les Thorains-

De leur discorde, nous tirons de la force. Notre attention porte sur les Célestains, mais leur tour viendra. Lorsque les ténèbres frapperont, ce n'est pas leurs honneurs, ni leurs clans, ni leurs totems ou même leurs esprits qui pourront les protéger du voile noir de Shaad.

-avec les Vos-

Les Vos ont compris la voie de la guerre et de la destruction. Comme nous, ils y prennent plaisir. Mais cela ne fait pas d'eux nos alliés. Ils sont nos outils et lorsque nous en aurons fini avec eux, ils subiront le même sort que les autres.

-avec les Thüills-

Ils sont peut-être les seuls capables de rivaliser avec nos intrigues, mais nous sommes des millénaires en avance sur eux. Nous avons appris à exploiter toutes les failles de leur logique. Leur science ne percera pas le mystère des ombres.

Les classes

ARTISAN

Professionnel, marchand, fabricant, réparateur et lettré; l'artisan est un homme aux arts multiples et variés. Habile de ses mains et de son art, il a la capacité de traiter les objets, identifier, marchander et réparer. Il est autant versatile que spécialisé dépendant de l'orientation de ses habiletés.

BARDE

Spécialiste des illusions, de la manipulation des foules et du hasard c'est l'homme à tout faire de la Sylmanie. Sorts ou technologie (selon la race), furtivité et combat sont des forces de cet artiste et historien. Les bardes non-thüll savent lire le bardique.

GUERRIER

Expert dans le maniement des armes et dans toutes les techniques de combat, le guerrier est capable de se sortir de bien des situations. Sa capacité à porter les armures les plus lourdes et à survivre dans la plupart des conditions en fait le constituant de base de la plupart des armées.

MAGICIEN

Mystérieux et puissant, le magicien a la capacité de manipuler les énergies magiques inhérentes à son espèce. Par le biais de ses sorts, il est amplement capable de combattre des adversaires des plus puissants. Le magicien peut se choisir une spécialisation. Les magiciens savent lire le runique.

PRÊTRE

La dévotion du prêtre envers son dieu patron est sans égal. Grâce à cette foi, il devient le messager des dieux et le porteur de leurs desseins. Sa maîtrise de la magie et ses capacités de combat moyennes en font un combattant très équilibré. Les prêtres savent lire le clérical.

ROUBLARD

Maître de l'intrigue et de la fourberie, le roublard utilise principalement sa ruse et ses habiletés uniques pour se sortir de la plupart des situations. Bref, c'est un expert en utilisation du milieu et des circonstances et il le fait très aisément à leur son grand avantage.

TECHNOCRATE

Incarnation de la raison, l'une des plus puissantes des armes Thüll, le technocrate est, avant tout, une source de science. Grâce à son utilisation de la technologie et des techniques dans lesquelles il est compétent, il est capable d'accomplir des prodiges.

	Guerrier	Prêtre	Magicien	Roublard	Barde	Artisan	Technocrate
PV	10	8	7	8	8	7	8
PA maximum	14	6	6 (sorts uniquement)	6	6	6	6
Styles de combat permis*	tous	Selon le dieu	Armes courtes (1 arme) et bâton	2 armes, projectiles, tir	2 armes, projectiles, tir	Une main (1 arme)	Une main (1 arme), pistolets et mousquet
Habilités gratuites		LANGU	LANGU		LANGU		LANGU
Points d'habiletés	4	5	4	6	5	5	4
Bonus spécial		Choix d'habiletés spéciales selon le dieu (voir habiletés), Clérical	Une spécialisation d'école, Runique		Bardique	Spécialisation d'artisanat, Métier	Synergies

Tableau 1: Classes

***Toutes les classes ont accès au bâton et à la dague**

Historique

Un historique de votre personnage est obligatoire, vous devez le faire parvenir à l'équipe d'animation avant votre premier scénario. N'hésitez pas à nous envoyer une version modifiée si, lorsque vous aurez vécu votre premier Conflits, vous pensez qu'il manque quelque chose pour en faire un personnage unique. Nous encourageons aussi les anciens joueurs à nous faire part des événements en jeu qui ont forgé la personnalité de leur personnage.

La vie d'un personnage ne se résume pas uniquement aux aventures qu'il vivra à Pandore. L'historique est un élément important qui influencera ses décisions, ses motivations et sa réaction envers les autres peuples et les embûches qui se dresseront devant lui. L'histoire de Pandore est relativement nouvelle, mais les peuples ont une histoire riche et qui permet aisément d'approfondir votre personnage. Si après la lecture de la documentation (Voir Wiki), vous avez des questions ou vous voulez vous assurer que votre historique est plausible, n'hésitez pas à communiquer avec l'animation.

Voici les éléments obligatoires d'un historique :

- D'où provient votre personnage (monde, ville, clan, horde, ect)
- Raison de son arrivé à Pandore, en Sylmanie
- Ses ambitions pour le futur

Finalement, pour vous aider dans la conception de votre personnage, nous avons mis sur pied un système d'influence de l'historique sur la vie de votre personnage. Ainsi vous pouvez choisir une seule influence positive qui sera acquise avant votre premier scénario, en échange de quoi vous devrez prendre une influence négative.

Influences Négatives

<i>Raciale</i>	Vos	Thorain	Thull	Célestain	Vargos
Mystique	Fascination pour les flammes	Haine des autres clans	Insensible à la magie bénéfique	Vœux	Habitant des ombres
Marque	Brulé Vif	Attribut animal	Mutant	Ascendance Divine	Ascendance Démoniaque
Appartenance	Horde Déchue	Sans-Clan – Royaliste Déchu	Déserteur	Descendant des Maléviens	Esclave en Fuite

Tableau 2: Influences négatives spécifiques à une race

Réputation	Physique	Mental
Ennemi	Membre inutilisable	Illettré
Mauvaise Réputation	Œil manquant	Honneur et Obéissance
Dettes	Dépendance	
Crime		

Tableau 3: Influences négatives générales

Influences Positives

Métiers	Appartenances	Réputation	Racial	Religieux
Bucheron/ Fabricants	L'Organisation des Honnêtes Marchands	Bonne Réputation	Sang Brulant (Vos)	Fidèle de Déhus
Fermier/ Chasseur	La Main des Arcanes	Contact	Sensible aux Esprits (Thorains)	Partisan des Oraks
Mineurs	L'Échiquier		Grade Militaire (Thulls)	Priant de la dame blanche
	La Chapelle		Ange Patron (Célestains)	
	Les âmes d'acier		Démon Patron (Vargos)	

Tableau 4: Influence Positive

DESCRIPTION DES INFLUENCES

Ange et Démon Patron : Les Célestains et Vargos vont certaine fois se tourner vers une entité qui représente plus précisément leurs idéaux et parfois, celle-ci répond. Les anges et les démons sont l'incarnation d'un aspect plus précis de leur dieu patron. Le personnage doit discuter avec l'animation pour définir l'entité en question.

Appartenances : Donne accès au premier grade d'une guild. Il est possible à tout moment de perdre ce grade si les demandes de la guild ne sont pas remplies.

Ascendance Divine / Démoniaque : Le personnage est vulnérable au Béni/maudit selon son alignement.

Attribut animal : Bien que les Thorains aient une vénération et un respect énorme de la nature, ils ont toujours à combattre l'instinct pour s'assurer de ne pas tomber dans la sauvagerie et de conserver en eux l'étincelle du père. Les Thorains ayant des attributs animaux sont de ceux qui n'ont pas pu se contrôler. Souvent leur Totem a pris le dessus lors d'un moment de panique et à laisser sa marque. Il est donc très difficile de faire confiance aux Thorains marqués, car il

pourrait à tout moment laissé leur instinct animal surpasser leur nature Thoraine.

Bonne réputation : Le personnage est réputé dans la région pour l'une ou l'autre de ses qualités. Il est probable que les gens influents pensent à lui en premier.

Borgne : Le personnage est aveugle d'un œil, cet œil devra être couvert en permanence.

Brûlé Vif : Si lorsqu'un Vos n'est pas brûlé par le feu signifie qu'il a la ferveur de Khaine, alors être marqué par une brûlure permanente signifie un grand déshonneur. Il est rare que les Vos fassent confiance à un brûlé. La marque doit être visible.

Contact : Le personnage à un contact ou un mentor sur lequel il peut compter. À spécifier à la création.

Crime : Le personnage est recherché par son peuple pour un crime qui lui vaudrait une peine très sévère.

Dépendance : Le personnage est dépendant de produit illicite. Il essaiera par tous les moyens de s'en procurer. Sinon, il

compensera son manque en utilisant toute potion ou onguent qu'il pourrait trouver.

Descendant des Maléviens : Cette légion de Kytill amena de grands maux au peuple célestain. Ils eurent peine à bannir les démons qu'ils ont libérés. On dit que leur sang peut libérer ces démons à nouveau et qu'ils répondront cette fois à l'appel du mal. Pour les descendants de cette légion, cette menace pèse lourd sur leur âme et plusieurs Célestains qui connaissent leur nom de famille craignent de leur faire confiance.

Déserteur : Pourchassé par l'armée, le Thüll est un déserteur connu.

Ennemi : Le personnage s'est fait un ennemi influent et puissant.

Esclaves en fuite : Le Vargos a été très longtemps l'esclave d'un autre Vargos de grande influence. Il est probable que celui-ci cherche à lui faire payer son évasion et d'en faire un exemple.

Fascination pour les flammes : Les Vos adorent les flammes plus que tout. Par contre, certaines personnes y sont plus sensibles. À la vue d'une flamme, le personnage l'admire pendant 3 min, sauf s'il est attaqué.

Fidèle de Déhus : Déhus est un ancien Vargos qui au travers de ses expérimentations vint à être capable de recréer la vie totale et consciente. Ces êtres étaient plus forts que leur prédécesseur et s'approchait tranquillement de la perfection, mais les dieux Vargos prirent cela pour une insulte. Déhus rebuté par ceux-ci décida qu'il aurait lui-même le pouvoir de devenir un dieu et les défia. Il en fallut de peu pour qu'il soit enfermé, ce n'est que récemment qu'il est réapparu en Sylmanie. Les Hussians cherchent à créer le peuple parfait qui serait

un pied de nez aux dieux. Il est très mal vu de s'opposer aux dieux.

Grade Militaire : Très respectés chez les Thülls, les militaires ont apporté bon nombre d'innovation technologique et ce n'est que grâce à leur sacrifice que le peuple Thüll peut espérer survivre contre la menace orque. Le personnage est un soldat en bonne voie de devenir Serre-Rang.

Habitants des ombres : Le Vargos ne peut supporter la lumière. Tout effet de lumière est doublé en temps ou en effet sur lui.

Haine des autres clans : Bien qu'un Thorain ne ferait jamais confiance à un membre d'un autre clan, certains personnages voue une haine profonde envers les autres clans. Si ce n'était de la grande Paix de Véran, cela ferait longtemps qu'il aurait prouvé à Thor qui est le clan le plus méritant.

Horde Déchue : Provenant d'une horde détruite par Khaine pour déshonneur, le Vos recherche à regagner son honneur. Jamais une horde ne l'accepterait sans que son honneur soit racheté devant Khaine.

Honneur et Obéissance : Le personnage s'est engagé à vie à respecter un code, un mode de pensée ou les ordres d'une entité. Il ne pourra pas déroger de son engagement sans en payer le prix fort.

Illettré : Le personnage ne sait ni lire ni écrire et il ne pourra jamais l'apprendre.

Insensible à la magie positive : Les Thülls ne croient pas en la magie. Ils savent que tout peut être expliqué et compris. Les Thülls les plus logiques ne font confiance qu'à la médecine pour les guérir, car l'effet placebo des prêtres n'a aucun effet sur eux. Aucun sort bénéfique n'affecte le Thüll.

Mauvaise Réputation : Le personnage a commis une action qui le suivra tout au long de sa vie.

Membre inutilisable : Le personnage peut à peine utiliser sa jambe (ne permet en aucun cas de courir) ou ne peut plus utiliser l'un de ses bras.

Métiers : Donne accès à un métier producteur.

Mutant : Les Thülls savent que la santé d'un individu influence aussi son état d'esprit et sa capacité logique. Il n'y a qu'à regarder les orques. Il arrive qu'à force d'être exposé à des éléments instables et inconnus, un Thüll développe des mutations. Bien que mineures, il est inquiétant de voir comment plusieurs de celles-ci se rapprochent de l'apparence des orques.

Partisan des Oraks : Peuples mystérieux, les Oraks vénèrent la magie sans intermédiaire. Les dieux sont pour eux une aberration de la magie. Ils n'ont donc que de mépris pour les prêtres. On dit que les Oraks étaient là au début et qu'ils ont combattu les Énéirs, mais qu'à la scission entre Shaad et Hélion, ils ont disparu. Certains partisans existent depuis peu en Sylmanie et ce même si les Oraks semblent être retournés d'où ils viennent.

Priants de la dame Blanche : Une dame blanche apparaît parfois dans la région de Pandore. On dit qu'elle apporte vie et vivacité à ceux qui la rencontre. Certain prétende que la dame est Bliancia, ancienne déesse de la vie d'un autre monde, qui chercherait à reprendre vie. Elle aurait été tuée par Nocturos, mais la vie est tenace. Ses priants semblent apparaître dans chaque peuple, prétendant l'inclure dans leur panthéon et sans pour autant cesser de prier leurs dieux.

Sang-Brûlant : Un sang brûlant est un capable de manipuler brièvement les flammes naturelles. Il les fait danser et bouger avec sa volonté. Il est capable de mettre sa main dans les flammes sans se brûler, mais une exposition trop longue le brûle autant que n'importe qui. Souvent Sorcier, prêtre et devin, ils sont très respectés et sont souvent considérés comme ayant la bénédiction de Khaine.

Sans-Clan / Royaliste Déchu : Lors de l'Arrivé de Théode, bon nombre de Thorain l'ont pris pour le Roi qui allait les mener vers un autre âge d'or. Ils furent des milliers à le suivre et à se battre à ses côtés. Il fut assassiné et le mouvement royaliste tomba. Certains résistent encore aux clans, mais les combattants se font plus rares et les Clans sont plus forts que jamais, unis devant un nouvel ennemi commun. Les Thorains ayant tourné le dos à leur clan sont traités comme des moins que rien, leur nom est dépouillé d'honneur et ils n'ont d'autre choix que d'espérer survivre et, qui sait, regagner leur honneur et leur clan.

