

LE GUIDE DU
JOUEUR

CREDITS

Conception
Développement

D'un Rôle À L'autre



[Page Facebook](#) : D'un Rôle A L'autre a.s.b.l.

[Site internet](http://www.dral.be) : www.dral.be
[Mail](mailto:dunrolealautre@gmail.com) : dunrolealautre@gmail.com

Tous droits réservés – D'un Rôle À l'autre – 2022
« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective.
Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le
consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon »
Dral A.S.B.L. – n° 811842983 – Siège social : Clos du Drossart 6/11A – 1180 Bruxelles - arrondissement judiciaire de Bruxelles

LIVRE DU JOUEUR



Guide destiné aux journées
découvertes des 8-12 ans

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	- 05
2. LES GÉNÉRALITÉS	
a. Qu'est-ce que le jeu ?	- 06
b. Glossaire	- 07
c. Le personnage	- 09
3. LE SYSTÈME DE COMBAT	
a. Points de vie, blessure et mort	- 10
b. Les armes	- 11
c. Les armures	- 13
4. LA MAGIE	- 15
5. LES RACES	
a. Les Alésiens	- 20
b. Les Hommes des Bois	- 22
c. Les Kaeli	- 26
d. Les Sauvagers	- 30
e. Les Eolares	- 34
f. Les Helios	- 37
g. Les Ondins	- 39
h. Les Rakshasa	- 41
i. Les Mahh-Yuk et les Skinks	- 43
j. Les Vulpiens	- 45
6. LES CLASSES DE PERSONNAGE	
a. Les voies	- 50
b. Le Soldat	- 55
c. Le Chasseur	- 59
d. L'Initié	- 63
e. L'Apprenti	- 67
f. Les archétypes	- 56
7. LES COMPÉTENCES ET LES EFFETS	- 69
8. LES SORTS	- 75
9. LES ANNONCES	- 79
10. LA FICHE PERSONNAGE	- 85

INTRODUCTION

Bienvenue dans un univers où vous, aventuriers, vous vous enfoncerez dans un nouveau monde. A vous de découvrir ce qui vous entoure, à qui faire confiance, vers quelle destinée est vouée votre histoire. Vous êtes **Le Héros** dont ce monde a besoin.

Nous vous invitons à lire ce guide qui vous permettra de découvrir les différentes races qui peuplent ce monde, ainsi que le jeu que vous pourrez amener tout au long de vos aventures.

De même que tout ce qu'il faut savoir sur la création de votre personnage, comment le faire évoluer et le système de combat seront décrits dans ce manuel.

Nous vous souhaitons une bonne lecture, un bon jeu mais avant tout : c'est vous qui faites de votre jeu et de par votre façon d'être, une histoire enrichissante. Nous espérons que vous y prendrez plaisir autant que nous.

L'équipe DRAL



LES GÉNÉRALITÉS

Le but d'une activité jeu de rôle est avant tout de s'amuser en passant un bon moment. Nous ne pouvons pas vous obliger à vous plier à nos règles mais elles existent afin que tout le monde puisse y trouver un guide, le respect de la sécurité, l'essence même du rôle play et un cadre défini au monde dans lequel vous allez évoluer. Celles-ci sont reprises dans ce livre afin de vous rappeler l'essentiel :

LE JEUX QUE VOUS DONNEZ AUX AUTRES, ILS VOUS LE RENDRONT SI VOUS INCARNEZ BIEN VOTRE PERSONNAGE. ON NE GAGNE PAS UN GN, ON LE VIT.

Qu'est-ce que le GN et le jeu de rôle ?

C'est une activité ludique laissant une grande place à l'imagination et empruntant des éléments de théâtre.

Comme au théâtre vous allez interpréter un personnage, vous mettre dans la peau de quelqu'un de différent, mais il n'y a pas ici d'auteur ou de metteur en scène pour vous dire qui interpréter et comment jouer.

Vous allez choisir le personnage que vous désirez incarner, et vous allez improviser totalement autour d'un scénario préparé par l'équipe organisatrice de l'événement. Les autres joueurs qui seront avec vous feront de même.

Afin de garder une certaine cohérence entre les différents personnages, il est demandé de suivre un ensemble de règles. La présence d'arbitres permet de gérer certains conflits, mais leur rôle n'est pas de « policer » l'ensemble du jeu ; ils ont d'autres occupations plus importantes.

**L'essentiel du respect des règles et
de la cohérence de jeu vient de vous : LES JOUEURS.
Soyez fairplay !**

**Comptez les touches que vous recevez, pas celles que vous infligez.
N'arrêtez pas une action parce que quelque chose vous semble bizarre. Continuez à jouer
et une fois l'action terminée, allez trouver la personne en TO ou allez voir un Orga.
Il peut être tentant d'ignorer une touche ou un sort, mais cela conduit à une mauvaise
ambiance, à de la suspicion et au final le risque de ruiner votre plaisir de jeu.**

Inspiration

Ces règles sont inspirées pour beaucoup de notre cru, d'autres de plusieurs GN comme Ragnarok, Outreterre et Avatar, nos stages 12-17 ans, c'est-à-dire d'autres GN que vous serez amenés à fréquenter si vous percez dans la magie du Grandeur Nature.

- ☞ **Personnage Joueur (PJ)** : Ce terme désigne les personnages qui, comme vous, sont joueurs dans le jeu. Les PJ's vivent le scénario mis en place par l'organisateur et y réagissent comme ils l'entendent.

- ☞ **Personnage Non-Joueur (PNJ)** : Ce terme désigne les personnages qui sont directement sous le contrôle de l'organisation, et donc participent aux différents scénarios prévus dans le jeu, plutôt que de les vivre. Parmi les PNJ's on retrouve, par exemple, les monstres et les personnages influents de l'univers.

- ☞ **Orga** : Ce terme désigne à la fois l'organisation et les organisateurs. Ce sont les personnes qui organisent votre activité. Les orgas sont automatiquement arbitres et nomment les autres arbitres.

- ☞ **Arbitres** : Ce terme désigne des personnes choisies par les orgas afin de l'assister dans la gestion du jeu. Généralement les arbitres interprètent des personnages non joueurs. Ils ne porteront pas de marques les identifiant mais seront présentés avant le lancement du TI. Ils interviennent s'ils l'estiment nécessaire et les personnages joueurs comme non-joueurs **doivent respecter leurs instructions** le cas échéant.

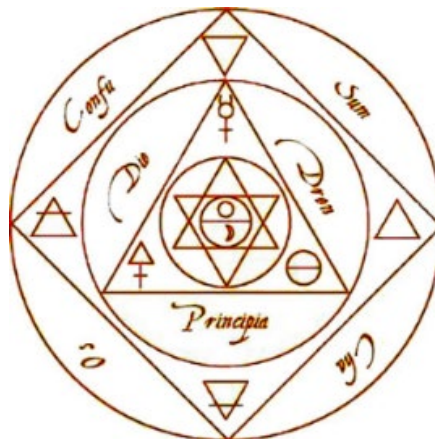
- ☞ **Time-In (TI)** : Ce terme indique tout ce qui fait partie du jeu, par exemple vos armes, vos armures, l'auberge, le lieu dans lequel le jeu se déroule. Il indique également le moment où le jeu commence ou recommence après avoir été interrompu. Tout ce que vous faites ou ce que vous dites en TI est considéré comme étant en jeu donc soyez vigilant.

- ☞ **Time-Out (TO)** : Ce terme indique tout ce qui ne fait pas partie du jeu : Les voitures dans les environs, votre montre, le GSM... Garder ces objets le plus invisible possible. Un lieu cerclé de bandes de travaux rouge et blanche ou de barrières est également Time-Out. Celui-ci désigne quelque chose qui n'existe pas dans le jeu et votre personnage doit l'ignorer.

Si un arbitre prononce l'expression Time-Out, le jeu est immédiatement arrêté, et ce pour tout le monde. Le TO est annoncé à la fin d'un jeu mais aussi lorsqu'il y a un danger réel imminent. *Dans ce dernier cas, il peut également être prononcé par n'importe quelle personne le jugeant nécessaire.*

- ☞ **Time-Freeze** : Indique un arrêt de jeu temporaire pour des raisons techniques, généralement liées à un changement lié au scénario. Lorsque cette annonce est faite, tout le monde **ferme les yeux et se bouche les oreilles et prononce un son avec la bouche** afin de ne rien percevoir de ce qui se passe autour. **L'annonce « Time-In » relance le jeu.**

- ∞ **Point de vie (PV)** : Chaque PJ et PNJ a des points de vie. En combat, chacun est tenu de compter les touches qu'il reçoit et ses PVs. Voir partie « Le système de combat ».
- ∞ **Point d'armure (PA)** : En plus des PVs, il existe les points d'armure. Ces PA sont calculés par les orgas en fonction de votre équipement.
- ∞ **Point d'expérience (XP)** : Pour chaque opus auquel un PJ participe, celui-ci reçoit des points d'XP, qu'il pourra ensuite dépenser pour apprendre de nouvelles compétences ou de nouveaux sorts et ainsi faire évoluer son personnage.
- ∞



Le personnage

Pour créer ton personnage, c'est très simple. Pour être aventurier, il te faut avant tout choisir une **Race**, en fonction de tes envies. Tu choisis ensuite une **Classe** (voir liste des *Archétypes*) qui déterminera le type de personnage que tu voudras incarner.