Sensible aux esprits : Les Thorains vénèrent les esprits de leurs ancêtres et très souvent vont effectuer les cérémonies pour les apaiser ou leur demander aide et support. Les Thorains sensibles aux esprits sont souvent capable de sentir l'état général des esprits qui les entourent. Ils ont très à cœur les traditions et sont très respectés. Ils vont en général être les porte-paroles des esprits lors des cérémonies des masques.

Vœux : Le Célestain a fait un vœu contraignant ou possède un tabou précis. Il en va de sa pureté, s'il lui advenait de contrevenir à ce tabou, il devra se purifié lors d'une cérémonie.

Le personnage

Un personnage est défini par sa classe, sa race et ses choix subséquents. Lorsqu'un personnage est créé, le joueur choisit une race et une classe. Puis selon la classe, il a droit à une certaine quantité d'habiletés dans les listes auxquelles il a accès. Certaines classes donnent également un bonus spécial, indiqué dans le tableau des classes. Il est à noter qu'un dialogue avec l'équipe d'animation est nécessaire pour compléter votre personnage. L'équipe pourra ainsi vous offrir des choix de capacités spéciales.

LES HABILITÉS

Un héros est défini par ce qu'il peut ou a accompli. Ce sont ces habiletés souvent uniques ou extraordinaires qui lui permettent de se sortir de la plupart des situations.

Lors de la création du personnage, le joueur reçoit des points d'habileté à dépenser pour l'achat d'habileté. Ensuite, les actes des joueurs en jeu influencent le développement de leurs habiletés. Par exemple, la possession de l'habileté de base en arme à feu est nécessaire pour pouvoir apprendre en jeu à perfectionner cette habileté. De plus, un personnage ne peut faire des actions qui sont couvertes par des habiletés qu'il ne possède pas. Ex : pour se déguiser (il faut DEGUI)

AMÉLIORATIONS

Un personnage doit choisir avec l'équipe d'animation, en début de scénario, les habiletés qu'il améliorera pendant le scénario. Lorsqu'un joueur atteint 10 pts dans l'habileté, il accède à l'amélioration qui apparaîtra sur sa fiche au scénario suivant. Le personnage reçoit 5 XP par scénario avec un bonus de 2 XP s'il possède tous ses composants, son sac à bille (arme à feu), sa bourse à magium, ses traits raciaux, sa montre et un costume approprié. Le personnage peut mettre 4XP maximum dans une habileté par scénario.

ANTIM(4), APDIV(5), APOTI(5), APVEG(3), ARFEU(4), ARMUR(2), ARSUP(2), ARTHE(3), ARTIL(3), ASSOM(3), ATTSU(3), BARDE (*Spécial), BLOQU(4), BRICO(*Spécial), CAMOU(4), CLERC(*Spécial), CHANC(4), CHAOM(3), COLLI(4), COMME(4), DEGUI(3), DESAR(3), EAUBÉ(3), EVASN(4), FOLIE(3), FUIITE(3), GADGE(4), HERIT(3), IDENT(3), IMPMA(3), LANGU(*Spécial), MAGE(*Spécial), MAINU(3), MARCA(4), NOBLE(3), ONGHE(5), PARCH(4), PARMO(3), PERSU(3), PIÈGE(4), PISTA(3), PODIB(4), PODIM(4), POISO(5), POTIO(5), POUSS(3), PROMA(4), RAGEC(3), RESSO(3), SAUVE(4), SIXIÈ(5), SOIFS(4), SOINS(4), TECHN(*Spécial), TECMA(*Spécial), TOTEM(4), TRAIT(*Spécial), VADER(∞), VISER(3), VOLAT(4), ZOPUR(2),

Tableau 5: Nombre d'amélioration

*Spécial : Habileté s'améliorant par Épreuve

HABILETÉS S'AMÉLIORANT PAR ÉPREUVES

L'amélioration de ces habiletés confère un nouveau pouvoir, tel qu'un sort. Elles sont améliorées par l'accomplissement d'épreuves remises au joueur en début de scénario. Le nombre d'épreuves varie selon le niveau du pouvoir qui sera gagné. Celles-ci peuvent être poursuivies à un scénario subséquent si elles ne sont pas complétées au scénario où elles ont été données. Le joueur peut choisir quel niveau il désire atteindre au moment de la remise des épreuves, mais doit posséder un pouvoir de niv 2 avant de pouvoir demander un pouvoir de niv 3. Il faut 3 épreuves réussies par niveau du pouvoir à obtenir.

Une fois toutes les épreuves terminées, le joueur rend à la fin du scénario ses preuves d'épreuve exigées (s'il y a lieu) et recevra son amélioration au début du scénario suivant. En tout temps, le personnage ne peut dépasser les maximums inscrits dans le tableau ci-dessous. Une épreuve coûte 2 XP lors de la réussite.

Habilité	Niveau du pouvoir			
	1	2	3	
BARDE	7	5	3	sorts de barde
BRICO	7	5	3	disciplines
CLERC	7	5	3	sorts de prêtre
MAGE	7	5	3	sorts de magicien
TECHN	5	4	2	disciplines de sciences
	3	2	1	synergies de sciences
TRAIT	7	5	3	Traitements
TECMA	3	2	2	Techniques martiales

Tableau 6: Nombre de pouvoirs maximum par niveau

AMELIORATION DE LANGU

LANGU s'augmente avec épreuves. Lorsque vous sélectionnez l'augmentation de LANGU, vous devez spécifier quel langue vous voulez apprendre et si vous la voulez parler ou écrite. L'épreuve consiste à se faire enseigner la langue pendant 3 heures (pour la langue parlée) ou traduire un texte d'une page (équivalent de 8½ X 11 pour la langue écrite).

BONUS/PÉNALITÉ D'AMÉLIORATION

Il est possible pour un personnage jouant bien ou mal son rôle de recevoir un bonus/pénalité à ses améliorations. Ces bonus/pénalités est décerné par l'équipe d'animation à un joueur ayant marqué le jeu dans sa catégorie. L'équipe d'animation considère ces joueurs comme des exemples à suivre. Voici une description des catégories.

Jeu de rôle (« roleplay »): Le joueur a impressionné par sa façon de jouer son personnage. Il ne sort pas de l'ambiance du jeu, il est crédible. Un costume bien réalisé et des habiletés bien représentées peuvent également contribuer à cette récompense.

Combat : Le joueur a une façon de combattre exemplaire. Il manie son arme comme si c'était une vraie et respecte les autres combattants. Ce joueur représente ses blessures en mimant la douleur, il joue bien ses projections et chutes. Il respecte les règles et conventions du jeu même si cela le désavantage. Il peut également être impressionnant par ses manœuvres en combat.

Incantation (« Casting ») : Ce joueur respecte très bien les règles associées à une des habiletés suivantes (TECHN, BRICO, BARDE, TRAIT, MAGE, CLERC). Ainsi, il s'efforce de respecter les temps exigés, les matériaux et gestes demandés. Ce joueur met une touche personnelle qui rend ses incantations impressionnantes ou ses fabrications crédibles.

Ces honneurs sont affichés sur le babillard entre les scénarios, dans le cas des pénalités, ils ne le sont pas par respect des joueurs concernés. Le joueur qui reçoit un tel honneur reçoit 3XP de plus ou moins à mettre dans ses habiletés au scénario suivant.

PERSONNAGES SPÉCIAUX

Il est possible que, suite à un rôle exceptionnellement joué à maintes reprises, que votre personnage développe des habiletés uniques. Cet événement est entièrement à la discrétion des animateurs. Prenez note que ces personnages sont limités et difficiles à atteindre.

Ex : devenir un paladin, un rôdeur, un champion de Khaine, un druide, un archimage,...

LA MORT

La mort physique

Lorsqu'un personnage tombe à zéro point de vie ou moins, il meure. Son esprit quitte son corps et le laisse dépérir. Le personnage doit d'abord rester 20 minutes sur le sol, il est alors un cadavre qui peut être volé et vu de tous. Le personnage peut également être conjuré. À noter que lorsque le personnage est conjuré, il ne peut plus être volé.

- 20 minutes au sol puis 20 minutes en fantôme dans les limbes.
- Après ce 40 minutes au total le personnage n'est rien jusqu'à ce qu'il reprenne son corps au cimetière (lever les deux bras). Même les conjurations se dissipent alors.
- Le corps et l'esprit peut être conjuré ou ressuscité.
- L'équipement personnel d'un cadavre ne peut être volé à l'exception de : les écus, les objets magiques, les inventions, les habiletés de fabrication, les ingrédients et les parchemins.

Les limbes

En devenant un fantôme, le personnage pénètre dans les limbes. De ce monde, il perçoit tout ce qui se passe dans le monde des vivants, mais il ne peut interagir avec eux. Le fantôme a pour seules habiletés :

- 5 PV, frapper éthéré avec ses mains ou ses armes.
- Uniquement affecté par les dommages éthérés et aux autres effets ou habiletés qui spécifient cette possibilité (PARMO par exemple).
- Un fantôme ne peut être volé mais peut être conjuré ou ressuscité.

Après 20 minutes, le fantôme peut revenir à la vie, s'il a été tué avant, il est non-existant pour le reste de la durée du 20 minutes.

Le retour à la vie

Le personnage, au moment de son retour parmi les vivants, oublie tous les éléments ayant conduit à sa mort et permettant d'identifier ses meurtriers, il oublie également tout ce qui s'est produit dans les limbes. Néanmoins, ses souvenirs peuvent lui être « rafraîchis » par un témoin de la mort.

La mort permanente

L'esprit d'un être ne peut se régénérer qu'une fois. Ce qui veut dire que le personnage ne dispose que de deux vies permanentes au total. Les moyens de détruire l'esprit d'un personnage sont obscurs et peu nombreux. Aucun de ces moyens n'est connu pour le moment. Cette mort est rare, mais possible.

CONVENTIONS

Afin d'améliorer le bon roulement du jeu, voici quelques conventions qui doivent être connues de tous avant de commencer à jouer.

Le combat

Plusieurs habilités peuvent être utilisés un certain nombre de fois par combat. Un combat est défini comme une scène où il y a conflit entre deux ou plusieurs groupes. Un combat est normalement débuté par un acte offensif et se termine lorsque tous les conflits de la scène sont résolus (ennemis mort, enfuit, duel terminé, etc.) Des personnages qui quittent une scène et y reviennent avant que celle-ci ne soit résolue compte comme étant le même combat. Un minimum de 15 min doit s'écouler entre deux combats pour pouvoir être définis comme des scènes séparées.

Actes offensifs

Les actes offensifs sont: donner un coup, incanter un sort, bander un arc, prendre un objet sur quelqu'un sans VOLAT.

La mort

Un personnage mort doit présenter les bras bien levés en croix à tous ceux qu'il rencontre afin que son état soit évident. (Surtout s'il est fantôme, voir *la mort*).

Non-présent

Un personnage qui n'est pas à l'endroit qu'on le voit (en train de se « téléporter » par exemple) doit lever les deux bras à la rencontre d'autres joueurs afin de faire connaître son état.

Invisible

Un joueur qui est invisible doit lever une seule main pour signifier son état aux autres joueurs.

Camouflé

Un joueur qui est camouflé doit se mettre une main sur la tête pour signifier son état aux autres joueurs.

Parle une autre langue que le commun

Un joueur qui parle une autre langue que le commun doit le signifier aux autres en levant le bras en « bouche » (l'ouvrir et la fermer) et crier le nom de la langue parlée. Ainsi, ceux qui ne parlent pas cette langue doivent agir comme s'ils ne comprenaient pas.

P.S les langages magiques ne se parlent pas.

Effets qui bloquent

Que ce soit un sort ou tout autre effet qui bloque des coups, il est essentiel de crier le nom de l'habileté qui bloque. Par exemple, si vous avez jeté le sort protection magique qui bloque deux coups sur vous et que quelqu'un vous frappe, vous devez crier « protection magique ! » à chacun des deux coups bloqués.

État du joueur

Le joueur est responsable de signaler son état quand il rencontre d'autres joueurs. S'il est mort, invisible, non-présent ou une créature de conjuration il doit faire son symbole et le dire si c'est difficile de le voir (brouillard, noirceur, etc).

CACHETTE ET VOL

Il est interdit de cacher quoique ce soit de volable ailleurs que sur soi à moins d'avoir une habileté ou un pouvoir permettant expressément de cacher ces objets à un autre endroit. Les objets peuvent être cachés partout sur soi dans le respect la pudeur de chacun. La bourse de magium étant hors-jeu, il est impossible d'y cacher quoique ce soit. Dans le cas où le joueur ne voudrait pas être réellement fouillé, il doit remettre tous ses objets volables au voleur.

EFFETS NON-CUMULATIFS

Plusieurs sorts ou objets (potions, drogues, herbes...) ont des effets semblables (plus de dommages, de PV, d'armure, coups bloqués). Néanmoins, on ne peut pas cumuler deux effets semblables. Ainsi, on ne peut augmenter ses PV avec deux sorts à la fois, mais on peut augmenter ses PV et s'immuniser à des coups avec deux sorts différents. On ne peut également cumuler des effets identiques dans un espace rapproché de moins de 2m (ex. murs magiques). Dans le cas de sorts à effets multiples, les effets cumulables (non semblables) se cumuleront alors que de ceux qui se répètent, le meilleur sera pris. De plus, il est important de noter que pour ce qui est de cumuler, RAGEC, est considéré comme un bonus de PV et que tous les bonus de PA ne permettent pas de dépasser la limite de votre classe.

Ex : Un sort donnant +3 PV et 1 SAUVE si cumulé à un sort donnant 1 PV et bloquant 2 coups donnera comme effet : +3PV, une SAUVE et 2 coups bloqués, le 1 PV est ignoré.

LANGUES

Tous les personnages parlent gratuitement leur langue d'origine, c'est-à-dire leur langage racial et le commun et lisent le commun. L'achat de l'habileté LANGU à la création, permet d'apprendre des langues supplémentaires et permet de lire et d'écrire son langage racial. De plus, les langues runiques (Losange encerclé), bardiques (note de musique encerclée) et cléricales (croix encerclée) ne peuvent être lues que par les personnes de la classe correspondante (prêtres (clérical), mages (runique), bardes (bardique)) ou celle ayant amélioré LANGU et possédant PARCH. Ces

symboles sont écrits au début des parchemins en haut, avant le texte. Ainsi, ils transforment en langage magique le parchemin.

LES FOLIES

Une folie permet de gagner des pouvoirs en jouant une folie de son choix. Certaines folies sont retranchées à des races, car une folie doit représenter un défi de «*role-play*». Par conséquent, un Thüll avare ou un Vos susceptible ne représentent que les archétypes raciaux. La folie est choisie parmi la liste suivante :

Les manies

Cleptomanie : voleur compulsif : Le personnage ne peut s'empêcher de voler tout ce qu'il peut et ce, même à ses alliés.

Mythomanie : menteur compulsif : Le personnage ne peut s'empêcher de mentir, c'est plus fort que lui.

Schizophrénie

Ami imaginaire : Le personnage a un ami dont il est le seul à voir et entendre. Il lui parle, l'aide, le soigne et partage tout avec lui.

Idolâtrie : Le personnage admire profondément un autre personnage déterminé à la création.

Paranoïa : Le personnage est persuadé qu'il est victime d'un complot ou qu'une menace plane sur lui spécifiquement. Il craint pour sa vie. Le complot est déterminé à la création du personnage.

Vision apocalyptique : La personne est convaincue que la fin est proche et voit des mauvais augures partout.

Trait de personnalité

Avarice (retranchée aux Thülls et aux Vargos) : Le personnage est très possessif et avare. Il ne partage pas ses biens et tente par tous les moyens d'en accumuler davantage.

Complexe du héros (retranchée aux Célestains) : Le personnage veut à tout prix plaire aux autres. Il sera aveuglé par sa dépendance affective

Double personnalité : Le personnage, tout en restant le même personnage change parfois de personnalité.

Entêté/susceptible (retranchée aux Vos) : Le personnage est terriblement irritable/borné. Tout ce qui le contredirait ou l'empêcherait d'atteindre son but est considéré comme une insulte.

Mégalomanie/narcissisme : Le personnage est excessivement égocentrique. Il ne pense qu'à lui et croit que tous devraient penser qu'il est si important. Le personnage est amoureux du pouvoir. Il manipule, trahit, corromps, utilise tous les moyens en son pouvoir pour dominer les autres. Il prend plaisir à exercer son pouvoir et nourrit des ambitions de grandeur démesurées.

Psychopathe (retranchée aux Vargos et aux Vos) : Le personnage est privé d'empathie. De plus le manque de remord est marqué chez lui. Tous les actes posés par le personnage ne vise qu'un but, satisfaire ses besoins. Que ce soit un tueur ou un guru de secte, la personne la plus importante, c'est lui.

Trouble obsessif/compulsif (TOC)

Fixation : Le personnage porte attention aux détails de façon malade. Chaque chose à sa place et cet ordre doit être respecté. Il peut remarquer une séquence de chiffre ou la présence d'une forme particulière.

Hyperactivité : Le personnage a de la difficulté à garder sa concentration et à faire des tâches qui en demande. Il est physiquement toujours actif et le repos l'ennui.

Hypocondriaque : Le personnage a une peur bleue d'avoir attrapée une maladie. Il verra tout pour éviter la situation risquée qui pourrait le rendre malade. C'est le Malade Imaginaire.

Phobie: Le personnage a une peur de quelque chose d'irrationnelle et/ou une peur incapacitante. La peur est déterminée à la création.

Porte-bonheur/superstitieux : Le personnage croit qu'un objet lui porte chance.

Syndrome post-mortem (retranchée aux Thorains) : La personne se rappelle sa mort et les circonstances l'entourant et cela la traumatise. Au retour à la vie, le personnage est paniqué.

Combat

ARMES DE MÊLÉE

Les armes maniées par les héros causent 1 point de dommage.

Une arme de bois doit être de couleur brune et une arme de métal de couleur grise ou noire. Les armes d'os doivent être blanche et compte comme du bois pour les effets, tandis que les armes de pierre doivent être grise ou noire et compte comme du métal pour les effets. Si l'arme est composée de deux matériaux, les deux couleurs doivent être représentées.

GRANDES ARMES

Une grande arme est une arme qui arrive ou dépasse l'aisselle. Les grandes armes maniées à deux mains par les héros causent 2 point de dommage. Les armes à deux bouts combatifs ne peuvent pas être considérées comme une grande arme.

ARMES DE TIR

Les arcs et arbalètes doivent tirer de vrais projectiles. Néanmoins, il est permis de faire l'usage de jouets modifiés s'ils ont une apparence crédible. À plus de 3 mètres, ces armes ne causent pas de dégâts : elles tuent la cible si elle est atteinte au torse et elles tranchent un membre atteint. Une armure de plates sur la partie atteinte annule tout effet, mais la flèche cause tout de même 1. À moins de 3 mètres, ce qui n'est pas recommandé pour des raisons de sécurité, la flèche ne cause qu'un seul point de dommage et n'a aucun autre effet. Une SAUVE ou un Coup bloqué permet d'annuler les effets d'une flèche. Un bouclier permet de bloquer ces projectiles. Pour les arcs nous suggérons une pression maximum de 25lb et moins et les flèches en fibre de verre (pas de bois).

Une sarbacane ne cause aucun dommage, elle ne fait que l'effet du poison qui y est appliqué.

Une fronde cause 1 dommage.

ARMES COURTES

Une arme courte mesure moins de 65 cm du pommeau au bout de la lame.

ARMES À FEU

Type	Habilité requise	Portée
Pistolet	ARFEU	5m
Mousquet	ARFEU(+)	À vue
Tromblon	ARFEU(++)	À vue
Hydron	Artillerie	À vue
Canon	Artillerie	À vue
Fusil à lunette	ARTIL(+), Artillerie(science)	À vue

Tableau 7: Armes à Feu

Le nombre limite d'armes qu'un personnage peut posséder sur lui pour son usage est de deux pistolets et un autre (mousquet, tromblon, fusil à lunette, hydron). Cette limite demeure même si une des armes est transportée pour ce joueur par un autre. Le canon constitue une exception à cette règle. Le symbole (+) désigne le fait que l'habileté doit être amélioré pour que l'arme soit

utilisable. Toutes les armes à feu doivent avoir une apparence d'arme à feu de la Renaissance, donc les armes de type revolver ou actuelles sont prohibées.

Charger une arme à feu :

Le personnage doit simuler (vous ne pouvez-vous battre d'une main et recharger de l'autre ou courir en rechargeant) une recharge durant 30 secondes par balle.

Tirer avec une arme à feu :

Il est essentiel que l'arme émette un bruit d'une façon ou d'une autre. Lors du tir, le tireur pige le nombre de billes correspondant au nombre de balles pour son arme à feu de son sac de « poudre ». Le tireur se doit de piger la bille lors du tir et devant un témoin. Les billes ne sont pas remises dans le cas d'une arme à plusieurs balles on les tire toutes pour une recharge donnée. Le type de bille pigée détermine l'effet de l'arme. Il est nécessaire de viser pendant 3 secondes avant de tirer.

	Balles	Touche	Rate	Enraye
Pistolet	1	3 dmg	0 dmg	L'arme bloque
Mousquet	1	4 dmg	0 dmg	L'arme bloque
Tromblon	2	1 touche (3 sur une cible) 2 touche (5 sur 1 ou 3 sur 2)	0 dmg pour cette balle	L'arme bloque, aucune des autres balles n'est prise en compte
Fusil à lunette	2	touche: 4 dmg et tranche un membre au choix du tireur Joker: la cible est tuée (SAUVE et coup bloqué annule)	4 dmg aucun membre coupé	L'arme bloque
Hydron	5	3 dmg pour cette balle	0 dmg pour cette balle	L'arme bloque, aucune des balles subséquentes n'est prise en compte

Tableau 9: Détail des armes à Feu

Touche	L'arme cause les dommages listés à la cible choisie par le tireur.
Rate	La balle s'est perdue. La cible ne reçoit aucun dommage et l'arme devra être rechargée.
Enraye	L'arme s'est enrayée. L'allumage ne s'est pas fait, la balle a bloqué, peu importe. Elle devra être réparée et rechargée avant le prochain tir. Réparer demande ARFEU, ARTIL, la science de l'artillerie (technocrate) ou balistique (artisan) et 5 minutes par balle que tire l'arme. ARFEU ne peut réparer que les armes qu'il permet d'utiliser.

Tableau 8: Description des Billes

Fusil à lunette :

Le fusil à lunette est géré un peu différemment. Bien qu'il tire deux balles on en pige seulement une. Le temps de recharge est 60 secondes quand même. Une bille « joker » est ajoutée au lot de billes, cette bille ne sert que pour ce fusil, elle est considérée comme une touche pour les autres.

Canon :

Le canon opère sur un système plus simple. Il faut un boulet pour tirer. Le temps de recharge est 5 minutes à une personne et il est divisé par deux pour deux opérateurs. Le « boulet » est fourni en jeu et doit être lancé sur la cible. La personne touchée par le boulet meurt sur le champ et les personnes l'entourant dans un rayon de 5m perdent 5 dégâts et un membre à leur choix est tranché.

Hydron :

Un hydron est conçu pour affecter plusieurs cibles et devrait être utilisé dans ce but. Lorsque l'utilisateur a le choix, il doit atteindre le plus de cibles possible plutôt qu'une seule. Chaque balle est gérée séparément. Un hydron doit être rotatif.

ARMURES

Les armures confèrent un bonus aux points d'armure. Ce bonus étant conféré par l'armure, il est impossible de regagner ces points d'armure par les voies de soins traditionnelles. Seules certaines techniques comme ARMUR ou certains sorts permettent de regagner ces points de vie. Afin de savoir à combien s'élève ce bonus, il suffit d'additionner les valeurs du tableau ci-dessous pour chaque partie. N'oubliez pas le nombre de point d'armure pouvant être porté est limité par la classe. Une armure « imitation », pas dans un matériel normal (acier, aluminium) ou d'un poids irréaliste sera considérée d'un cran plus bas (Fausse plate devient cotte de mailles par exemple), de plus, la fausse armure perd les protections spéciales (immunité aux flèches ou ASSOM par exemple).

Il est possible de superposer des armures et de cumuler les deux bonus de points d'armures si elles sont réelles. Après avoir cumulé tous vos points d'armures, arrondissez au nombre supérieur si vous obtenez une fraction.

Partie protégée	Cuir	Cuir clouté	Cotte de mailles	Plates
Tête	½	1	1½	2
Torse	1	2	3	4
Jambes (par membre)	½	1	1½	2
Bras (par bras)	½	1	1½	2

Tableau 10: Points d'armure conférés selon le type et la localisation

PROTECTIONS SPÉCIALES

Casques métalliques (cotte de mailles et plates) : SAUVE sur les ASSOM, les aveuglements (si le casque comporte une visière) et l'assassinat (si le personnage porte un gorget)

Armure de plates : Immunise aux flèches (1 PV perdu seulement au lieu de l'effet normal) si la zone touchée est couverte.

Cotte de mailles torse : ½ dommages des balles (arrondi supérieur), flèche sur le torse cause une perte de la moitié des PV et PA totaux du joueur (et non actuels).

Cotte de mailles membres : Flèches ne tranchent plus le membre, il est paralysé 3 minutes.

BOUCLIERS

Un bouclier est un objet strictement défensif, il ne peut être utilisé pour attaquer. Il ne doit pas être plus haut que l'espace entre l'épaule et le genou. Le bouclier doit avoir des proportions réalistes.

STYLES DE COMBAT

Style bouclier et arme : Le possesseur de ce style est capable d'utiliser un bouclier en combat. Grâce à ce dernier, il peut se protéger des coups qui lui sont portés et bloquer les flèches. On ne peut porter une arme dans la main du bouclier.

Style à deux armes : Le personnage a la capacité de se battre avec deux armes à la fois.

Utilisation de projectiles: Permet d'utiliser des armes de jet (dagues, marteaux, haches). À raison d'un projectile lancé à la fois par main au maximum.

Armes de tir : Arcs, arbalètes, sarbacanes. Un maximum de 3 flèches peuvent être transporté à la fois.

Style à une arme : Permet de se battre avec une arme dans une main et aucune arme ni bouclier dans l'autre main.

Armes doubles: Toutes les armes du type bâton (à 2 bouts combatifs) sont considérées comme à 1 main pour DESAR et 2 armes pour les techniques martiales, ils ne peuvent pas être considérés comme une grande arme.

Style à deux mains : Permet d'utiliser des armes qu'on manie avec deux mains. (Exclut les armes doubles).

TECHNIQUES MARTIALES

Les techniques martiales sont un atout majeur du guerrier. Chaque technique demande un style approprié. En prenant cette habileté le guerrier reçoit un choix de deux TECMA et en améliorant cette habileté le guerrier peut atteindre des techniques plus avancées (3 niveaux) s'il possède une TECMA de niveau précédent.

Le guerrier ne peut pas utiliser une technique d'un style opposé au précédent dans un même combat.

Nom d'expert	Style	Opposés
Archer	armes de tir	lanceur, tireur, rageur
Défendeur	bouclier et arme	dualiste, fine lame, sentinelle
Dualiste	2 armes, armes doubles	défendeur, fine lame, sentinelle
Fine lame	une arme	défendeur, dualiste, rageur, sentinelle
Lanceur	armes de jet	archer, tireur
Maître	MAINU	archer, défendeur, fine lame, tireur
Rageur	RAGEC	archer, fine lame, tireur
Sentinelle	2 mains	défendeur, dualiste, fine lame
Tireur	armes à feu	archer, lanceur, rageur

Tableau 11: Technique Martiale

EFFETS ET DOMMAGES SPÉCIAUX

En tout temps il est impossible de cumuler plus d'un type de dommage sur une arme donnée. Ainsi, si une arme est feu, elle ne peut être aussi magique et si une arme est argent, elle ne peut être aussi magique. Cela est valable même pour les dommages contondants, tranchants, si l'arme est bénie, par exemple, le type de l'arme est ignoré.

Ainsi, une épée bénie causerait des dommages sur un squelette parce que l'on ne considère que béni dans ce cas et que le squelette est vulnérable au béni. De même, une épée froid, ne causera pas de dommages sur une cible immunisée au froid car c'est le froid qui prime.

Il n'y a qu'une exception à cette règle et ce sont les dommages élevés, ils peuvent être cumulés à un autre type.

Aveuglement :

Un héros aveuglé doit se fermer les yeux pour la période de temps spécifiée.

Bénis/maudits/feu/froid/électrique :

Dommages

Affectent certaines créatures qui seraient immunisées à d'autres armes et peut avoir d'autres effets sur certaines créatures spécifiques.