Et enfin il te sera possible de choisir un ensemble de **Compétences** en cohérence avec cet archétype.

« Quoi tu t'attendais à quelque chose de simple ? »

Ton personnage possède une histoire. Laisse parler ton imagination ! Mais pose-toi cette question. Qu'est ce qui est le plus glorieux ?

Faire un paysan qui devient le héros ou le tyran d'un pays au bout de ses quêtes et de ses actions épiques ? Ou alors un guerrier immortel qui n'a qu'à profiter de ses exploits et qui risque de se faire égorger ou tuer dans la première ruelle face à un idiot du village ?

N.B : Le personnage aura l'âge réel du joueur, en fonction de la race.

Création de ton personnage

Il te faut donc te créer un « background », c'est-à-dire l'histoire de ton personnage. Ce background n'est connu que de toi et de l'Orga à qui tu dois le remettre le plus vite possible. Il nous permet aussi de pouvoir le faire interagir dans nos scénarios prévus.

C'est une étape importante car elle permet de connaître les motivations de ton personnage, son caractère, ses réactions. N'hésite pas à laisser parler ton imagination et à faire un personnage très différent de ce que tu es. Finalement ce background va également t'aider à choisir les compétences qui correspondent le mieux à ce personnage.

Au fil de tes aventures, tu gagneras des points d'expérience (XP) qui te permettront de choisir des compétences et qui te permettront de t'améliorer. Si tu n'arrives pas à prendre tout ce que tu veux au début, dis-toi qu'il sera toujours possible d'acquérir plus par après.

Tu as droit à 4 points d'XP de base à la création de ton personnage et à les dépenser dans un archétype que tu auras choisi au préalable. Attention au début **il est obligatoire d'en dépenser au moins 1 point dans ton archétype**. Dans le cas des compétences à paliers, vous devez toujours avoir la compétence de niveau inférieur avant de prendre celle du niveau suivant.

Pour chaque opus auquel ton personnage participe, il reçoit 1 point d'expérience. Tu peux ajouter ces points dans les archétypes.

LE SYSTÈME DE COMBAT

N'oublie pas la règle d'or : **LE FAIRPLAY** ! Joue ton personnage et compte les touches. Tricher n'amène à rien vis-à-vis de toi-même et des autres joueurs.

Points de vie, blessures et mort

Le jeu utilise un système de points de vie (**PV**) délocalisés. Les touches peuvent se faire sur les bras, les jambes et le torse.

La tête et les mains ne sont pas une localisation valide et ne peuvent donc pas être visés. Si cette localisation est touchée, elle ne compte pas.

Un coup porté sans annonce fait toujours 1 point de dégât non perforant, il n'est donc pas nécessaire de les annoncer, ce qui augmente le réalisme des batailles.

Dans le cas où un coup porté inflige des points de dégâts différents ou une annonce particulière (*voir la liste des annonces*), il faut accompagner les coups par l'annonce des points de dégâts infligés.

Exemple

- ☞ Si un PJ est touché par un coup d'épée sans annonce, il perd 1 PV.
- ☞ Si un PJ est touché par un coup d'épée accompagné par l'annonce « 3 », il perd 3 PV.

Les mêmes règles s'appliquent aux dégâts infligés par l'utilisation de sorts

→ Attention : En combat, les points d'armures doivent aussi être pris en compte.

Le nombre de PV peut changer en fonction de votre personnage, sa race, sa classe ou ses compétences.

Lorsqu'un personnage perd tous ses PV et tombe donc à 0 PV, c'est ce que l'on appelle le **COMA**. Le personnage qui tombe en coma doit tomber immédiatement au sol et attendre d'être soigné.

Il est important, du fait que les points de vie sont délocalisés et très réduits, que le rôle play prime sur l'interprétation des coups reçus. Les coups mitrailleurs, ceux portés trop vite et ceux qui ne font pas un angle de plus de 90 degrés ne comptent pas. Le spectacle sera d'autant plus épique si cela simule de vrais coups et si cela se fait en mimant les recevoir (*pas trop fort, cela reste un jeu*). Encore une fois, l'important n'est pas de gagner, si on tombe vaillamment, cela vaut toutes les victoires. Les points de vie étant réduits, il sera aussi préférable de ne pas se battre pour des broutilles ou entre-vous.

Vous trouverez dans cette partie les différentes possibilités et compétences liées à l'utilisation des armes.

☀️ Armes de tir et sorts de base (boule de feu, boule d'air, etc.)

Les projectiles des armes de trait, arcs et arbalètes, boule de feu, etc. occasionnent **1 point** de dégât **perforant**. Ce qui signifie que ces dégâts ne sont pas absorbés par les armures. Les boucliers peuvent parer ces projectiles, les armes non. On ne fait en général pas d'annonces aux armes de tir. Un projectile qui touche fait par défaut 1 perforant.

☀️ Armes de lancer

Les armes de lancer (dague, hache de lancer, etc.) occasionnent **1 point** de dégât **non perforant**. Les boucliers peuvent les parer, les armes également. Un projectile qui touche fait par défaut **1 non-perforant**.

☀️ Armes avec la compétence « impact »

Les armes à 2 mains peuvent frapper à **impact**. Ce coup est annoncé clairement et il nécessite un temps de recharge avant de pouvoir le réutiliser (*1 minute au minimum*). Il doit être annoncé une fois sur les rondaches (entre 50 cm et 60 cm), deux fois sur des boucliers (entre 60 cm et 90 cm) et trois fois sur un pavois (+ de 90 cm).

Le bras est engourdi et le joueur **doit lâcher son bouclier** (*vous pouvez le ramasser pour qu'il ne traîne pas au sol pendant le combat et le ranger sur le côté*).

Si vous ne pouvez pas lâcher votre bouclier (*car il est attaché*), vous devez laisser pendre le bras, le bouclier ne peut plus gêner votre attaquant.

L'impact est temporaire, à la fin du combat, vous pouvez réutiliser votre bras.

Vous devez annoncer « **impact** » si vous voulez qu'il soit pris en compte, mais pas la peine d'annoncer vos dégâts normaux : Impact ne fonctionne **QUE contre les boucliers**, et les boucliers sont insensibles aux autres dégâts.



Récapitulatif des armes

Armes courtes (- de 60cm)	<p>1 point de dégât On peut utiliser gratuitement une arme courte en 2^{ème} main</p> <p>Un enchantement d'arme enchante 1 arme courte et permet d'appliquer un enchantement (autre ou identique sur l'autre arme)</p>
Armes de guerre (de 60 à 110cm)	<p>1 point de dégât Selon l'arme :</p> <p>Inflige des dégâts avec la compétence « impact ». Annonce « Impact »</p> <p>Inflige des dégâts avec la compétence « Assommement ». Annonce « KO »</p>
Armes bâtarde (de 110 à 120cm)	<p>1 point de dégât Peut être utilisé à une main et demi</p>
Armes à 2 mains (de 120 à 150cm)	<p>2 points de dégât. Annonce « Deux »</p> <p>Inflige des dégâts avec la compétence « impact ». Annonce « Impact »</p>
Armes d'Hast (- de 2M)	<p>1 point de dégât</p>
Bâtons	<p>1 point de dégât Peut être tenu en main pour améliorer la capacité à lancer des sorts</p> <p>Bâton de mage permet de dissiper un bonus. Annonce : « Dissipation » (<i>Une seule charge</i>)</p>
Armes de tir et sorts de base	<p>1 point de dégât Dégâts perforants</p>
Armes de lancer	<p>1 point de dégât Doivent être sans âme (<i>fibres</i>)</p>



Une armure absorbe un certain nombre de points de dégâts. Ce nombre de points de dégâts absorbants est appelé point d'armure (**PA**). Les PA sont délocalisés, c'est-à-dire qu'ils interviennent peu importe où vous êtes touchés.

Exemple : Vous avez une armure au torse mais vous n'avez pas de jambière. Par contre vous êtes touché aux jambes (par une attaque non perforante), vous perdrez des PA.

Si vous tombez à court de PA ce sont vos points de vie qui encaissent. Vous devez mimer cependant le coup reçu, ne l'oubliez pas. Quand vous arrivez à votre seuil de blessure grave, 1 PV, vous devez simuler la blessure à l'endroit frappé : boitez, laissez pendre votre bras, etc.