Charmes:

Un personnage sous l'emprise de tels effets agit comme spécifié tant que cela ne le mène pas automatiquement à la mort. Le personnage, à moins que ce soit spécifié autrement, se défend et attaque normalement.

Chaudron d'huile ou eau bouillante :

Cet engin de siège permet d'arroser les ennemis du haut d'une hauteur d'un liquide bouillant (feuilles mortes) cause 5 dmg et aveugle pour 10 secondes. Pour chaque minute que le chaudron a chauffé, il demeure chaud 1 minute si inutilisé.

Chute :

La cible doit tomber au minimum un genou et tibia en contact avec le sol.

Critiques :

Dommages

La blessure, si elle est occasionnée aux PV, ne peut être soignée par des moyens conventionnels ni par la régénération. Seuls certaines méthodes spécifiques permettent de la soigner. Ainsi, jusqu'à la guérison ou la mort, le joueur considère son total de PV comme diminué. Critique n'a donc pas d'effet spécial contre des PA.

Coup bloqué :

Un coup bloqué prévient les dommages et les effets d'une source causant des dommages (sorts, attaques ou flèche). Cependant, un coup bloqué ne prévient pas un boulet de canon ou un ATTSU réussi.

Drogue :

Une drogue est considérée comme un poison à effet sauf pour ce qui a trait à la règle d'overdose. Autrement, on se réfère aussi à l'effet cité dans la description (ex : paralysie, peur).

Élevés :

Dommages

Une blessure causant 4 dégâts ou plus est extrêmement douloureuse. Par conséquent, ces blessures causent la chute de la victime. Dans ce cas la personne causant ces dégâts dit « tu tombes » en plus de ses dommages.

Les deux seules exceptions à cette règle sont les habiletés ATTSU et POISO.

Éthéré :

Dommmages

Affectent uniquement les fantômes et autres habitants des limbes.

Faiblesse (faible) :

Le personnage ne peut ni attaquer ni courir. Il a du mal à se concentrer, mais peut tout de même faire des sorts non-offensifs. Il conserve tout de même le droit de se défendre contre des attaques qui le visent.

Force :

Dommmages

Affectent n'importe quelle créature.

Force infernale :

Un personnage bénéficiant de force infernale peut causer une POUSS avec la main autant de fois qu'il le désire.

Griffe :

Frappe à main nues qui permet d'affecter toutes les armures contrairement au MAINU conventionnel. Ces dommages ne sont pas tranchants.

Hémophilie

Tous les dommages reçus par le personnage sont critiques. De plus, la mort ne guérit pas la maladie.

Invisibilité :

Un personnage invisible doit lever un bras pour montrer son état. Si le personnage accomplit un acte offensif, il redevient visible. Tout objet sur le personnage au moment d'activer l'invisibilité est invisible.

Invisibilité majeure :

Comme l'invisibilité mineure sauf que ce n'est qu'au deuxième acte offensif qu'on réapparaît.

Lenteur (lent) :

Le personnage ne peut plus courir. Il ne peut que marcher lentement.

Lèpre :

Le personnage pourrit lentement et voit son total de PV descendre de 4pv par heure jusqu'à ce que mort s'ensuive (la mort annule la maladie). Il peut être soigné par tous les moyens conventionnels pour soigner les maladies.

Magiques :

Dommmages

Caused des dommages augmentés sur les conjurations et les créations magiques.

Massif :

Immunisé aux projections et ne peut être déplacé que par l'apport de 8 individus, 4 avec POUSS ou 2 avec force infernale.

Overdose :

Tout personnage consommant plus d'une drogue en 1 heure encourt le risque d'une overdose. Dès la consommation de la deuxième drogue, il encourt un risque de 50% d'être victime de cet état. À la troisième cet état est automatique. Il tombe alors dans un coma durant 10 minutes pendant lequel il peut être attaqué, mais semble pratiquement mort.

Paralysie :

Un personnage paralysé ne peut plus agir, mais peut être attaqué malgré sa paralysie. Un membre paralysé se crispe et ne peut plus être utilisé.

Peste noire :

Le personnage est faible et son maximum de points de vie chute de 3. La mort n'annule pas la maladie, elle doit être soignée par les moyens conventionnels pour soigner les maladies.

Pétrification :

Un personnage pétrifié ne peut plus agir, il est immunisé à tout effets ou dommages. De plus, il devient massif.

Peur :

La cible doit fuir la scène, il fuit jusqu'à ce qu'il ne voie et n'entende plus rien de la scène. Puis il encaisse lenteur 3 min.

Physique :

Dommages

Ces dommages sont considérés comme une attaque régulière en tout aspect.

Poison

Dommages

Proviennent habituellement de poisons ou de sorts. Ils peuvent toujours être contrés par les moyens d'un antidote correspondant.

Poison mortel

Un personnage empoisonné par un poison mortel n'est pas conscient de son état avant les 10 dernières minutes (où la douleur devient de plus en plus intense). Le poison ne peut être détecté que par des moyens spécifiques. La mort dissipe le poison.

Pourriture de momie :

Le personnage pourrit lentement et voit son total de PV descendre de 3PV par 30 minutes jusqu'à ce que mort s'ensuive (la mort n'annule pas la maladie) Il est faible et répugnant. Il ne peut être soigné par tous les moyens conventionnels pour soigner les maladies car il s'agit d'une maladie magique. SOINS est nécessaire.

Projection :

La cible est projetée dans la direction opposée à l'attaque généralement de 5 mètres.

Sauvegarde :

Une sauvegarde prévient les dommages et les effets d'une source causant un effet

(sorts, attaques ou flèche). Cependant, une sauvegarde ne prévient pas l'effet de dommage élevé, un boulet de canon ou un ATTSU réussi.

Sommeil:

Un personnage endormi ne peut plus agir pour la durée spécifiée. Il se réveille s'il est frappé. S'il est secoué violemment, la durée est réduite de moitié. La victime ne peut être réveillée par un coup de ses alliés. Tout acte offensif la réveille à l'exception d'attacher ou transporter la cible. Dans ce cas, la fouiller est considéré comme offensif sauf à l'aide de VOLAT.

Terreur :

Le personnage est incapacité par une terreur viscérale. Il ne peut plus agir sauf pour reculer. Il ne peut même plus parler, seuls des cris ou des noms de la source de la peur peuvent sortir de ses lèvres. La terreur dure généralement 3 minutes. Même en quittant la scène, le personnage demeure terrifié.

Ténèbres :

Zone dans laquelle on ne peut voir. On ne peut voir vers l'extérieur, au travers ou à l'intérieur.

Vérole

Le personnage est pris de démangeaisons, se couvre de pustules et ne peut courir jusqu'à sa mort ou guérison.

Vampiriques (drain)

Dommages

Transfèrent des PV d'un individu à un autre.

Vol et FUIITE (vol)

Toute créature pouvant voler ne peut être atteinte par des armes de mêlée ou des effets au toucher. Cependant, toutes les autres armes (tir, jet, armes à feu par exemple) ainsi que tout autre effet à distance (sorts, sciences, etc.) fonctionne tout de même.

Une FUIITE (vol) est annulée par un de ces effets dans les 10 secondes suivants le déclenchement de la FUIITE. Dans ce cas, ces effets causent la chute et 3 dommages. Ces dommages comptent comme un acte offensif. Un personnage qui déclare une FUIITE (vol) doit rester sur place pendant 10 secondes et doit uniquement lever les bras après les 10 secondes pour indiquer qu'il est en fuite.

Vulnérabilité et Immunité

Une immunité à un effet ou dommage protège contre celui-ci et uniquement celui-ci, de plus une immunité enlève tout effet de ce type. Par exemple, une immunité à faiblesse protège contre la portion faiblesse, mais pas contre les dommages d'un sort qui

fait 3dmg et faiblesse, de plus recevoir l'immunité après coup enlève la faiblesse. Une vulnérabilité à un effet ou dommage cause le double de dommages ou double la durée de l'effet. Dans le cas où le personnage aurait aussi une immunité ou une résistance à ce type de dommage ou d'effet, celle-ci est remplacé par la vulnérabilité.

Magie

NOMBRE ET CHOIX DE SORTS

Le personnage commence avec trois sorts peu importe la classe (barde, magicien ou prêtre). Ces sorts ne sont pas disponibles ouvertement et sont déterminés lors de la création du personnage avec un animateur. Un spécialiste doit avoir au moins 2 sorts sur 3 de sa spécialité.

LES ÉCOLES DE MAGIE ET LE TYPE DE SORTS

Les sorts de magicien, de prêtre et de barde se divisent en écoles spécialisées. Lors de sa création le personnage choisit sa spécialité. Dans tous les cas, les bardes ont accès à toutes les écoles, mais davantage à leur école spécialisée. Les magiciens ont accès à toutes les écoles de magicien sauf leur école opposée et ce jusqu'au deuxième niveau de sorts. Pour le niveau 3, ils n'ont droit qu'à leur école spécialisée (s'ils en ont une, sinon l'école est au choix). Les prêtres ont accès aux sorts de tous les dieux de leur race, mais davantage à ceux de leur dieu patron jusqu'au niveau 2. Pour le niveau 3, ils n'ont droit qu'aux sorts de leur dieu ou de la catégorie générale.

Magiciens	Prêtres	Bardes
Conjuration	Célestains Hélion (bien, soleil)	Destinée
Effet	Kytil (liberté, nature)	Illusion
Guerre	Thémis (justice, courage)	
Nécromancie	Thorains Esprits ancestraux	
Protection	Veran (nature, sagesse)	
	Thor (guerre, tempêtes, forge)	
	Vargos Assadaï (assassins, voleurs)	
	Nocturos (mort, guerre)	
	Shaad (mal, ténèbres, mensonges)	
	Vos Khaine (guerre, feu, sang)	

Tableau 12: Spécialité

NIVEAU DE SORT ET QUANTITÉ DE MAGIUM

Les sorts sont répartis en trois niveaux. Ce niveau dicte entre autres la quantité de magium et le temps d'incantation nécessaire au lancement du sort. Dans le cas d'un sort qui nécessite plus d'une cuiller, ces « doses » sont lancées successivement.

Niveau 1	1 cuiller à thé environ
Niveau 2	2 cuillers à thé environ
Niveau 3	3 cuillers à thé environ

Tableau 13: Quantité de Magium

PORTÉE

La portée d'un sort désigne la façon qu'il peut être jeté soit sur le magicien ou sur des cibles extérieures. Il existe quatre catégories de portée :

Une cible	Ce sort ne peut affecter qu'une cible avec la dose normale de magium. Si une autre cible est atteinte accidentellement le magicien doit s'assurer qu'elle sait qu'elle n'est pas affectée.
Une cible ou +	Ce sort peut affecter une cible ou plusieurs en ayant l'équivalent de la dose de magium par cible. Ex : Pour un sort de niveau 1 pour deux cibles, il faut deux doses de magium. Pour un sort de niveau 3 et deux cibles, il faut six doses de magium.
Personnel	Ce sort ne peut être lancé que sur le jeteur de sorts qui a le sort moyennant la bonne quantité de magium.
Toucher	Ce sort est lancé sur une main du jeteur de sorts (une main au maximum à la fois) et y demeure 3 minutes ou jusqu'à ce que le jeteur de sorts touche une cible (se déclenche sur la prochaine personne touchée). Nécessite la bonne quantité de magium lors du lancer sur la main.
Zone	Ce sort affecte une zone du rayon indiqué en mètres. La zone est centrée à l'endroit où est lancé le magium.

Tableau 14: Portée

UTILISER UN SORTILÈGE

Lancer un sort est un processus qui suit plusieurs étapes.

1. Matériaux
2. Formule et incantation
3. Magium
4. Lancer du sort.
5. Explications

MATÉRIAUX

Chaque sort nécessite un élément matériel. Pour un magicien ou un prêtre, ces matériaux dépendent du sort et sont indiqués dans la description du sort. Pour un barde, ce matériel dépend de l'art choisi. Par exemple, un instrument de musique, une plume et une feuille, des balles de jonglerie, etc. Tous les bardes doivent avoir une composante matérielle pour leurs sorts.

SYMBOLES RELIGIEUX

Pour lancer certains sorts ou utiliser certaines habiletés, le prêtre a besoin d'un symbole du pouvoir de son dieu. Ce symbole est défini par le dieu et doit constituer un objet à part entière. Il ne peut être incorporé à un autre objet ayant une utilité autre (bouclier, arme, etc). Lorsqu'il est utilisé comme composante, il doit être tenu dans une main libre.

FORMULE ET INCANTATION

Lancer un sort n'est pas un acte discret. Toute personne jetant un sort doit le faire de façon clairement audible (pas de murmure, ni de chuchotement).

La formule d'un magicien est composée de 4 mots (pas de vrais mots français) fixes par niveau. Donc pour un sort niveau 2, il faudrait que le mage prononce 8 mots. Ces mots peuvent rester les mêmes pour tous les sorts du magicien ou peuvent être propres à chacun des sorts à la guise du magicien.

Ex : Mateus Kaleum / Kliorem Fridoide

Vartelus Gorrum / Nomilis Feral (niveau 2)

Le prêtre doit utiliser une phrase par niveau. Cette phrase peut être inspirée par le moment ou être toujours la même. Évidemment, les phrases inspirées aident le jeu de rôle.

Ex : Khaine guérit ce brave. Soins Mineurs (niveau 1)

Les bardes doivent chanter, discourir, rimer ou jouer d'un instrument pour la durée d'incantation. Peu importe son art, le barde doit faire du bruit quand il incante.

Ex : Que la lumière du désert profond inonde ces hommes des bas-fonds.

Les manipulations, matériaux et formules, doivent être faites simultanément et nécessitent un temps d'incantation indiqué ci-dessous :

Niveau du sort	Temps d'incantation
1	5 sec
2	10 sec
3	15 sec

Tableau 15: Temps d'incantation

Lors du temps d'incantation, si le lanceur de sort reçoit un dommage ou plus, il perd sa concentration et doit recommencer du début. De plus, durant toute la durée d'incantation, il lui est impossible de courir.

MAGIUM

Une fois les manipulations terminées, le magicien prend la quantité nécessaire de magium et la conserve dans sa main. Il est interdit de remettre le magium dans son sac après cette étape.

LANCER DU SORT

Le personnage possède 30 secondes au maximum pour lancer le magium sur la ou les cible(s) en criant le nom du sort. S'il ne le fait pas dans ce délai, le sort est perdu ainsi que le magium. Dans le cas d'un sort à plusieurs cibles, dès que le magium est lancé, le lanceur de sort a 5 secondes pour lancer le magium sur toutes ses cibles, de plus il ne peut plus bouger les jambes sinon le sort est perdu. Un lanceur de sort est toujours en mesure de savoir s'il peut lancer un sort (Exemple créature de conjuration avec fantômes).

C'est la cible d'un sort qui détermine toujours si la quantité de magium qu'elle a reçue est suffisante pour que le sort fonctionne.

Les sorts doivent être préparés et lancés avec tous les matériaux, les formules et les gestes et ce peu importe la classe (Magicien, prêtre ou barde). Autrement, nous nous réservons le droit de vous avertir et de vous retirer des sorts en pénalité si cela n'est pas respecté.

DURÉE D'UN SORT

Instantanée	Ce sort prend effet immédiatement et son effet ne dure pas.
Combat	Ce sort doit être lancé en combat et dure jusqu'à la fin de l'altercation.
X min	Ce sort dure X minutes débutant au moment où la cible reçoit le magium. Généralement 3 min.
Indéterminée	Ce sort se termine uniquement lorsque des conditions spéciales sont remplies.

Tableau 16: Durée**POUVOIRS DE SPÉCIALISTES**

Un prêtre gagne accès à des habiletés différentes (voir tableau des habiletés) selon le dieu qu'il sert. Pour le barde, l'école sélectionnée ne confère pas de pouvoirs, mais ne bloque pas l'accès à l'autre école non plus. Un magicien spécialisé perd accès à une école de magie « opposée » à la sienne dépendant de quelle école est sa spécialité. Il gagne également un pouvoir parmi le choix suivant:

École	Opposée	Choix de pouvoirs
Conjuration <i>Conjuteur</i>	Guerre	A) +1 conjuration à toutes ses créatures (niveau 1 et 2) B) +2 à 2 créatures (maximum niveau 2) C) +2 PV à toutes ses créatures
Effet <i>Mage Effetiste</i>	Nécromancie	A) Augmentation de la durée ou de la fréquence (double, max 1h) 1X/3h B) Applique portée augmentée à un sort 1X/3hr (sauf personnel) C) Sort de niveau 2 en bonus(ne compte pas dans le max)
Guerre <i>Mage de Guerre</i>	Protection	A) 1 sort au mot de pouvoir (niv 1-2 Maximum) 1X/6h B) 1 style de combat C) +2 dommages sur sort (1 cible uniquement) 1X/3H
Nécromancie <i>Nécromancien</i>	Effet	A) Immunité à la mort instantanée. B) Immunité à la malédiction et aux maladies C) +3 conjurations 1 créature (zombi, squelette, macchabée.)
Protection <i>Mage Protecteur</i>	Conjuration	A) 2PA magiques (méditation 5min pour réparer doit être représentée) B) Permet de cumuler deux sorts identiques donnant des PA pour un max de 8PA C) Permet de lancer un sort personnel sur une cible maximum 1X/6hr

Tableau 17: Pouvoir de Spécialiste**Types de sorts particuliers**

Miroirs : Les miroirs ne protègent que le devant de la cible. On ne peut avoir plus d'un miroir à la fois.

Maladies, punitions et malédictions : Si le sort n'a pas de durée, le magicien ne peut infliger ces maléfices qu'à deux individus en même temps par sort qu'il possède. De plus, le maléfice sera levé automatiquement au scénario suivant.

Murs et sorts de zone : Les murs et sorts de zone ne peuvent être lancés plus près que 2 m les uns des autres. Si deux sorts de ce genre sont lancés à moins de 2 m par le même personnage, le plus fort remplacera l'autre.

Piège: Ces sorts sont affectés par les restrictions sur les pièges (voir habilité PIEGE). Les gens immunisés aux pièges sont aussi immunisés à ces sorts. Le piège doit être visible.

LES CRÉATURES DE CONJURATION

Ces créatures sont représentées par des cadavres de joueurs. Elles sont considérées comme un sort pour les effets de dissipation. Elles demeurent jusqu'à ce que le joueur qui les joue revienne à la vie ou pour un maximum de 30 minutes après lesquelles elles se dissipent. Le trente minutes est au total pour une mort donnée. Ainsi si une conjuration meurt après 10 minutes et est reconjurée elle ne pourra durer que 20 minutes cette fois. Lorsque qu'un joueur est conjuré son corps disparaît, il ne peut plus être fouillé.

Généralement, les conjurations nécromantiques ne peuvent provenir que de cadavres et le même cadavre ne peut être animé deux fois consécutives (il est trop endommagé). Tout comme les autres conjurations, l'équipement volable disparaît dès que la créature est conjurée.

Un joueur conjurant ne peut posséder, sous son contrôle, plus de deux créatures par sort de conjuration différent de niv 1. Ce maximum baisse à 1 au niveau 2 et 3 (ex: Sort orc=deux orques et sort goblin = 2 gobelins et non, sorts orc et goblin = 4 orques).

Intelligence

Aucune	La créature ne peut penser par elle-même, elle ne peut obéir qu'à des ordres contenant deux mots simples (attaque lui, protège moi, traîne ça). On ne peut lui ordonner d'utiliser une certaine habileté.
Normale	La créature est capable de reconnaître des individus et d'exécuter des plans complexes de deux opérations. Elle n'aime pas servir son maître, mais le fait par obligation. Elle est consciente de ses habiletés et les fera sur demande. Lorsque ses ordres sont terminés elle poursuit son propre agenda à moins que de nouveaux ordres viennent.
Supérieure	La créature est intelligente elle peut faire tout ce qui est demandé. Néanmoins elle ne fera pas ce qui ne convient pas à son roleplay et tentera par tous les moyens d'atteindre ses propres buts dès que possible.

Tableau 18: Intelligence

Contrôlabilité

Borné	La créature ne s'arrête pas lorsqu'un ordre lui est donné (intelligence : Aucune) ou le poursuivra jusqu'à ce que ses desseins seront atteints (créature intelligence Normale ou Supérieure). La nature de la créature prime sur ses ordres.
Instinctive	La créature suit les ordres du maître si ceux-ci n'entrent pas en conflit avec leur nature propre. La nature de la créature prime sur ses ordres.
Total	La créature ne fait que ce que son maître lui indique à la lettre. Elle n'extrapole pas et si elle est prise dans un dilemme, elle cesse d'agir. L'ordre prime sur la nature de la créature.

Tableau 19: Contrôlabilité

Vitesse

Fixe	La créature ne peut se déplacer ou être déplacé, mais se bat normalement.
Lente	La créature ne peut courir.
Rapide	La créature court presque constamment en situation d'action.

Tableau 20: Vitesse

Famille

Orques	Orc	Haine Thülls
Constructions	Con	
Élémentaux	Élé	Haine de l'élément opposé
Angéliques	Ang	Vulnérables à VADER et dommages maudits
Démoniaques	Dém	Vulnérables à VADER et dommages bénis
Monstres	Mon	
Sylvestres	Syl	Vulnérable à VADER et dommages maudits, haine technologie (prime sur les ordres)
Kesars	Kes	Immunié à ATTSU, Charms, feu, sommeil, paralysie, vulnérable maudit(X2) et VADER. Haine morts-vivants, Perce les illusions.
Morts-vivants	MV	Immunié à ATTSU, Charms, froid, sommeil, paralysie, vulnérable béni(X2) et VADER. Haine Kesars, Perce les illusions.

Tableau 21: Famille

UTILISATION DE PARCHEMINS

Pour utiliser des parchemins, il faut lire le parchemin tout haut (formule + nom du sort), le déchirer, le chiffonner et le lancer sur la cible. Il faut que le joueur soit capable de lire le langage dans lequel le parchemin est écrit pour pouvoir l'utiliser.

SPÉCIALISATION DANS UN SORT

Un personnage se spécialise dans un sort lorsqu'il désire en modifier les paramètres. Pour ce faire, il doit dépenser le même nombre d'épreuves qu'un sort de même niveau. Toute spécialisation achetée avec des épreuves compte comme un sort dans la limite du nombre maximal de sorts par niveau

Nom	Préalables	Description
Matériaux imaginaires		Avec cet ajout de spécialisation, le personnage peut lancer ce sort sans utiliser les matériaux. Il peut lancer ce sort avec uniquement la formule et le magium. Il doit néanmoins toujours respecter le temps d'incantation.
Concentration		Avec cet ajout, le personnage peut continuer l'incantation de son sort, même après avoir reçus des dommages.
Magie innée	matériaux imaginaires, Concentration	Avec cet ajout, le sort peut être lancé sans lancer de magium. Cela est possible à raison d'une fois par trente secondes au maximum. Après le combat ou la scène, le personnage doit jeter la dose de magium correspondante au sol plus une autre dose. La cible, une au maximum, est désignée par la voix. Le sort nécessite toujours une incantation (5 sec/niv). Le mot inné est ajouté à l'incantation. Il est impossible d'ajouter magie innée à toute autre spécialisation dans une même incantation.
Portée augmentée		Avec cet ajout le sort voit sa zone d'effet augmentée. Ainsi, un sort une cible devient une ou +, un sort toucher devient une cible. Ce sort n'apporte rien à un sort qui était une ou +. Lorsque le personnage fait appel à cet ajout, il ajoute le mot portée avant sa formule et nécessite une incantation augmentée de 5 secondes. Cette spécialisation ne peut pas être appliquée sur un sort personnel. Ex : Toucher glacial (niv 1) qui prenait 5 secondes prend 10 secondes à incanter, mais la même quantité de magium et se fait sur une cible.
Zone augmentée		Avec cet ajout la zone d'effet du sort (s'il en avait une) est augmentée de 1 mètre de rayon. Le mot zone doit être ajouté à la formule.
Conjuration augmentée		Augmente la limite de conjurations de cette créature de 1.
Durée augmentée		Double la durée du sort. Nécessite une incantation augmentée de 5 secondes.

Les Sciences

La technologie se divise en neuf sciences distinctes. Elles sont choisies à la création du personnage et ne changent pas par la suite. Chaque science a trois niveaux de discipline qui peuvent être atteints par le personnage. À moins d'avis contraire, les sciences ne peuvent être utilisées que par le technocrate la possédant et il ne peut en avoir qu'un seul exemplaire sur soi à la fois.

Niveau 1	1 cuiller à thé environ
Niveau 2	2 cuillers à thé environ
Niveau 3	3 cuillers à thé environ

Tableau 22: Énergie nécessaire à l'utilisation de la science

Certaines disciplines nécessitent l'utilisation d'énergie. Cette énergie est représentée par du Magium. Les quantités normales sont présentées dans le tableau ci-haut selon le niveau de la discipline.

Les sciences peuvent être améliorées pour gagner de nouvelles disciplines à raison de maximum une par scénario. Le technocrate accède toujours en premier à une discipline de sa spécialité.

LES SYNERGIES

Elles sont des nouvelles disciplines issues de la combinaison de deux disciplines, dont l'une est obligatoirement la spécialité du technocrate. Par exemple, si j'ai la discipline colle et la discipline tromblon, je pourrais avoir la synergie tromblon à colle. Le nombre de synergies maximum est limité à 5. De plus, il est impossible de coupler la même discipline deux fois, ainsi, si j'ai jumelé mon tromblon à colle, je ne pourrai pas le jumeler à médecine après. Ces synergies sont déterminées par les animateurs après qu'un choix de couple a été fait par le joueur.

LES SCIENCES

Alchimie

La science de l'alchimiste permet le mélange de substances et ingrédients divers dans le but de fabriquer des composés aux propriétés intéressantes.

Anobscurologie

La science de l'anobscurologue étudie les phénomènes obscurs et inexplicables. Elle vise principalement la compréhension et la démystification du charlatanisme divin et magique. Pour éveiller ses disciplines, l'anobscurologue doit avoir été en contact avec les événements spécifiés dans la description de la science sans les provoquer ouvertement (ex: payer un gars pour qu'il me lance un sort, etc.). Autrement, une discipline dormante ne peut être utilisée avant d'être éveillée.

Artillerie

La science de l'artilleur est l'étude du fonctionnement et de l'utilisation des armes à feu.

Automatonique

La science de l'automaticien vise la création de vie artificielle. L'automaticien fusionne éléments organiques et mécaniques afin de créer ses automates.

Temps de fabrication: temps de base 1min + temps des options - temps des bogues

L'automaticien doit disposer d'outils qu'il utilise à la fabrication de ses automates. Il ne peut avoir plus d'un automate par niveau à la fois (un de 6 PV, un de 7 PV par exemple). L'ajout d'option augmente le temps de fabrication, tandis que les bogues réduisent ce temps. La réparation coûte le coût associé au niveau de l'automate en énergie et prend 1 minute (l'automate regagne tout, habiletés, PV).

Explosiotique

C'est la science de la fabrication d'explosifs. L'explosiologue explore leur fonctionnement et leur dynamique. Pour fabriquer des explosifs, l'explosiologue utilise des matériaux (représentation de l'explosif) et un lieu silencieux et stable. Il ne peut en avoir plus d'un par discipline en sa possession en tout temps. Ils ne peuvent être utilisés que par l'explosiologue ou un autre ayant la discipline correspondante (l'explosif compte alors dans la limite de l'autre technocrate).

Forge

L'art de la fabrication d'armes et d'armures est l'adage du forgeron. C'est aussi celui de la modification, la réparation et l'amélioration de ces armes et armures.

Foudronique

C'est la science de l'électricité. Le foudronicien sait canaliser l'énergie de la foudre en applications plus utiles. La plupart des disciplines du foudronicien nécessitent l'utilisation d'accumulateurs fabriqués par le foudronicien.

Mécanique

C'est la science des engrenages et des machines automatiques. Le mécanicien est capable d'opérer, de réparer et de concevoir une foule de machines différentes.

Médecine

C'est la science des soins aux êtres vivants. Le médecin étudie le fonctionnement des êtres biologiques et leurs pathologies. Il élabore des techniques de soins efficaces et puissantes.

L'Artisanat

Pour avoir accès à l'artisanat, le personnage doit avoir choisi la classe d'artisan. Il choisit une spécialité ainsi qu'un type de traitement par fois qu'il a prend TRAIT. Il pourra utiliser 2 traitements de niv 1 gratuitement par 3 heures, 1 traitement de niv 2 gratuit par 3 heures et 1 traitement de niv 3 gratuitement par 6 heures. Toute utilisation supplémentaire demande un coût en ingrédient indiqué dans la description du traitement.