Il existe 3 catégories d'armures :

☞ **Les armures légères**

☞ **Les armures intermédiaires**

☞ **Les armures lourdes**

Important à savoir, à partir de 6 points d'armure, la personne ne peut pas courir ou aller dans les régions boisées, accidentées, etc.

Le maximum de point d'armure qu'une personne peut avoir, hormis les monstres, boss et certain PNJ, est de 12 PA.



ARMURES DE CORPS

Une armure en tissu matelassée ou en cuir, un gambison « court »	1 point
Une armure en cuir clouté, une brigandine, un gambison « complet »	2 points
Un plastron en métal	2 points
Une dossière en métal (utilisable uniquement avec le plastron)	1 point
Une cote de maille courte	2 points
Une cote de maille longue	3 points

CASQUES

Un calot matelassé, un camail	1 point
Un casque sans visière (protège des coups assommants)	1 point
Un casque avec visière ou complet (protège des coups assommants)	1 point

PIÈCES DIVERSES

Un gorgerin /colletin (protection de cou non incluse dans l'armure de corps)	0 point
Une <u>paire</u> de renforts matelassés (cuissot, brassard, grève)	1 point
Une <u>paire</u> de spalières	1 point
Une <u>paire</u> de brassards / canons d'avant-bras	1 point
Une <u>paire</u> de gantelets articulés ou de maille	1 point
Une <u>paire</u> de cuissot	1 point
Une <u>paire</u> de grèves	1 point
Une <u>paire</u> de solerets	1 point

Toute combinaison d'armures est possible mais uniquement la plus forte sera prise en compte. **Il faut toujours passer par un Orga pour qu'il calcule votre valeur de PA.**

☞ **Les casques** offrent 1 PA supplémentaire et immunisent contre les coups assommants et les coups étourdissants. Ils sont considérés comme indestructibles. Rappelez-vous que les coups à la tête sont interdits !

☞ **Les boucliers** absorbent l'entièreté des dégâts des attaques qu'ils interceptent, **même attachés dans le dos.**

Un bouclier ne peut cependant pas intercepter **un sort de palier supérieur. Il peut intercepter les sorts de base.**

Tout ce qui ne tient pas dans un cercle de 80 cm de diamètre est considéré comme un pavois.

Lorsqu'elles touchent le bouclier, les armes avec l'annonce « **Impact** » font lâcher les boucliers. La compétence « **port du bouclier** » permet de gagner des résistances contre l'annonce « **Impact** ».

Les boucliers de moins de 40 cm ne peuvent pas résister à « **Impact** » même avec la compétence « **port du bouclier** ».

Chaque arme, armure sera soumis à une homologation. C'est-à-dire que nous vérifierons que les armes et armures utilisées en jeu sont dépourvues de défauts qui pourraient être dangereux pour l'utilisateur et pour les autres joueurs. Une arme ou une armure non homologuée ne pourra pas être mise en jeu. Rappelez-vous la sécurité d'abord et c'est l'affaire de tous.

Pour les arcs, un test d'homologation est obligatoire pour la conformité de l'utilisation de l'arc et du jeu. Vous êtes obligé de vous adresser à un Organisateur*.

*Règles BWAT disponible sur demande. Les orgas sont homologués officiellement par la BWAT.

LA MAGIE

Le système de magie est basé sur l'utilisation de la manipulation de « Mana ».

Toute utilisation de « Mana » (*donc l'exécution d'une compétence magique*) peut être interprétée d'une manière libre à choisir par le joueur.

Il existe des sorts de base, comme les boules élémentaires. Il existe cependant des sorts et des compétences plus puissantes, de paliers supérieurs, qui nécessiteraient des points de source.

Les points de source sont une accumulation d'énergie pure que les personnages emmagasinent au fil des heures. Cette énergie peut être déversée si elle est bien maîtrisée pour produire des sorts dévastateurs.

Les points de source sont limités par jour et ne se rechargent que par le temps en journée, voir en opus.

Les écoles de magie

Il existe 5 écoles de magie :

☯ Le Feu

☯ La Terre

☯ L'Eau

☯ L'Air

☯ Les Arcanes





LES RACES

THE RACES

LES RACES

Il existe plusieurs races que tu peux incarner dans ce monde, à toi de choisir celle qui te convient le mieux. N'oublie pas que l'apparence à son importance et que si tu incarnes une race spécifique, il est bien de l'identifier dans ton déguisement ou ton maquillage du personnage que tu vas interpréter.

Les Humanoïdes de poussière (HUMAINS)

- ☞ Les Alésiens (*Sycariens*)
- ☞ Les Hommes des bois
- ☞ Les Kaeli
- ☞ Les Sauvagiers

Les Humanoïdes d'éther (DEMI-ÉLÉMENTAIRES)

- ☞ Les Eolares
- ☞ Les Hélios
- ☞ Les Ondins

Les Hybrides (AUTRES RACES)

- ☞ Les Rakshasa (*homme félin*)
- ☞ Les Mahh-Yuk et les Skinks (*homme lézard*)
- ☞ Les Vulpiens (*homme renard*)

Les Alésiens et l'Empire

Les Alésiens sont un peuple humain. Ils sont originaires de la péninsule d'Alésia, région centrale de Sycarius, située à la jonction des quatre continents. Il s'agit d'une contrée au climat tempéré et aux saisons clémentes, bordée par la bien nommée Mer Alésienne.

Les Alésiens sont la peuplade la plus nombreuse de Sycarius. Fiers et honorables de nature, ils sont les fondateurs de ce qui fut autrefois la principale puissance humaine du monde, l'Empire Alésien, dont la capitale n'était autre que l'immense cité d'Avalon, le cœur cosmopolite de la nation Alésienne.

Bien qu'ils possèdent une tradition militaire très forte, les Alésiens sont un peuple relativement polyvalent, naturellement curieux et ouverts. Ils peuvent dès lors faire aussi bien d'excellents combattants que des marchands, des roublards, des érudits ou des tisseurs.

Société et culture

Avalon, du fait de son statut de capitale de l'Empire Alésien, a toujours vu se côtoyer des races issues de tout Sycarius. La société Alésienne est par nature multiculturelle et multiethnique. En effet, la politique impériale en la matière a toujours prôné l'assimilation culturelle et ethnique des peuples conquis. Bien que les Alésiens constituent la principale



peuplade de l'Empire et qu'ils accaparent le pouvoir politique, ils se sont toujours montrés très ouverts vis-à-vis des peuples étrangers. Les Alésiens n'ont jamais cherché à imposer leur culture ni leur mode de vie aux peuples qui intégraient l'Empire.

L'Empire est organisé selon un système féodal et son organisation sociale est très rigide et codifiée.

Le pouvoir réside dans les mains d'un homme, l'Empereur, qui s'appuie sur une noblesse d'origine exclusivement Alésienne et hiérarchisée selon une pyramide.

Relations

Comme dit précédemment, les Alésiens sont un peuple ouvert. Ils sont enclins au commerce et acceptent facilement les peuples étrangers, pour autant que leurs intentions soient pacifiques.

Le meilleur symbole de cette tolérance n'est autre que la capitale impériale, la ville d'Avalon, au sein de laquelle on trouve des représentants de presque toutes les races de Sycarius.

En théorie, n'importe qui, s'il le désire, peut devenir citoyen impérial, à condition de se plier aux lois alésiennes. En revanche, ils n'hésitent pas à déchaîner toute leur puissance militaire contre ceux qui auraient le malheur de se faire leurs ennemis.

Par le passé, l'Empire Alésien a assimilé en son sein diverses races, telles que les Rakshasa, les Kaeli ou les Vulpiens.

Les Rakshasa et les Kaeli bénéficient d'un statut égal à celui des Alésiens au sein de l'Empire et sont bien vus et considérés par ces derniers.

Le cas des Vulpiens est plus complexe. En effet, au temps du Premier Empire, ils avaient été réduits en esclavage par les Alésiens avant de s'affranchir lors du Grand Interrègne. Aujourd'hui, même s'ils ne sont plus leurs esclaves, les Alésiens font toujours preuve d'une grande discrimination à leur égard, les considérant comme des voleurs et de la racaille. Ils leur permettent d'habiter leurs villes, mais les cantonnent à des quartiers ghettos d'une grande pauvreté.

Le seul peuple que les Alésiens haïssent profondément est celui des Sauvagers. En effet, leur histoire est émaillée de conflits avec les tribus. Les Alésiens les considèrent comme des barbares sans cervelle.

Compétences de race :

☞ **Bonus** : Commence avec 1 XP (*point d'expérience*) supplémentaire

☞ **Malus** : « Honorable » ne peut JAMAIS résister à une annonce « Verity »

Les Hommes des Bois

Plusieurs siècles après l'apparition des humains, nous étions quelques individus à avoir formé un clan. Nous nous sommes rassemblés dans l'idée de conquérir des nouvelles terres et pour cela, il fallait se rendre vers l'est. Une zone non connue encore à ce moment-là et peut-être inoccupée.

Après avoir rassemblé de quoi survivre et camper plusieurs jours, nous avons pris la route durant plusieurs semaines. Lors de notre voyage, nous sommes allés à la rencontre d'autres humains qui furent intéressés par notre aventure. Nous avons rassemblé ainsi une centaine d'individus.

Des hommes, des femmes et des enfants. Ils étaient tous prêts à quitter leurs installations précaires pour migrer et espérer découvrir mieux ailleurs. Un homme se hissa et proposa de nous guider vers ces nouvelles terres, il se nomma Liuslarir. Son aura et sa sagesse s'imposa à nous, il était d'un réconfort et doté d'un charisme qui nous soulageait et qui nous encourageait.

Notre voyage fut long, plusieurs mois furent nécessaires pour traverser les terres du nord, nous orienter le mieux possible et trouver des accès praticables pour se diriger vers l'est. Nous vivions de chasse et de pêche. La nature ne manquait de rien pour cela. Il a fallu contourner des montagnes et des marécages, se battre contre des créatures étranges ou encore des brigands. Nombre d'entre nous périrent durant ce voyage.

Nous avons également été confrontés à la mer. Dès lors, nous avons bâti un camp de fortune le temps de construire des embarcations qui nous permettraient de faire la traversée. Mais malheureusement celle-ci ne fut pas sans peine. Plusieurs embarcations coulèrent et tous ceux à bord se noyèrent. Enfin, un jour, nous sommes arrivés sur l'autre rive, nous étions une cinquantaine de survivants. Certains avaient perdu espoir, mais le fait d'être arrivés sur les terres de l'est nous redonna la motivation nécessaire pour continuer et espérer trouver bientôt un lieu où s'installer.

Nous étions épuisés et après quelques jours, afin de reprendre des forces, nous avons fait alors une étrange rencontre avec une race ayant une peau très différente de la nôtre et des écailles. Ils étaient une dizaine. Nous avons d'abord eu des craintes, mais très vite nous avons établi le contact. Ils se nommèrent les Mahh-Yuk et nous étions sur leur territoire. Nous avons pu leur expliquer d'où nous venions et pourquoi nous étions là. Avec beaucoup d'étonnement ils nous expliquèrent qu'ils n'occupaient pas toutes les terres de l'est et qu'au-delà des montagnes nous trouverions très certainement un lieu où nous étendre. Ils nous ont même



proposé de nous escorter vers les montagnes. Nous avons donc repris la route durant quelques mois encore. Les Mahh-Yuk nous ont laissé après 10 jours de route en leur compagnie. La route fut même tranquille et sans soucis majeurs, sans plus aucune perte d'hommes.

Nous sommes alors arrivés sur de grandes étendues vertes, à perte de vue, puis une forêt avec des arbres immenses. Nous nous sommes dit... « C'est là ! »

À ce moment-là, un tourbillon de feuilles se mit à tourner autour de nous. La panique nous envahissant, nous pensions que c'était la fin. Mais bien au contraire et à notre grand étonnement, une forme humanoïde apparut dans les feuilles. Elle s'adressa à nous :

“Je suis Phialos’Fen, l’esprit de ces bois.”

Elle nous posa plusieurs questions, notamment d'où nous venions, pourquoi nous étions ici, quels étaient nos buts, espoirs, envies. Après de longues discussions avec notre chef de clan Liuslarir, elle nous permit de nous installer dans ces régions boisées.

Elle nous montra également la source qui alimentait ce paysage boisé et qui nous émerveillait tant. Une source pure qui nourrissait ces bois, ces étendues verdoyantes et qui allait également nous alimenter.

Nous avons constaté au fur et à mesure des années que nous bénéficions d'une longévité plus importante qu'un simple mortel. Nous vieillissions moins vite ce qui nous permit d'apporter notre histoire, notre passé à nos générations futures. Nous n'étions pas immortels et nous connaissions la mort. Lorsque Liuslarir mourût, Phialos’Fen, qui depuis notre première rencontre n'était plus apparue, vint chercher l'âme de notre chef et l'emporta avec elle afin qu'il puisse demeurer à ses côtés pour l'éternité et ainsi veiller sur nous et nos descendances.

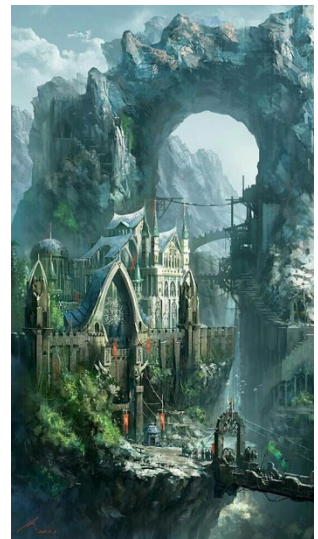
Au fil des ans, nous avons également remarqué que le rouge du sang qui coulait dans nos veines se transformait. Lorsque nous nous blessions, en place d'un rouge vif, nous vîmes un liquide plus visqueux ayant une odeur de résine. A force de vivre en communion avec la nature, la sève avait remplacé notre sang. Elle était en nous, elle coulait en nous et nous alimentait. Chez certains d'entre nous, on put dès lors remarquer à la surface de notre peau des marques plus foncées. Ces marques mettaient en surbrillance les vaisseaux dans lesquels la sève coulait dans notre corps et telles des racines, ces dessins pour certains furent rares et peu présents. Pour d'autres en revanche, une grande partie des bras, du cou et une partie du visage fut dessinée tel un tapis de racines venant embellir la beauté de l'être.

Au début, nous avons commencé à construire de petites cabanes faites de bois, nous nous sommes installés et les années ont passée. Depuis lors, nous avons envahi les cimes, dompté la hauteur des arbres, nous ne faisons plus qu'un avec la nature. Notre population a grandi avec ces arbres, dans ces arbres.

Notre cité est à ce jour radieuse et organisée de façon à ce que chacun ait un rôle à jouer pour la bonne organisation et la vie en communauté.

Nous avons les réserves cachées dans les plus gros arbres sous terre afin que celles-ci restent au frais. A l'abri nous avons également les chambres pour les nourrissons. Une crèche et une école sont disposées dans des cimes à l'abri des regards extérieurs. Plusieurs endroits servent de garde-manger : pour la viande, les graines, les récoltes, etc. Lorsqu'on approche de l'unique entrée, une salle de garde est disposée, ce qui permet de filtrer et couvrir les attaques. D'autres espaces sont aménagés sur le chemin par des postes de garde qui sont en permanence gardés afin de guetter les va-et-vient et ainsi détecter les attaques aériennes ou terrestres.

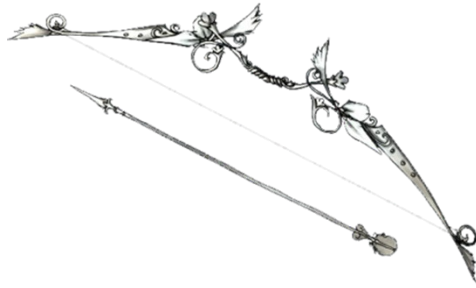
En l'honneur de Phialos'Fen, une reine est élue pour maintenir l'équilibre de notre civilisation. Celle-ci veille à ce que tout un chacun trouve sa place pour que l'harmonie règne sur notre civilisation. Chaque année nous faisons une grande fête afin de commémorer et remercier la nature du don qu'elle nous a offert.



Nous sommes assez sédentaires mais certains d'entre nous parcourent encore le monde pour garder des relations paisibles avec les autres races.

Notre peuple reste en-dehors des conflits et des guerres qui peuvent survenir. Il est essentiellement pacifique mais lorsqu'il est menacé il n'hésitera pas à se manifester et de redoutables soldats marcheront contre quiconque se rendrait menaçant.