SPÉCIALITÉS D'ARTISAN

Chaque artisan a droit à une spécialité, cette spécialité lui permet de devenir meilleur dans un aspect de son travail. Selon sa race, l'artisan a un certain choix de spécialités disponibles. Ses autres traitements peuvent provenir de n'importe quel autre type (excepté Balistique qui est réservé aux Thulls).

	Célestain	Thorain	Thüll	Vargos	Vos
Armurerie	X	X	X	X	X
Balistique			X		
Coûture	X		X		X
Écriture	X		X	X	
Forge		X	X	X	
Joaillerie	X	X		X	X
Pierre, bois		X			X
Serrurerie			X		

Tableau 23: Spécialité d'artisan

MÉTIER

Chaque artisan gagne l'accès à un métier gratuit entre Mineur, Forestier ou Fermier/Chasseur à son choix.

APPRENDRE UN TRAITEMENT

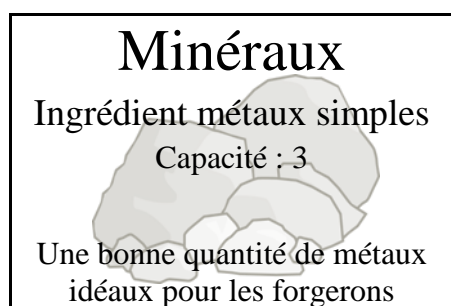
Il est possible pour un artisan d'apprendre en jeu un traitement d'un autre artisan. Pour ce faire, il doit avoir accès à cette famille de traitement et doit dépenser 3 fois les ingrédients (en plus de 3 fois le temps de fabrication) et 2 épreuves réussies (par niveau du traitement). Si la famille du traitement est la même que la spécialité de l'artisan, il en coutera uniquement 1 épreuve (par niveau du traitement).

L'Économie

L'économie est le système qui englobe la création et la consommation de denrées, la noblesse, la possession de terres, les métiers, les habiletés de fabrication, l'acquisition de magium et l'utilisation des écus. À tout moment, le joueur est encouragé à faire part de ses idées, objectifs et vision. Plus l'intention est claire, plus l'équipe d'animation pourra tenir compte de celle-ci dans son interprétation.

LES DENRÉES

Une denrée se présente sous la forme d'un carton non-volable et qu'il est impossible de donner. Le carton indique le type de denrée (Nourriture, Minéraux, Bois/Plante et Stratégique), sa rareté (Simple, Complexe et Rare), sa capacité (Souvent entre 1 et 3) et sa composition (par exemple une denrée de minéraux pourrait être des métaux simples).



Une denrée peut être transformée en ingrédients de son type et rareté à l'auberge. Le joueur reçoit la capacité de la denrée en ingrédient. On appelle la transformation d'une denrée en ingrédient : la liquidation.

Au début d'un scénario, un joueur reçoit les denrées produites lors du dernier scénario où il était présent. Les denrées et les ingrédients en jeu sont perdues durant la saison hivernale, sauf

les denrées rares ou stratégiques non-liquidés. Une denrée de nourriture (peu importe son type, rareté ou capacité) permet de payer pour un repas.

LES DENRÉES STRATÉGIQUES

Les denrées stratégiques englobent tous les types de denrée qui ne peuvent être catégorisé par les autres types de denrée. Celles-ci sont généralement acquises par des évènements, des interactions en jeu, l'accomplissement de quêtes ou par des objectifs personnels. Par exemple, une denrée stratégique pourrait être un bataillon de soldat, de l'influence politique, des outils permettant de fabriquer plus d'artisanat, ect.

LES INGRÉDIENTS ET RECETTES

Contrairement aux denrées, les ingrédients sont volables et transférable. Ils permettent de fabriquer les produits des habiletés de fabrication et les artisanats. Certains ingrédients rares permettent d'ajouter des propriétés à une fabrication.

En général les recettes d'habileté de fabrication ou d'artisanat sont composées comme suit :

Niv	Recette
1	1 ingrédient simple ou 1 ingrédient complexe
2	1 ingrédient simple et 1 ingrédient complexe
3	1 ingrédient simple, 1 ingrédient complexe et 1 ingrédient rare

Tableau 24: Recettes d'habileté de fabrication et d'artisanat

HABILETÉ DE FABRICATION

Les habiletés APOTI, ONGHE, POISO, POTIO et SOINS permettent de créer des objets consommables. Ces objets sont fabriqués en 3 minutes par niveau. Le personnage simule alors des manipulations en lien avec l'habileté. Ce temps peut être séparé en périodes plus courtes et cumulatives (3 minutes minimum), mais il doit être consacré uniquement à cette activité. Le joueur est responsable de s'assurer que sa bouteille est identifiée par le bon code d'identification (disponible à l'auberge). Ces objets et leurs effets ne sont pas considérés magique.

Avec les améliorations, il sera possible d'apprendre de nouvelle recette. Pour y arriver, il faudra trouver une personne ayant la recette inconnue et se procurer les ingrédients pour la faire 3 fois. Après avoir simulé 3 fois la fabrication et l'enseignement, les ingrédients sont perdus, mais la recette est apprise.

De plus, en possédant une habileté de fabrication, le personnage se verra remettre 5 ingrédients de son choix au début du scénario (maximum 1 rare, 2 complexes). Ces ingrédients doivent faire partie des recettes qui lui sont accessible.

LE MAGIUM

Le Magium, représenté par des graines de tournesol, est à la fois la magie ou l'énergie d'un personnage. Le personnage reçoit une tasse de Magium au début du scénario. Le joueur est responsable de s'assurer d'avoir une bourse pour le contenir. 1 fois par jour, il sera possible à tout personnage ayant du Magium (lanceur de sort, Barde Thüll et Technocrate) de méditer, d'effectuer une célébration religieuse, d'effectuer un rituel ou de s'entraîner dans le seul but de récupérer une dose de Magium. Cette étape devra durer un minimum de 10 min. Il pourra récupérer la dose de magium à l'auberge.

De nombreuses autres méthodes permettent à une personne de récupérer plus ou moins de magium : certaines potions, onguents ou médicaments, certains regroupements, des métiers, ect.

LES MÉTIERS

Il existe trois types de métier producteur.

- Le Fermier/Chasseur, spécialiste des denrées de Nourriture.
- Le Forestier, spécialiste des denrées de Bois/Plante.
- Le Mineur, spécialiste des denrées des Minéraux.

Il est possible d'acquérir ces métiers via une influence ou en jeu avec un enseignant ayant le métier au niv 2. Chaque métier est en mesure de produire des denrées à chaque scénario. Il est aussi capable de transformer la composition d'une denrée de sa spécialité 1 fois par 3hr. Il ne peut pas transformer une denrée en une denrée rare, peu la rareté initiale. Par exemple, un mineur pourrait transformer une denrée de métaux simple en poudres complexes.

Un producteur génère 2 denrées par scénario. S'il travaille sur une terre, il gagne 1 denrée supplémentaire. S'il y a un atelier de son type sur la terre sur laquelle il travaille, il gagne 1 autre denrée supplémentaire.

LA NOBLESSE

Le système de noblesse est adapté au personnage et permet à chacun de construire un domaine selon ses ambitions. Le personnage peut ainsi avoir un empire industriel, une colonie religieuse, un territoire de chasse protégé, une ville forteresse, une forge, une guilde de voleur, etc.

Un domaine est divisé en terres, chaque terre pouvant abriter un bâtiment. Par exemple, un monastère ayant un champ pourrait produire un supplément de nourriture. Voici les bâtiments de base disponibles :

Nom du Bâtiment	Effet du Bâtiment
Grange	Atelier Fermier (Produit 1 denrée)
Carrière	Atelier Mineur (Produit 1 denrée)
Camps de Forestier	Atelier Forestier (Produit 1 denrée)
Habitation ou Chambre	Permet l'embauche d'un joueur
Marché	Produit une rente de 10 écus
Maison de diplomate	Donne une Faveur supplémentaire
Caserne ou poste de garde	Atelier Soldat (Supporte 2 unités)
Banque	Permet de sécuriser jusqu'à 300 écus

Tableau 25: Bâtiment

Les terres peuvent être acquises via l'habileté NOBLE, par un achat en jeu ou par l'accomplissement de quête. À l'acquisition, la terre s'additionne aux terres existantes du domaine du noble et acquiert la fonction (par ex. bâtiment) au choix du nouveau propriétaire. Il est possible de changer la fonction d'une seule terre déjà acquise par scénario.

Toutes les 10 terres, le Noble peut convenir d'un bâtiment unique à intégrer à sa terre. Cette spécialité peut se présenter de plusieurs formes, un bâtiment militaire, un mage réputé qui s'installe sur vos terres, ect.

Il est possible d'embaucher un joueur, cela demande une terre aménagée pour l'accueillir. Le contrat d'embauche doit être renouvelé à chaque scénario. Il est avantageux pour le travailleur autant que pour le noble de travailler ensemble. Un noble reçoit 1 denrée par atelier, 1 denrée par travailleur et s'il possède un atelier du même type que le travailleur il reçoit 1 denrée supplémentaire par travailleur. Un joueur soldat supporte 2 unités et si le domaine possède déjà une caserne, le joueur supporte une unité de plus.

Lorsqu'il aura cumulé suffisamment de terre et de capital politique en jeu, le personnage pourra acquérir un titre de noblesse. Les titres sont remis par l'animation. Voici les titres de noblesse ainsi que les avantages et prérequis :

Nom commun	Privilèges	Pré-requis minimum	Rente	Faveur
		Terres		
Duc	contrôle sur les événements, serviteur attitré, chevaliers(3), premier service, premier repas, écuyer, lever armée	24	30	8
Compte	serviteur attitré, chevaliers(2), premier service, premier repas, écuyer, lever armée	18	20	7
Vicompte	chevalier(1), premier service, premier repas, écuyer, lever armée	12	20	5
Baron	premier service, premier repas, écuyer, lever armée	8	10	4
Seigneur	lever armée, premier repas, écuyer	4	10	3
Bourgeois		1	0	1
Noble	Écuyer	Noble	0	1

Tableau 26: Titre de Noblesse

- Le noble reçoit une rente en écu au début du scénario selon son titre de noblesse.

LES FAVEURS

Les faveurs représentent l'influence du personnage et seront utilisé lors des conseils de noblesse ou pour s'investir dans des activités politiques. Les conseils ont généralement lieu vers l'heure du souper. Chaque noble reçoit autant de jeton qu'il possède de faveur. Pour mettre de l'avant une proposition, il faut dépenser un jeton. En cas d'égalité, il y a maintien du Statu Quo. Lors de la séance du conseil, il est possible de donner des jetons à d'autres personnages, mais il n'est pas possible de les voler. Il est très mal vu de ne pas respecter les décisions prises en conseil.

LES GRANDES ORIENTATIONS

Lors de l'ouverture des conseils de noblesse, les nobles auront la possibilité de parier des faveurs pour obtenir des avantages diverses selon les orientations qu'auront défini les animateurs et le Bourgmestre. Celui-ci choisira 2 fois ou seront investi les efforts de Pandore dans un choix de 6 Orientations. L'animation choisira par la suite 3 autres orientations qui seront justifié par le contexte et les efforts des joueurs. Chaque investissement dans une orientation déblocquera un rang de celle-ci et à tour de rôle en commençant par celui ayant parié le plus de faveur et celui en ayant parié le moins (mais au moins une), les nobles choisirons un rang qui leur sera exclusivement réservé. Voici les Orientations (Les rangs seront révélés avant chaque conseil) :

Espionnage/Information	Militaire	Économique
Développement	Politique	Influence

CAMPAGNE MILITAIRE

En général, les guerres seront menées pour le contrôle de régions neutres, ces régions confèrent un bonus à la personne ou coalition qui en contrôle au moins 75% des territoires. Les combats se dérouleront donc sur des territoires quadrillés. Chaque région aura un nombre fixe de point d'entrée, chaque nouvelle unité envoyée sur ces régions devra l'être sur l'un de ces points d'entrée.

3 phases de combat se dérouleront par scénario, l'une au début du scénario, l'une de la nuit du Samedi à Dimanche et l'une à la fin du scénario. Pour déclarer ses actions, un noble doit remettre ses ordres avant le début du scénario, la fermeture de l'auberge (vers 9h) et la fin du scénario.

Le contrôle d'un territoire est défini par les dernières troupes qui l'ont conquis et ce même s'il ne reste plus aucune unité sur le territoire.

Chaque phase se déroule en 4 étapes correspondantes aux 4 actions possibles. Chacune se déroule entièrement avant de passer à la prochaine.

1. Pillage
2. Support
3. Défense
4. Attaque

Pillage : Empêche une action de Pillage (si initiative) ou de support sur un territoire adjacent.

Support : Permet de défendre un territoire adjacent ou d'attaquer conjointement un territoire adjacent

Défense : Ajoute 2 unités fictives pour la défense du territoire, si non détruite, elles sont perdues.

Attaque : Permet d'attaquer un territoire adjacent vide ou non.

Le principe d'initiative : l'initiative permet de départager les égalités, elle se gagne simplement en remettant ses ordres d'attaque et de pillage avant une autre personne. Lors d'un combat, l'initiative permet au vainqueur de conserver jusqu'à 2 unités.

Distribution des pertes : Chaque unité tue une unité adverse (Ex 5 unités attaquent 3 unités, il reste 2 unités à l'attaquant et il prend contrôle du territoire). Dans le cas d'une attaque ou défense conjointe (avec support), le territoire impliqué perd une unité en premier et le reste des pertes est distribué également entre les participants (Le territoire attaqué ou attaquant perd sa dernière unité en tout dernier). Les unités perdues peuvent être récupéré au début de chaque scénario, elles se reforment sur le territoire du noble.

LES GILDES

Une rencontre de guilde se déroulera à 9h le samedi matin en même temps que l'inscription. Cette rencontre de guilde représente votre engagement entre les scénarios, il y aura gestion du domaine ainsi que choix des avantages que vous confère votre guilde.

L'équipement

Chaque morceau d'équipement doit être payé au début du scénario. Vous devez payer chaque pièce d'équipement qu'une seule fois. Si vous avez du nouvel équipement entre les scénarios, vous devrez le payer pour pouvoir l'utiliser.

Chaque personnage reçoit 60 écus à son premier scénario ou 120 s'il est noble. Si le coût de l'équipement dépasse les écus reçus, il est possible de commencer avec une dette.