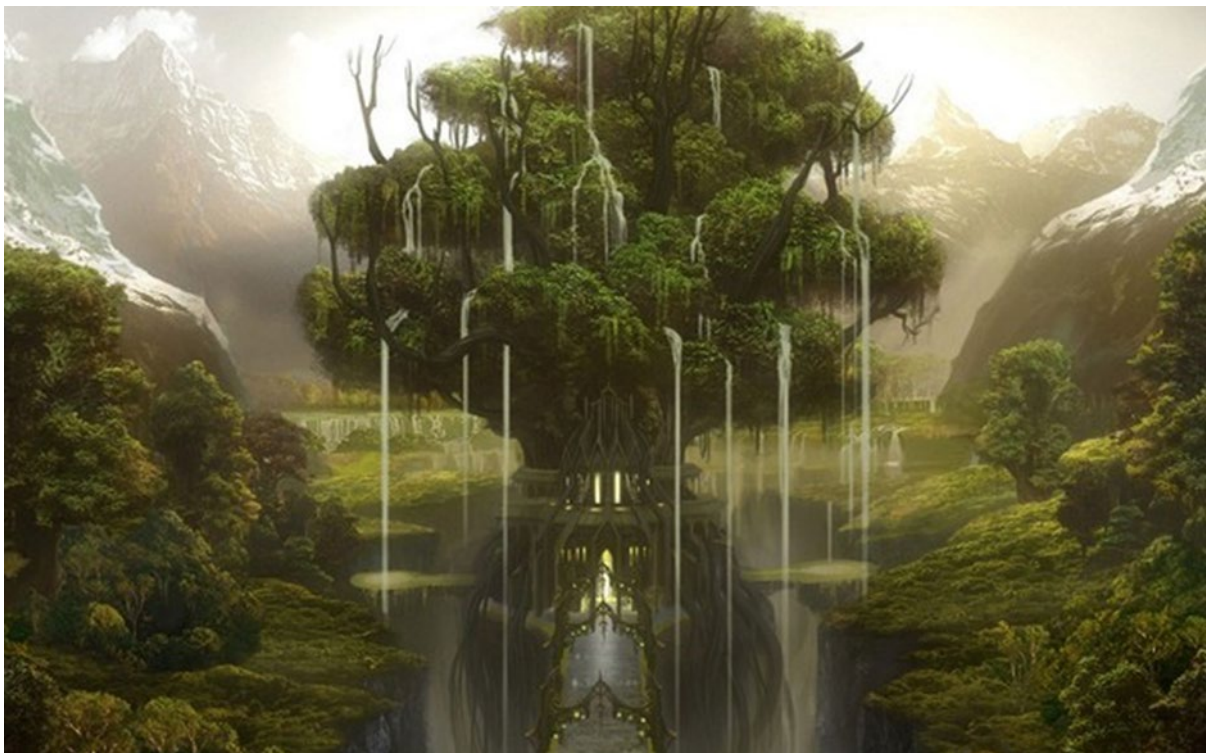
Etant assez éloigné, le peuple des bois est autonome dans sa survie et n'a guère besoin des autres peuples. Cependant nous sommes réputés pour la confection d'arc et des flèches dont nous faisons commerce. Il arrive même que nous nous rendions à la Capitale afin d'y vendre nos confections.



Compétences de race :

☞ **Bonus :** Connaissance de 2 poisons (*déterminé par l'Orga*)

☞ **Malus :** Incapacité d'utiliser des technologies et travail du fer (*Compétences exactes à lister*)



Les Kaeli

Les Kaeli sont un peuple d'origine humaine se distinguant de leurs cousins étant donné le gris terne de leur peau ainsi que par la paire de cornes qu'ils arborent sur le front. Ils sont issus d'un peuple d'érudits ayant trouvé refuge au sein de l'Empire à la suite de la perte de ses terres d'origine à cause de la soif de pouvoirs magiques de leurs anciens dirigeants.

Aujourd'hui relativement peu nombreux et parfaitement intégrés à la société impériale, ils espèrent pouvoir un jour trouver le moyen de ramener leur bien-aimée cité de Commorrhagh, leur ancienne capitale, et de faire payer leurs chefs inconscients.

Ils sont d'un naturel brillant et disposé à l'étude, considérant l'intellect comme supérieur à tout autre chose. Héritiers d'une longue tradition d'érudition, les Kaeli endossent à merveille les rôles de mages, d'alchimistes, de médecins, ou de toute autre profession savante.

Histoire

Les Kaeli n'ont pas toujours arboré l'apparence qu'on leur connaît aujourd'hui. Le nom de « Kaeli » est lui-même relativement récent, cette race étant en réalité issue d'un peuple plus ancien.

Avant le Cataclysme, à savoir le nom que les Kaeli donnent à la dévastation de leurs terres natales et à la disparition de Commorrhagh, ils étaient, connus sous le nom de Ouestriens. Leur physique était similaire à celui des Alésiens et il semble qu'ils peuplaient le sud-ouest de Mu bien avant l'avènement du Premier Empire. La tradition Ouestrienne faisant remonter la fondation de Commorrhagh à plusieurs siècles avant celle d'Avalon.

Selon les quelques ouvrages d'histoire Ouestrienne qui ont pu être sauvés du Cataclysme, Commorrhagh avait, depuis sa fondation, toujours été dédiée aux arts arcaniques. Il semble qu'une académie de magie y ait été implantée très tôt et que les habitants de la ville aient toujours porté un vif intérêt quant à la recherche de connaissance.

La prédisposition naturelle des Ouestriens pour la manipulation de l'énergie astrale leur permit d'acquérir rapidement une grande maîtrise des arts occultes. La ville était dirigée par un organe regroupant les érudits les plus sages et les mages les plus puissants de la ville, connu sous le nom de Conseil des Magistères.

Au fil du temps, Commorrhagh devint un haut-lieu du savoir en Sycarius. On raconte que ses bibliothèques étaient aussi vastes et somptueuses que des palais. Sous la férule des Magistères, les Ouestriens continuaient de développer tant la technique et les sciences que les arts arcaniques. Ils ne s'intéressaient que peu aux affaires du reste du monde, ne cherchant jamais à étendre leur domaine au-delà des limites de leur Cité-Etat. Cette attitude isolationniste n'empêcha pas Commorrhagh de devenir un important foyer de population et un lieu de passage prisé des marchands.

Le déclin de Commorragh commença peu de temps après la naissance du Premier Empire, lorsque les Magistères firent la découverte d'un nouveau domaine magique encore jamais exploré à l'époque et baptisé **la néantomancie**. Celle-ci consistait à manipuler les puissances du vide, du néant : l'énergie d'où émane l'Engeance. Nulle autre magie n'était plus puissante.

Les Magistères, alléchés par l'immense potentiel de ce nouveau savoir, se jetèrent à corps perdu dans son étude. Au fil du temps, leurs êtres tout entiers en furent altérés : leurs corps commencèrent à changer, leur peau virant au gris sombre et des cornes se mettant à leur pousser sur le front. Leur esprit aussi fut affecté : leur soif de connaissance s'était muée en une dévorante avidité, ils devinrent jaloux du nouveau pouvoir que leur offrait la néantomancie et se mirent à penser que nul autre qu'eux n'était digne d'embrasser une telle puissance. Ils se convainquirent même que l'art de la magie tout entier devait désormais leur être réservé et qu'il était dangereux de laisser le reste de la population en faire l'usage. Le Conseil des Magistères, autrefois si sage, avait été corrompu par les énergies du vide.

C'est ainsi que dans leur folie, les Magistères commencèrent peu à peu à limiter l'accès à l'étude de la magie pour le reste de la population Ouestrienne. En quelques années, les académies fermèrent et les bibliothèques se furent réservées aux Magistères eux-mêmes. L'objectif du Conseil était de couper l'accès au savoir à leur population afin de garantir leur emprise sur celle-ci. Ceux qui osaient protester étaient réduits au silence d'une façon ou d'une autre, les Magistères n'hésitant pas à faire violence sur leur propre peuple. Commorragh devint une ville sinistre, ses habitants pétris par la peur de leurs dirigeants. L'oppression des sombres mages se faisant chaque jour plus forte, plongeant ainsi le peuple dans une terrible misère.

La situation continua de se dégrader jusqu'à ce qu'une femme, la Magistrice Kael, décida de venir en aide à son peuple. Kael était le seul membre du Conseil à ne pas avoir été affecté par la corruption de la néantomancie. Elle s'était, en effet, toujours méfiée de ce nouveau pouvoir et avait pris ses distances avec les autres Magistères lorsque ceux-ci avaient commencé à s'y intéresser, ignorant ses mises en garde. Outrée par les actions de ses pairs, Kael entreprit alors secrètement d'informer la population Ouestrienne de la nature de la corruption qui s'était emparée de leurs dirigeants. Son but étant d'organiser une révolution pour renverser la tyrannie des Magistères. Les habitants de Commorragh, galvanisés par l'appui de la puissante arcaniste, virent en elle une lueur d'espoir et commencèrent à se ranger massivement derrière la Magistrice.

Après des mois d'organisation et de planification, Kael déclencha l'insurrection. Des milliers d'Ouestriens convergèrent vers la Tour des Magistères, le siège du Conseil situé au cœur de la ville, dans le but de mettre à bas le régime des mages corrompus. Mais avant même que les forces rebelles ne puissent atteindre le seuil de la Tour, la terre se mit à trembler et une vive lumière apparut au sommet du bâtiment. Retentit alors une terrible clameur, semblable à mille coups de tonnerre. Une déflagration magique d'une exceptionnelle puissance



partit de la Tour des Magistères pour souffler l'ensemble de Commoragh. Des dizaines de milliers de vies disparurent en un instant. La Magistrice Kael eut à peine le temps d'invoquer un bouclier protecteur autour des partisans qui se trouvaient autour d'elle.