Équipement	Prix	Quantité
Arbalètes	35	1
Arcs	20	1
Armes à deux mains	8	1
Armes à une main	5	1
Armes de jet	3	1
Armure (par point)	5	1
Bouclier (tous les types)	10	1
Canon	280	1
Fiolle	1	1
Flèche	15	1
Fusil à lunette	60	1
Hydron	140	1
Mousquet	40	1
Papier à parchemin	1	1 feuille
Pistolet	25	1
Tromblon	60	1

Tableau 27: Coût de l'équipement

Liste des habiletés

Selon sa classe et sa race, le personnage a accès à des catégories d'habileté parmi celles-ci dessous. Peu importe le personnage, il n'a accès qu'à une catégorie de classe et de race selon sa classe et race. Il a aussi accès à la catégorie générale et aux ajustements s'il est prêtre. Il est à noter que chaque joueur reçoit gratuitement l'habileté de sa race une fois à sa création. Un joueur ne peut pas prendre plus de deux fois la même habileté, de plus les habiletés SAUVE, BLOQU, ANTIM et CHANC ne peuvent être prise que deux fois (elles comptent comme la même habileté).

Célestain	PODIB
Thorain	TOTEM
Thüll	ARFEU(ne peut pas être pris comme habileté gratuite), GADGE
Vargos	PODIM
Vos	SOIFS
Artisan	ANTIM (thüll seulement), APOTI (thüll seulement), ARMUR, COMME, EVASN, IDENT, ONGHE, PIÈGE, POTIO, POISO, TRAIT
Barde non-thüll	BARDE(2), CHANC, DEGUI, DESAR, EVASN, IDENT, PARCH, PROMA, SIXIÈ.
Barde thüll	ANTIM, BRICO(2), CHANC, DEGUI, DESAR, EVASN, IDENT, PROMA, SIXIÈ.
Guerrier	ANTIM, ARMUR, ARTIL (thüll seulement), ASSOM, DESAR, PIEGE, PISTA, POUSS, PROMA, RAGEC, TECMA(*), VISER
Magicien	IDENT, MAGE(2), MARCA, PARCH, POTIO
Prêtre	APDIV, CLERC(2), EAUBÉ, IMPMA, ONGHE, PARCH, VADER
Roublard	ANTIM, ASSOM, ATTSU(2), COMME, DEGUI, DESAR, EVASN, PIEGE, PISTA, POISO, SIXIÈ, VISER, VOLAT
Technocrate	APOTI, ANTIM, ARTIL, DESAR, IDENT, TECHN(2)
Général	ARSUP (sauf Prêtre), BLOQU, CAMOU, COLLI, FOLIE, FUIITE, HERIT, LANGU, MAINU, NOBLE, PERSU, RESSO, SAUVE, SOINS

Tableau 28: Habileté selon la classe

Ajustement dieu	Habileté ajoutée	Habileté retranchée
Assadaï	POISO	APDIV
Esprits Ancestraux	PARMO	PARCH
Hélion	ZOPUR	IMPMA
Khaine	RAGEC	IMPMA
Kytil	APVEG	VADER
Nocturos	PARMO	IMPMA
Shaad	CHAOM	ONGHE
Thémis	ARTHE	ONGHE
Thor	ARMUR	EAUBÉ
Veran	PIEGE	VADER

Tableau 29: Habileté selon le dieu Patron

Ces ajustements modifient la liste de prêtre selon son Dieu patron.

Un joueur peut sélectionner une habileté d'une catégorie non-accessible à un coût doublé (à l'exception des habiletés magiques pour un thüll, technologiques pour une autre race, ainsi que l'habileté racial d'une autre race)

Les habiletés indiquant (2) coûtent deux points et ne peuvent être pris par une autre classe au double du coût.

* L'habileté TECMA est uniquement réservée aux guerriers et TRAIT aux Artisans

Description des habiletés

ANTIM

Résistance à la magie

Artisan thüll, Guerrier, barde thüll, roublard, technocrate

Le personnage peut annuler l'effet qu'aurait un sort ou un objet magique sur lui. Le sort ne l'affecte aucunement mais peut affecter les autres victimes. Cette habileté peut être utilisée une fois par 3 heures.

APDIV

Appel divin

Prêtre

Le héros a la capacité de faire appel à son dieu afin de frapper l'ennemi en son nom. Ses dommages sont amplifiés de +1 béni ou maudit pour une attaque. Un tel appel peut être fait une fois par combat.

APOTI

Apothicaire

Artisan thüll, Technocrate

Habileté de fabrication

Le personnage est capable de fabriquer un médicament ou une drogue qu'il pourra choisir dans le guide des pouvoirs.

APVEG

Appel végétal

Kytil

Le prêtre est en mesure de demander à la végétation l'entourant de lui venir en aide. Ainsi, il gagne la capacité de pétrifier (parole permise) un ennemi au toucher deux fois par 6hr. La cible et tout personnage touchant à celle-ci (la frapper est considéré comme toucher) est aussi pétrifié pour le reste de la durée. L'emprise est relâchée suite à l'utilisation de 4 dommages de feu ou après 10 minutes.

ARFEU

Arme à feu

Thüll

Grâce à cette habileté, le Thüll peut manier les pistolets. Le nombre limite d'armes qu'un personnage peut posséder est de deux pistolets et un autre (mousquet, tromblon). Le personnage peut également réparer une arme à feu à raison de 5 minutes pour un pistolet et 10 minutes pour un fusil.

ARMUR

Armurerie

Artisan, guerrier, Thor

Le personnage est en mesure de réparer 1 point d'armure, un outil ou une arme en trois minutes. Une arme possède 1 PA et un bouclier 4PA. L'habileté ne peut être utilisée que dans un lieu logique avec le type d'objet (feu de camp, four, auberge).

ARSUP

Arme supplémentaire

Général Sauf prêtre

Le personnage peut ajouter un style de combat à la liste permise par sa classe. Cela exclut les armes à feu. Exemple : Deux armes, armes de tir.

ARTHE

Armure de Thémis

Thémis

Une aura protectrice enveloppe le prêtre et lui confère 2 PA qui ne comptent pas dans son maximum permis et sont cumulatifs avec des points d'armure naturelle et magiques (dans la limite permise par la classe – 6 PA). Ces points sont réparés par de la prière à raison d'un point par 3 minutes. La prière doit être audible et non pensée.

ARTIL

Artillerie

Guerrier thüll, Technocrate

Grâce à cette habileté, le Thüll est apte au maniement des pièces d'artillerie, comme le canon et l'hydron. De plus, il peut les réparer à raison de 25 minutes pour un Hydron et 30 minutes pour un canon (divisé par deux si aidé par un autre ayant ARFEU ou ARTIL)

ASSOM

Assommer

Guerrier, roublard

Le héros peut assommer un adversaire par combat. Pour ce faire, il doit utiliser une arme contondante et frapper dans le dos entre le cou et la taille. La victime est en sommeil pour trois minutes. Un casque de métal permet une sauve sur un ASSOM.

ATTSU

Attaque surprise

Roublard

La discrétion du personnage lui permet de surprendre son adversaire lorsqu'il s'y attend le moins. Le personnage inflige alors 5 points de dégâts (à une ou deux armes) et doit dire « Attaque surprise ». C'est la cible qui juge si l'attaque surprenait vraiment. Cette habileté ne peut être utilisée qu'avec des armes courtes et tranchantes.

*Cette habileté coûte deux points.

BARDE

Magie bardique

Barde non-thüill

Le barde peut maintenant manipuler les énergies humaines. Il peut lancer des sorts avec l'art comme matériel. L'art doit comporter des sons et un élément à manipuler. Il possède la connaissance de trois sortilèges de niveau 1 qu'il pourra choisir dans le guide des pouvoirs.

*Cette habileté coûte deux points.

BLOQU

Coup bloqué

Guerrier

Le personnage est doué dans l'art d'éviter les attaques. Il gagne un coup bloqué. Si l'attaque était assortie d'un pouvoir spécial, celui-ci est perdu (ex : DESAR, POUSS, DANSE, POISO, etc). L'habileté peut être utilisé 1X/3H.

BRICO

Bricoleur

Barde thüill

Le barde est versé dans diverses technologies qui lui servent dans ses prestations. Au début, il connaît quatre sciences (alchimie, anobscurologie, mécanique et foudronique seulement) qu'il pourra choisir dans le guide des pouvoirs. L'une d'entre elles est choisie comme spécialité.

*Cette habileté coûte deux points.

CAMOU

Camouflage

Bardes, guerrier, roublard, Veran

Le héros est capable de se cacher aux yeux de tous en se fondant dans le décor. Il doit démontrer une volonté de se cacher en se dissimulant de son mieux. Le costume doit être approprié (couleur sombre, par exemple) et ne pas comporter une armure autre que cuir ou cuir clouté.

CHANC

Chance du fou

Bardes

Cette habileté permet de contrer n'importe quoi à raison d'une fois par 6 heures.

CHAOM

Charme d'ombre

Shaad

Cette habileté permet au prêtre de charmer un individu, le soir seulement (2X/soir), lui permettant d'obliger une cible à croire une histoire aussi invraisemblable qu'elle soit. Une sauvegarde annule l'effet et empêche sa réutilisation pour la nuit sur cet individu, et le charme est perdu pour le prêtre. L'effet du charme dure 6 heures au maximum. Ceci est considéré comme un charme pour les protections et immunités.

CLERC

Magie cléricale

Prêtres

Le prêtre gagne la possibilité de faire appel à des sorts divins. Lors de son achat, cette habileté donne accès à 3 sorts de niveau 1 qu'il pourra choisir dans le guide des pouvoirs.

*Cette habileté coûte deux points.

COLLI

Collecte d'information

Artisan, roublard, bardes

Le héros est versé dans l'art de la manipulation de contacts et dans l'extraction d'informations. Il peut donc obtenir des renseignements d'un animateur une fois par jour et il peut également questionner/torturer une personne à raison d'une seule question par séance. La cible de l'interrogatoire/torture doit obligatoirement répondre par la vérité tant la douleur est atroce et perd 1PV/question. Une SAUVE est permise à la cible ce qui annule les effets de la de la question (une sauvegarde par question si le tortionnaire a la capacité de poser plus d'une question par cette habileté, ceci est considéré comme une habileté hors-combat). On ne peut faire plus d'une séance par personnage à la même cible dans une même période de six heures.

COMME

Commerce

Roublard, artisan

Le personnage peut commercer une fois par six heures. Lorsqu'il commerce, le personnage aura accès à 2 villes qui vendront et achèterons chacune une denrée à un prix fixe. Certaines villes donnent un avantage à une race ou l'autre. Lorsque le personnage a décidé s'il désire vendre ou acheter et à quelle ville, l'aubergiste lance 2d6 pour savoir le nombre de denrées maximum qui peuvent être transigées de cette manière.

DÉGUI

Déguisement

Bardes, roublards

Le héros possédant cette habileté peut changer son apparence (Changer de classe, traits physiques, changé de race). Il doit faire de son mieux pour aider l'illusion (maquillage, accessoires, costumes).

DÉSAR

Désarmer

Bardes, guerrier, roublard, technocrate

Le personnage peut désarmer un adversaire par combat. Une arme à deux mains ne peut être affectée que par deux DESAR. Pour ce faire, il suffit de frapper l'objet à désarmer et de crier «Désarme» pour un coup réussi. L'arme ou l'objet doit alors être projetée dans la direction logique d'une distance d'environ 5 m.

EAUBÉ

Eau bénite

Prêtres

Le héros est capable, à l'aide de rituels, du symbole religieux et d'eau pure, de fabriquer de l'eau bénite (ou maudite selon le dieu), une fiole à la fois (3 minutes par fiole). Cette eau a plusieurs usages (voir plus bas). L'eau ne peut être consacrée qu'à certains endroits sacrés (selon la race) et doit provenir de la source d'eau pure.

- Lancée sur une cible elle cause 3 dégâts bénis/maudits
- Versée sur une arme, elle frappera béni/maudit pour un combat
- Versée sur une personne elle le bénira pour un combat (+3PV, 1 APDIV) (béni sur bon et maudit sur mauvais)

ÉVASN

Évasion

Artisan, bardes, roublard

Cette habileté comprend tous les talents nécessaires à faire de votre personnage un maître de l'évasion. Le personnage a une chance sur deux de crocheter des serrures magiques et non magiques ou de retirer un piège magique ou non, avec les outils appropriés. Le crochetage/désarmement prend 3 minutes. Si le test est raté, les outils ont été endommagés et doivent être réparés par quelqu'un ayant ARMUR. Une fois par 3 heures, cette habileté permet de contrer un des effets suivants : liens, effets restreignant le mouvement (ex. APVEG, colle, mur magique), lenteur, faiblesse. D'autres usages sont ajoutés lors de l'amélioration de cette habileté.

FOLIE

Folie

Général

Le personnage a une phobie ou une maladie mentale spéciale qui lui confère des avantages et quelques désavantages. Le Joueur a la possibilité de choisir sa FOLIE parmi la liste des folies. Les pouvoirs lui seront communiqués par courriel lors de la création de la fiche de personnage.

FUITE

Fuite

Roublard, barde, artisan

Le personnage est capable de prendre la fuite de façon à dérouter ses ennemis. Une fois par 6 heures, le personnage s'enfuit donc automatiquement d'une scène. Les personnes présentes n'ont pas le droit de le poursuivre. Le personnage ne peut pas fuir s'il est encerclé ou dans l'impossibilité de courir.

GADGE

Gadget

Thüll seulement

Le Thüll possède un appareil technologique lui conférant un avantage sur les autres. Cet objet ne peut être volé. Cet appareil doit être représenté. Cette habileté raciale est générée au hasard à la création du personnage.

HÉRIT

Héritage

Général

Le héros a soit appris le secret de la fabrication d'un objet magique/invention, soit développer une technique qui lui est propre. Il doit s'entendre avec un animateur sur les caractéristiques de son HÉRIT.

Exemple : Un nécromancien meurt, jette une ultime malédiction à son meurtrier s'il meurt dans un cimetière. Un Magicien a une amulette qui le protège du feu. Un guerrier à une épée ancestrale qui lance des éclairs.

IDENT

Identification

Artisan, magicien

Le personnage est en mesure d'identifier des objets à utilisation unique (issus d'une habileté de fabrication) de même que d'en estimer la valeur monétaire. L'amélioration de l'habileté permet d'identifier davantage de types d'objets (inventions, artefacts, objets magiques, etc). L'identification nécessite 3 minutes d'analyses au temple (près de l'auberge).