Commoragh avait cessé d'exister. En lieu et place de la cité se trouvait maintenant un immense cratère. Les seuls survivants furent les quelques centaines de Ouestriens insurgés qui avaient été protégés par la Magistrice. Elle-même avait disparu dans la déflagration. Les rescapés ne trouvèrent aucune trace de débris ou de corps. La citée de Commoragh avait tout simplement disparu et ses environs étaient complètement dévastés. La région, aujourd'hui encore désolée et inhabitable, est connue sous le nom de Désolation Ouestrienne.

Nul ne sait exactement ce qui s'est passé ce jour-là, celui du Cataclysme, comme on le connaît aujourd'hui. Certains affirment que les Magistères, plutôt que d'abandonner leur contrôle de la ville, ont préféré utiliser leurs pouvoirs pour détruire Commoragh. D'autres pensent qu'ils l'ont simplement déplacée dans le temps et l'espace, que la cité existe toujours quelque part, perdue dans le plan astral. Les Ouestriens se retrouvaient désormais sans nulle part où aller. Meurtris par la perte de leur foyer et de la quasi-totalité des connaissances qu'ils avaient accumulées, ils trouvèrent refuge auprès du tout jeune Empire Alésien, qui accepta de les accueillir en son sein.

Au fil du temps, les derniers Ouestriens s'aperçurent que leurs corps changeaient. Malgré la protection de la Magistrice, ils avaient quand même été affectés par la tempête arcanique. Leur peau virait au gris sombre et des cornes apparaissaient sur leur front. L'ironie du sort voulut qu'ils adoptent la même apparence que leurs anciens dirigeants honnis. Déracinés et perdus, ceux que l'on appelait autrefois les Ouestriens choisirent d'adopter le nom de Kaeli, en souvenir du sacrifice de la Magistrice et pour que jamais ils n'oublient la trahison du Conseil qui faillit les mener à leur perte.



En quelques siècles, les Kaeli sont parvenus à bien s'intégrer à la société impériale. Ils y tiennent souvent des places de choix, faisant office d'érudits. On les trouve dans divers domaines savants comme l'alchimie, la médecine ou la magie. Nombre de Kaeli ont trouvé une place dans l'armée alésienne en tant que magiciens de bataille. Bien que relativement peu nombreux en rapport au reste de la population impériale, ils sont considérés par les autres races impériales comme des membres à part entière de la nation Alésienne.

En matière de culture et de personnalité, les Kaeli se distinguent par leur grande curiosité intellectuelle et par leur volonté d'en apprendre toujours plus sur le monde qui les entoure. Ils tiennent la capacité intellectuelle en très haute estime et sont toujours avides de nouvelles connaissances. Ils gardent néanmoins toujours en mémoire le Cataclysme qui a ravagé leur civilisation et font preuve d'une grande prudence en matière de recherche magique. La plupart des Kaeli ont l'espoir de pouvoir un jour trouver le moyen de rebâtir ou de faire revenir leur bien-aimée Commorragh.

Compétences de race :

- ☞ **Bonus** : Peut lire tous les parchemins magiques jusqu'au rang 4 et gagne 1 sort arcanique

- ☞ **Malus** : Commence avec 3 PV de base

Les Sauvagiers

Les Sauvagiers (*qui ont été surnommés ainsi par l'Empire*) ont toujours vécu sur le continent de Féralis, loin d'être unis sous un même pouvoir les Sauvagiers sont un ensemble de nombreuses tribus de tailles variables englobées sous un même terme par les Alésiens les considérant comme des barbares.

Les Sauvagiers n'ont jamais vraiment eu d'histoire concrète avec les Alésiens si ce n'est une haine mutuelle et des conflits permanents se prolongent sur l'entièreté de l'Empire.

De 500 à 510 FA l'Empire décida de mener une action concrète contre les Sauvagiers afin d'augmenter leurs frontières au nord et de stopper les escarmouches et pillages des habitants de Féralis. Désunis les Sauvagiers furent peu à peu vaincus un à un jusqu'à ce que plus aucune tribu indépendante ne subsiste. Malgré leur défaite les Sauvagiers gardaient une rancœur farouche contre ces envahisseurs de l'ouest. Des mouvements de résistances se formèrent, des révoltes éclatèrent, mais rien ne fit trembler la machine de guerre alésienne. Jusqu'au jour où en 520 FA une jeune femme, Arminae, réussit à trouver une créature légendaire du folklore Sauvagiers, Lug, l'ours géant.

Voulant prouver à tous les chefs de clan de l'époque sa prouesse, elle les invita à un banquet. D'abord sceptiques, les chefs finirent quand même par se rendre au banquet.

Arminae montra l'animal titanesque et demanda à chaque chef de se soumettre à son autorité. Tous ceux qui refusèrent furent dévorés par Lug tandis que ceux qui acceptèrent purent découvrir les ambitions de la jeune femme, se venger de l'Empire et rendre aux peuples de Féralis leur indépendance. Elle organisa les différents clans en une seule et puissante armée qui se révolta d'un seul coup contre la puissance impériale.



De 527 à 530 il se déroula les guerres d'indépendance des Sauvagiers.

L'empereur refusant de perdre le contrôle de Féralis, envoya de nombreux détachements pour pacifier les régions mais aucuns d'entre eux ne revinrent vers la capitale.

Furieux, l'Empereur décida de mener lui-même la campagne contre les barbares afin d'assurer son autorité mais très vite il comprit la nature du problème. Plus aucun des clans n'acceptaient de se soumettre puisqu'ils avaient remplacé l'Empereur par une Reine.

La guerre mit le continent à feu et à sang et au cours d'une bataille dans les montagnes au centre du territoire, Arminae et l'Empereur tombèrent nez à nez, le combat fut long mais la jeune Reine sortit vainqueur du combat mais sévèrement blessée.

Par suite de la défaite de l'Empire et la mort de son dirigeant, ce fut le temps du grand interrègne. Arminae dont la blessure ne cessait de s'infecter et qui sentait sa fin arriver fonda l'ordre des chamans. Cet ordre devait assurer une cohésion entre les différents peuples de Féralis et les protéger des menaces extérieures comme l'Engance ou les Alésiens.

Ce fut le dernier édit de la reine des Sauvagers qui mourut peu après en 534 FA. Depuis sa mort, les clans se divisèrent à nouveau et Lug disparut mais l'ordre des chamans assura un conseil annuel entre les chefs afin de régler leurs comptes par la diplomatie et non la violence.

Aujourd'hui les Sauvagers sont divisés en de nombreuses tribus indépendantes les unes des autres. Ces dernières sont toujours liées par l'ordre des chamans et le conseil des chefs qui sont centraux dans la culture des peuples de Féralis. Cependant, il n'est pas rare d'avoir des conflits sanglants entre deux clans.

À la suite de la récente résurrection de l'Empire, les Sauvagers sont devenus beaucoup plus agressifs avec leurs voisins et certains prophétisent le retour de Lug pour défendre Féralis contre l'envahisseur.

Société

Les Sauvagers sont divisés en de nombreux clans ayant chacun leurs cultures et relations.

L'ordre des Chamanes :

Ce clan est central dans les relations entre les Sauvagers. Il se situe au centre du territoire dans les montagnes où Arminae vainquit l'Empereur, même endroit où se situe d'ailleurs sa tombe. Dans son territoire il y a le temple dédié à Arminae ainsi que le lieu de réunion des chefs de clan (*réunion annuelle ou sur convocation du grand chamane*) et l'école des chamanes.



Chacun des membres de ce clan maîtrise la magie et il est le seul clan à ne pas pouvoir subvenir seul à sa population. Les chamanes faisant vœux de célibat, chaque année les clans envoient 10 enfants qui consacrent leur vie au chamanisme. À la suite de la renaissance de l'Empire les chamanes ont réussi à convaincre les clans de s'unir dans un traité défensif, si l'un des clans venait à être envahi les autres viendraient à son secours

Les Bellovaci :

Ce clan est situé au sud de Féralis, près des frontières impériales et Mahh-Yuk, ils sont d'ailleurs en conflit fréquent avec ses deux civilisations. La tribu est extrêmement respectée pour sa force brute, son artisanat (surtout le travail du fer) ainsi que leur agriculture. Les Bellovaci sont des gens de corpulence imposantes et n'hésitent pas à prendre les armes au moindre signe d'agression, ils voient à travers le combat une façon noble et vertueuse de faire ses preuves aux yeux du groupe. Étant le plus grand des clans ils ont un territoire vaste divisé en tribus plus petites. Les Bellovaci sont sédentaires et possèdent des villes pouvant atteindre les 500 milles habitants.



Les Ménapiens :



Situés à l'extrême nord de Féralis les Ménapiens sont souvent considérés comme les plus brutaux et sauvages. Ils ont la particularité de ne pas avoir que des humains dans leur clan, parmi eux il y a aussi des Titans. D'ailleurs ces derniers sont les vrais maîtres du clan. Les Ménapiens sont spécialisés dans le pillage et la piraterie, ce qui explique leurs conflits fréquents avec les Ondins qu'ils n'arrêtent pas de piller tant sur la terre que sur les mers afin de capturer des esclaves et voler les commerces maritimes. Les Ménapiens sont des guerriers féroces tant sur le sol que sur mer et si un Titan les accompagne, mieux vaut passer votre chemin.

Les Cadurci :

Ce clan de nomades parcourt l'est de Féralis. La particularité de ce clan étant que la totalité de son peuple est composée de cavaliers, le cheval ayant une place centrale dans chaque tribu. Ce clan dispose d'une cavalerie légère et d'une efficacité terrifiante !



Les Chiens Errants :

C'est le clan le plus jeune de tous (*il n'est considéré comme un clan que depuis peu*), son territoire reste inconnu mais certains parlent d'une forteresse dans les montagnes, d'autres de hordes entières de brigands traversant le continent. Ce qui est sûr c'est que le clan des Chiens Errants s'est fait un nom grâce à sa compétence de mercenaire dans de nombreux conflits ainsi que par son efficacité au combat. Tous les exilés, les rebuts des différentes civilisations sont acceptés en son sein s'ils réussissent les épreuves d'entrée.

Au départ les différents clans considéraient les Chiens Errants comme des brigands, ce qui n'est pas faux puisqu'ils ne produisent rien et vivent seulement de rapt chez les Ondins, les Impériaux et les Mahh-Yuk ainsi que du mercenariat. Mais au fur et à mesure du temps, l'apport en esclaves et en richesses volées aux pays voisins a fini par les rendre appréciables aux yeux des autres clans et leur force militaire les a rendus incontournables au conseil des chefs.



Compétences de race :

- ☞ **Bonus :** Second souffle - Permet au joueur de récupérer tous ses PV et d'annuler ses malus lors d'un combat mais tombera dans le coma à la fin de ce dernier (*ne peut être réutilisé qu'après une période de 2 heures*).
- ☞ **Malus :** Interdiction d'écrire et de lire (*interdiction des chamanes car l'écriture est une langue morte*).

Les Eolares

Les Eolares étaient à l'origine un peuple d'humains vivant sur le continent de Mu. Lorsque les conquêtes du premier Empire commencèrent, ils fuirent dans la chaîne de montagnes du continent pour survivre et rester indépendants. Aux plus hauts sommets ils découvrirent trois immenses élémentaires d'air : Laputa, Al'Akir et Sylphae.



Les premiers contacts furent difficiles, mais les humains et les élémentaires découvrirent qu'ensemble ils pouvaient vaincre les dangers que ce monde cachait et vivre en harmonie.

Pendant des décennies de paix et d'entente entre les élémentaires et les humains, ceux-ci bâtirent d'immenses forteresses aux sommets des montagnes. Ils taillèrent des cités de pierres près des lacs et des plaines dans la montagne elle-même. En même temps, le premier Empire continuait de s'étendre à travers le continent de Mu. Craignant un bain de sang, les plus grands mages Eolares s'allièrent aux élémentaires d'air pour faire s'envoler leurs villes et leurs châteaux dans le ciel.

Chacun des trois grands élémentaires d'air devint le noyau d'une immense mégapole volante nommée en son honneur. Il en fut de même pour chacun des élémentaires assez puissant pour devenir le noyau de lévitation d'une île.

Les 3 îles

Ces 3 îles majeures peuvent contenir quelques millions d'habitants et constituent une immense cité volante. Cette grande plateforme est, elle-même, entourée de plusieurs îles plus petites servant soit de station de défense (*château dans le ciel*) soit de fermes et villages pouvant contenir quelques milliers d'habitants. Chacune des îles est un royaume indépendant vénérant une valeur.

Les déplacements entre les îles et la terre ferme se font grâce à des zeppelins dirigés par des mages contrôlant le vent.

Laputa

Les trois royaumes Laputa est le plus peuplé. Les habitants de l'île vénèrent l'espoir et la volonté. Pour eux une situation n'est jamais perdue tant que l'on a la volonté de persévérer, un habitant de Laputa ne perd jamais espoir. La ville entretient des relations amicales avec l'Empire et reste généralement pacifiste avec les autres nations, c'est la plus tolérante des 3 grandes villes. Elle est entourée par d'épais nuages blancs.

Sylphae

Les habitants de l'île vénèrent le courage et l'audace. Pour eux, on n'a rien si on ne tente rien et la chance sourit aux audacieux. La ville est très proche de l'Empire et n'hésite pas à se joindre à ce dernier dans ses guerres. Ils acceptent les autres races mais sont convaincus que l'humanité doit prévaloir dans le destin du monde, et ce même s'ils doivent tuer les autres peuples pour assurer ce statut.

Al'Akir

Les habitants de l'île vénèrent l'ordre et le mérite. Pour eux le seul moyen de progresser c'est de s'entraîner. Ils sont persuadés que la destinée de l'humanité est de diriger le monde de Sycarius. Ils refusent d'accepter toute autre race que les humains dans leur cité et ont l'armée la plus entraînée des trois îles. L'île est entourée d'un orage.



La société Eolare est une société de caste. Chaque enfant est désigné, suite à un test, le jour de ses 6 ans, pour intégrer une des castes où il y sera éduqué, y vivra et y mourra. Aucune des castes n'a un réel dessus sur une autre mais certaines sont plus petites et plus prestigieuses. Malgré tout chacune d'entre elles se respectent car elles savent que chaque partie d'un tout est nécessaire.

Les semeurs d'étoiles :

C'est la caste la plus basique, ses membres restent sur les îles périphériques et se consacrent à l'élevage et à l'agriculture, ils sont la base de la survie des Eolares.

Les bâtisseurs de nuages :

C'est la seconde caste la plus grande, elle contient les artisans et commerçants.

Les boucliers du ciel :

Ce sont les gardes des îles, ils sont spécialisés dans le combat groupé et défensif et font régner l'ordre sur les îles.

Les paroles tempêtes :

C'est la caste la plus petite et prestigieuse des Eolares, elle contient les magiciens, diplomates et surtout les personnes qui seront choisies par les élémentaires afin de parler en leur nom.

Les anges du tonnerre :

C'est la caste des guerriers d'élite des Eolares, ils sont une troupe de choc ayant une indépendance vis à vis de l'île mère. Le but de ces équipes (*chaque île en possède une*) est d'empêcher les menaces contre les Eolares avant même qu'elles ne se produisent. On y trouve les meilleurs guerriers et les mages les plus puissants d'une île. Cette unité chevauche des griffons afin d'avoir une mobilité entre la terre et le ciel.

Compétences de race :

☞ **Bonus** : En se spécialisant dans les compétences liées à l'air, vous avez droit à une compétence de base gratuite.

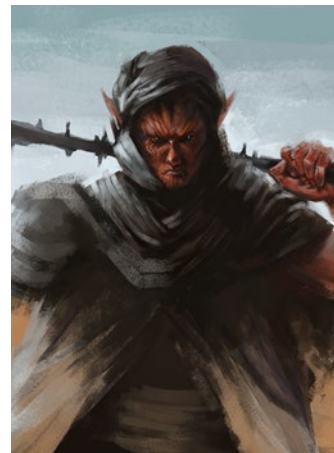
☞ **Malus** : Ne peut utiliser que la magie d'air.

Conseil de déguisement : Les Eolares peuvent être considérés comme la civilisation arabes/perses, habillez-vous comme dans les milles et une nuit ou Aladin.



Les Helios

Les plaines désertiques n'ont jamais été une zone viable pour y établir une civilisation, du fait de leur surexposition au soleil qui faisait de ces terres une vaste région arides. Les seules espèces à y vivre étaient des reptiles, devenu anormalement grand car leur territoire pouvait s'étendre sur plusieurs kilomètres, des rapaces, s'arrachant les quelques cadavres qu'ils pouvaient trouver.



On ne sait pas quel peuple fût le premier à s'y aventurer ni pourquoi. Les rapports que les éclaireurs faisaient, étaient bien souvent les mêmes, « zone morte », « aucun intérêt », « danger mortel ».

Un jour, un éclaireur raconta avoir aperçu une silhouette penchée au bord d'une des rares oasis ayant été cartographiée. Cela passait assez inaperçu car on le prit pour fou, que le soleil et la chaleur avaient eu raison de sa santé mentale.