IMPMA

Imposition des mains

Prêtre

Le personnage, par imposition des mains (au moins un bras libre), peut redonner 5 PV à un blessé instantanément. Il peut faire cela 2 fois sur des cibles différentes par combat.

LANGU

Langue

Général

Le personnage est versé dans l'usage des langues. Au départ, cette habileté lui permet de lire et écrire sa langue natale et le commun. Les autres langues doivent être apprises en jeu.

Les langues existantes sont :

Thüll	Vos	Thorain
Sylvestre	Vargos	Célestain
Draconique	Haut célestain	Énéir
Vargos primal	Sylvestre	Thüll pré-impérial

Et plusieurs autres à découvrir

MAGE

Sorts de magicien

Magicien

Le héros sait manipuler les énergies magiques et peut jeter des sorts. Lors de son achat, cette habileté confère la connaissance de trois enchantements de niveau 1 qu'il pourra choisir dans le guide des pouvoirs.

*Cette habileté coûte deux points.

MAINU

Combat à mains nues

Guerrier, roublard, Khaine

Le personnage connaît les rudiments du combat sans armes. S'il frappe sur un adversaire sans armure de plates, il cause 1 point de dégât. Les attaques avec MAINU causent des dégâts physiques et il ne s'agit pas de dégâts contondants. Le joueur doit simuler un combat réaliste. Par conséquent, il doit faire des mouvements complets avant de frapper et ce, à une vitesse réaliste (des coups en rafale seraient inefficaces).

MARCA

Maîtrise des arcanes

Magicien

Certains magiciens se consacrent davantage à leur art que les autres. Ces magiciens deviennent capables de modifier leurs sorts dans une certaine mesure sans diminuer leur capacité normale à incanter. Ainsi, ils reçoivent automatiquement 2 spécialisations de sort de niveau 1 de leur école de spécialiste. Ces spécialisations ne comptent pas dans leur maximum de sorts.

NOBLE

Noblesse

Général

Le personnage est un noble déshérité, il commence avec un titre et une terre. De plus, sur le marché des terres, il obtient un accès à une terre à un prix réduit (100 écus). Le noble reçoit le double d'écu au premier scénario, soit 120.

PROMA

Prouesse Martiale

Guerrier, Bardes

Le héros, en criant sa rage ou en effectuant une passe guerrière, parvient à augmenter ses dommages. Son cri ou sa danse, définie préalablement, augmente les dommages de la frappe de 1, une fois par combat.

ONGHE

Onguents et herbes

Prêtre, artisan non-thüll

Habilité de fabrication

Le prêtre est capable de fabriquer un type d'onguents qu'il pourra choisir dans le guide des pouvoirs.

PARCH

Parchemins

Barde non-thüill, magicien, prêtre

Le personnage est capable de mettre des sorts sur parchemin. Pour ce faire il lui faut recopier le texte du sort, sa formule magique, dépenser les composants matériels et utiliser une dose de magium (en plus de la magie requise par le sort). Les parchemins peuvent être conservés entre les scénarios. Un parchemin ne peut être écrit dans une langue non-magique (autre que runique, bardique ou clérical). Lorsque l'on améliore cette habileté, il devient possible de le faire avec certains sorts (quantité limitée, certains sorts seulement). Le papier de chaque parchemin doit être acheté en jeu (seul le papier portant le sceau est accepté). Le personnage peut, en augmentant LANGU, apprendre les autres langages magiques autres que celui de sa classe

Pour utiliser des parchemins, il faut lire le parchemin tout haut (formule + nom du sort), le déchirer, le chiffonner et le lancer sur la cible. Il faut que le joueur soit capable de lire le langage dans lequel le parchemin est écrit pour pouvoir l'utiliser.

PARMO

Parler avec les morts

Esprits Ancestraux, Nocturos

Le personnage est en mesure de percevoir la présence des fantômes et autres créatures des limbes. Il peut également communiquer avec eux et est le seul à percevoir leurs réponses. Par conséquent, l'apparence du fantôme est inconnue du personnage. Il ne peut s'adresser à un mort avant qu'il n'ait atteint l'état de fantôme. Seul le fantôme et un personnage ayant PARMO peuvent comprendre le langage utilisé.

PERSU

Persuasion

Bardes, roublard, artisan

Le personnage est versé dans l'art du baratin, du discours et du subterfuge. Par cette habileté, il peut forcer un auditoire de 5 personnes maximum à l'écouter et à croire une histoire crédible, une fois par 3h. Seule une attaque extérieure, un personnage sourd ou une sauvegarde peuvent protéger contre cette histoire. Un dialogue doit avoir été amorcé auparavant; ainsi, il est impossible de crier ce discours à une personne au loin. Il est à noter qu'une persuasion n'est pas un charme, ses effets se dissipent après maximum 6 heures.

PIÈGE

Manipulation des pièges

Guerrier, roublard, artisan

Le personnage peut poser, enlever et détecter un type de piège qu'il pourra choisir dans le guide des pouvoirs. Chaque piège a ses particularités en ce qui a trait à la pose et à l'apparence. Le poseur de piège doit être dans les parages pour que le piège ait effets. Le trappeur est immunisé au piège qu'il connaît.

PISTA

Pistage

Guerrier, roublard

Le personnage connaît tous les secrets du pistage. Ainsi, au départ, il lui est possible de suivre un individu ou groupe qu'il a vu récemment (dernières 3 heures) (en posant des questions hors-jeu aux passants y compris les morts, auxquelles ils sont obligés de répondre honnêtement). Le joueur peut également se renseigner sur ce qui est passé dernièrement à un endroit (race nombre approximatif).

PODIB, PODIM

Pouvoir divin bon / mauvais

Célestain/Vargos seulement

Selon sa race Célestain ou Vargos, le personnage se voit transformé par un pouvoir provenant de l'héritage de sa race. Cette habileté est générée au hasard à la création du personnage et doit obligatoirement être représentée sur le costume.

POISO

Fabrication de poison

Assadaï, roublard, artisan

Habilitété de fabrication

Le personnage est capable de fabriquer un poison. Le joueur, lors de l'achat de l'habileté, peut choisir un poison du guide des pouvoirs. Du poison mis sur une arme ou tout autre objet sèche n'est plus efficace après 3 minutes.

POTIO

Potions

Magicien, artisan non-thüll

Habilitété de fabrication

Le personnage connaît une recette de potion qu'il pourra choisir dans le guide des pouvoirs.

POUSS

Poussée de force

Guerrier

Le héros, grâce à sa force exceptionnelle, peut projeter un adversaire au toucher une fois par combat (il le touche de la main en criant poussée de force). Cause la projection et la chute. Cette habileté peut également contrer un effet instantané causé par une créature en force infernale ou une POUSS.

RAGEC

Rage de combat

Guerrier, Khaine

Le personnage entre parfois dans une transe enragée si profonde qu'il perd toute notion de ce qui l'entoure. Pour lui, il n'y a plus qu'alliés et ennemis et encore...

Le personnage ne peut plus utiliser d'autres habiletés que RAGEC, MAINU, SAUVE, ANTIM et ne peut cesser de combattre à moins d'avoir éliminé l'adversaire (fuite sans poursuite réussie ou mort) ou de mourir. Les armures métalliques ne sont pas permises (les muscles gonflent, l'armure se briserait) et l'usage d'armes de tir est interdit. Si une rage est causée sur un personnage portant une armure métallique, le personnage doit l'enlever ou être immobilisé parce qu'il est coincé (le personnage ne subit aucun dommage des attaques faites lorsqu'il est immobilisé). Pour entrer en rage, le personnage crie RAGE, grogne, gratte, crie, etc. pendant 30 secondes pendant lesquelles il combat peu, surtout en défense. Puis, il crie Berzerk et gagne 7 points de vie. Néanmoins, à la fin de la rage, 2 de ces points de vie sont perdus (ce qui peut tuer le personnage). Le personnage, si cela est le cas, ne peut excéder son maximum de P.V. si la rage est finie. Si tous les ennemis sont tombés, le personnage s'écroule de fatigue (faiblesse) pendant 3 min. Il ne peut plus alors se battre, mais peut fuir et se défendre si nécessaire. L'habileté peut servir 1 fois par combat.

RESSO

Ressource cachée

Général

Le personnage dispose d'une aptitude à puiser au fond de son être pour y tirer de l'énergie supplémentaire pour améliorer ses capacités. Le personnage peut ainsi, 1X/6h accomplir un des deux exploits suivants :

Premier exploit: Le personnage récupère l'usage d'une de ses facultés utilisée de son choix comme si elle n'avait pas servi. (Ne fonctionne pas pour HERIT ou la recharge d'un canon ou hydron).

Deuxième exploit : Il peut accélérer une tâche qui demande du temps. Il peut ainsi la terminer en 5 secondes pour chaque minute qu'il fallait.

Peu importe l'exploit, le personnage est faible après usage et s'effondre pour 30 secondes après la scène ou l'utilisation (choix du joueur).

SAUVE

Sauvegarde

Général

Le personnage, momentanément, résiste à l'effet d'un sort ou d'une habileté. Le personnage reçoit une sauvegarde par 3 heures.

SIXIÈ

Sixième sens

Bardes, roublard

Le personnage a un instinct qui le protège des attaques surprises. Les dommages de ces attaques, contre lui, sont diminués à 2, de plus, le joueur est immunisé à VOLAT. Au niveau 2, SIXIÈ protège des assassinats au même titre que le gorget.

SOIFS

Soif de sang

Vos seulement

La tradition Vos dit qu'on peut prendre possession des meilleures qualités d'un adversaire en lui retirant rituellement l'organe correspondant. Par cette habileté, le personnage obtient une soif au hasard à sa création. Celle-ci n'entre en fonction qu'au moment où pris possession d'un tel organe. L'organe doit provenir d'un adversaire tombé lors d'un combat impliquant le Vos possesseur de l'habileté. Le personnage doit représenter ses « trophées ».

SOINS

Premiers soins

Artisan, prêtre, technocrate

Habileté de fabrication

Le personnage connaît les techniques permettant de prodiguer les premiers soins. Ainsi, il peut soigner 3PV en 3 min. Le personnage est aussi capable de trouver un traitement/antidote à un effet parmi les suivants : malédictions, maladies et poisons mortels, d'effet ou de dommages. Les traitements sont des habiletés de fabrication. Ils peuvent être consommés d'avance pour protéger contre le prochain effet de ce type (max 6hr).

TECHN

Technologie

Technocrate

Le personnage est initié dans la science thülle. Il acquiert trois sciences de trois disciplines choisies à la création du personnage. De plus, il commence avec une synergie entre deux de ces disciplines de son choix. Il pourra choisir ses trois disciplines et sa synergie dans le guide des pouvoirs.

*Cette habileté coûte deux points.

TECMA

Technique martiale

Guerrier seulement

Le guerrier a appris à maîtriser une technique martiale qu'il pourra choisir dans le guide des pouvoirs. En améliorant cette habileté, il pourra en acquérir d'autres.

TOTEM

Esprit protecteur

Thorain seulement

Les Thorains, à cause de leur proximité avec les esprits de la nature, ont tous un animal gardien. Cet animal, choisi à la création du personnage, est son guide spirituel et confère de ses habiletés au Thorain. Le totem doit être représenté (peau, collier, dessin...). Si l'habileté est prise plus d'une fois, il est impossible de choisir un autre animal Totem.

TRAIT

Traitements

Artisan

Permet à l'artisan d'effectuer des traitements d'un type choisi parmi la liste de la section artisanat. Il en gagne un nouveau de niveau 1 qu'il pourra choisir dans le guide des pouvoirs.

VADER

Vade retro

Prêtre

Certains croyants ont le pouvoir de repousser, contrôler ou détruire les morts vivants, késars, créatures angéliques et démoniaques. Si le prêtre est bon, il contrôlera les créatures bonnes affectées et repoussera ou détruira les créatures mauvaises affectées. Pour le prêtre mauvais c'est l'inverse. Plusieurs prêtres peuvent se mettre ensemble afin d'affecter une créature plus puissante. Afin d'utiliser cette habileté, il faut brandir son symbole religieux en psalmodiant des prières, tout en regardant la créature à affecter constamment et en criant à quelques reprises VADER NIV (ex : VADER 1, VADER 2). Pendant les premières trente secondes, la créature sera repoussée ou contrôlée (tant que le prêtre la regarde, elle fera le dernier ordre entendu). Après le trente secondes, la créature est détruite ou totalement sous le contrôle du prêtre (il n'est plus obligé de la regarder). Selon le niveau du VADER, le prêtre peut affecter des créatures plus fortes ou plus nombreuses à la fois qui sont dans son champ de vision. Un «*roleplay*» convainquant permettra d'affecter des créatures plus fortes dans certains cas. Le tableau suivant donne une idée des possibilités, mais ne tient pas compte de groupes de niveaux mixtes (dans ce cas les plus faibles sont affectés en premier).

Maitrise	Niveau de VADER de la créature				
Niveau	1	2	3	4	5
1	1	RP			
2	2	1	RP		
3	3	1	1	RP	
4	4	2	1	1	RP
5	5	2	1	1	1

Tableau 30: VADER

Rp : roleplay peut marcher

VISER

Viser

Guerrier, roublard

Le personnage est capable de faire l'usage de coups spéciaux lorsqu'il tire des projectiles. Au départ, il peut paralyser le membre touché pour 3 minutes (2X/combat). En améliorant l'habileté, le personnage gagne d'autres possibilités.

VOLAT

Vol à la tire

Roublard

Le personnage peut voler un objet ou l'or contenu dans un sac, poche, etc. Pour ce faire, il faut que le voleur touche au contenant où il veut voler pendant six secondes. Ensuite, le personnage volé doit laisser piger un objet au hasard, parmi les objets (les mêmes que lorsqu'une personne meurt) contenus dans le sac, S'il s'agit d'écu, tous les écus est volé, autrement, le voleur est limité à ce qui est permis de voler. Il n'y a que l'habileté VOLAT qui permet de voler des articles à une personne consciente.

ZOPUR

Zone de pureté

Hélion

Le prêtre invoque autour de lui (rayon de 3m) une zone de pureté empêchant toute créature mauvaise d'y entrer ou d'y attaquer physiquement. Seuls les sorts, les joueurs bons ou neutres peuvent passer. La zone dure 30 minutes ou jusqu'à ce que le prêtre la dissipe. Cette zone peut être invoquée une fois par jour (le jour seulement)