Pourtant, dans le siècle menant de l'an -700 à -600, ce genre de rapport devenait de plus en plus fréquent, parlant toujours de silhouettes floues, ondulantes et vêtues de long habits. Au fur et à mesure des années, des précisions venaient s'ajouter aux précédentes. Pendant ce temps, la progression dans les terres désertiques avançait lentement.

En l'an -607, la première description complète et précise fût réalisée. Des êtres à la peau pâle, marqués d'étranges symboles bleus parcourant leur corps, de longues oreilles dépassant de leur voile. Cependant, aucun contact ne put être établi car ils disparaissent dans les ondulations dues à la chaleur se dégageant du sable bouillant.

En l'an -600, ces êtres vinrent à la rencontre des colonies établies le plus loin dans le désert, ils se présentèrent comme étant les Hélios, les êtres nés des mirages.

Description

Les Hélios sont des êtres éthérés, né de la trame ayant donné forme physique aux mirages que les prisonniers ou les déserteurs, perdus dans le désert, voyaient au moment de leur mort. Ils sont donc constitués de chaleur pure, ce qui explique leur affinité particulière avec le feu et le soleil.

Les Hélios sont un peuple essentiellement nomade et réparti en un grand nombre de tribus (du moins avant le massacre que l'Empire allait leur faire subir) bien qu'il existe des villes, ces dernières servent principalement pour le commerce, les grandes citées quant à elles, sont des

regroupements des tribus s'étant établies autour d'une zone où l'agriculture était possible, dans ces cités de grandes bibliothèques se sont mises en place afin de regrouper un maximum d'informations sur le monde pour en connaître toutes les facettes et ainsi pouvoir y vivre pour le mieux.

Les tribus se déplacent en caravane allant d'une ville à une autre pour échanger le savoir qu'elles ont obtenu au cours de leurs voyages et de leurs explorations.

La capitale se nomme Egyptus, là se trouve Jaaràh, un conseil regroupant les érudits du peuple Hélios.

Le peuple Hélios n'est pas un peuple guerrier, il ne possède pas d'armée à proprement parler, mais il existe des écoles du combat où l'on forme principalement des gardes pour les bibliothèques ainsi que des gardes du corps pour les caravanes et les dignitaires.

Compétences de race :

☞ **Bonus :** Un sort de feu gratuit

☞ **Malus :** Sensible à l'eau



Les Ondins

Société

Les Ondins sont pacifiques pour la plupart, mais se battent pour défendre leur territoire. Ils vivent dans les eaux froides du Nord de Sycarius. Ils possèdent quelques terres mais vivent principalement dans la mer. Ils ont une cité aquatique qui s'étend sous la mer mais qui émerge hors de celle-ci par de petites îles proches les unes des autres. Ils vivent de la chasse et malheureusement ont dû aussi s'entraîner à la guerre.

Ils ont un lien très étroit avec la plupart des créatures aquatiques qui vivent dans ces eaux.

Les Ondins ont forcément la capacité de respirer sous l'eau mais aussi hors de l'eau avec une durée limitée qui est de maximum une journée.

Relation

Malgré le fait qu'ils soient un peuple indépendant de par leur nature, ils sont alliés à l'Empire. Ils profitent de certains échanges commerciaux avec les produits provenant de la mer.

Une troupe d'élite est entraînée pour l'Empire et sillonne les eaux afin de protéger les bateaux qui circulent sur les voies maritimes. Le peuple Ondin a de nombreux soucis avec certains clans de Sauvagers. Ils ont remarqué que les Sauvagers étaient divisés. Certains acceptent leur présence tandis que les autres non.

Les Ondins ont déjà pu compter sur l'aide de l'armée Alésienne pour les protéger des Sauvagers qui essayent souvent de les attaquer sur leurs îles.

Apparence

Peau écailleuse aux couleurs et motifs différents, branchies apparentes, mains palmées, ailettes aux bras, oreilles altérées. Voici quelques caractéristiques susceptibles de se retrouver chez un ondin, même si un individu n'est pas obligé de toutes les posséder. Dans l'eau les Ondins possèdent une queue de poisson tandis que hors de l'eau ils peuvent marcher sur deux jambes.



Compétences de race :

- ☞ **Bonus :** Transfert vital (*votre corps est constitué d'eau qui permet de soigner autrui*)
- ☞ **Malus :** Sur terre et dégâts d'air doublés



Les Rakshasa

Les Rakshasa sont nés dans les forêts du continent de Mu, grâce à des manipulations de la trame sur une espèce de gros félins qui peuplaient la région. Dans ses débuts les Rakshasa s'unirent rapidement afin de se défendre contre la nature hostile du monde de Sycarius et fondèrent une république.

Cette dernière perdura durant un millénaire avant d'être vaincue par l'empire Alésien, il y a des siècles de cela. Bien que vaincu, les Rakshasa s'intégrèrent rapidement dans l'empire, composant ainsi la majeure partie de la bourgeoisie et du commerce.

Une montée des tensions entre les différents nobles de l'empire ainsi que de nombreuses attaques de créatures causèrent la chute de l'Empire. À la suite de cette chute, les Rakshasa profitèrent du chaos pour installer de véritables royaumes marchands usant de mercenaires et parfois des nobles voisins pour défendre leurs cargaisons face aux monstres et ennemis rôdant sur le continent.

Il y a peu un nouvel Empire a été fondé par les Alésiens, et cette fois-ci les différentes cités de Rakshasa se rendirent sans résistance face au nouvel Empereur. Récupérant ainsi leur statut d'élite opulente. Mais la mort récente du dirigeant semble réveiller des tensions au sein de la jeune puissance, et l'élite des Rakshasa compte bien faire son possible pour garder son statut privilégié au sein de la société. Et ce, peu importe le vainqueur.



Caractéristiques

Une façon de reconnaître les Rakshasa, ce sont des hommes chats. Leur longévité est plus courte que celle des humains mais ils se reproduisent plus vite aussi.

Société

Les Rakshasa ne possèdent pas d'état, leur culture varie donc en fonction de la civilisation dans laquelle ils se trouvent. La majeure partie d'entre eux se trouve dans l'empire Alésien où ils représentent la plus grande part de la bourgeoisie

Ils sont considérés comme des commerçants et diplomates au sein du monde. Ils n'ont pas d'état qui leur est propre mais ils vivent en majorité dans le nouvel Empire Alésien bien que l'on puisse, désormais, trouver des Rakshasa dans toutes les régions du monde.

Compétences de race :

☞ **Bonus :** Immunisés aux chutes.

☞ **Malus :** Ne peuvent pas porter d'armure lourde et moyenne.

Les Mahh-Yuk et les Skinks

Les Skinks sont nés à la suite de plusieurs années de tests et d'expériences génétiques réalisés par les Scientistes Mahh-Yuk en vue de créer une race combattante. Ils sont une parfaite mutation entre un humain, un Stégo et un Naga.

Le Stégo est une sorte de gros lézard, sa peau est robuste de par ses larges plaques d'écailles qui le recouvrent. Il possède une force colossale. Les Scientistes ont réussi à récupérer une substance que sécrète la bête et de la mêler avec une essence prélevée sur des Nagas de montagnes. Plusieurs formules ont été créées et testées sur des sujets humains ou elfes, avant d'arriver à un résultat parfait. La force, l'endurance et la souplesse ont été combinées ensemble.



L'expérience a démontré que les humains résistent et s'adaptent au mieux avec la formule, le processus est aussi plus rapide qu'avec des elfes.

Les Skinks sont intégrés à la communauté Mahh-Yuk, ils sont traités comme membres à part entière et non en esclaves. Un Skink n'a plus aucun souvenir de l'humain qu'il était avant.

Le respect est de mise au sein de cette communauté. Les jeunes Skinks grandissent et apprennent principalement l'art du combat, mais les Mahh-Yuk leur ont permis de trouver aussi leur propre voie. Avec le temps et beaucoup d'essais, ils ont réussi à dompter l'impensable : la « Trame » avec pour objectif de créer des créatures magiques.

Pour le moment, ils arrivent à créer de petites créatures. Mais qui sait avec le temps comment cela évoluera.

Les Skinks accompagnent les Mahh-Yuk dans leurs déplacements comme protecteur. Ils sont parfois aussi conduits à partir en mission pour les Mahh-Yuk.

Les Mahh-Yuk sont une très ancienne race sur Sycarius. La plus ancienne pour être exact. Ils sont une race humanoïde ressemblant à des serpents. Ils occupent une très large partie sur le territoire du Nord-Ouest de Sycarius, car ils y sont depuis toujours.

Les Marécages de Tikal entourés par les Forêts de Tulum et Itza qui s'étendent jusqu'aux montagnes. D'un côté la Cordillère du Konfin et de l'autre la Cordillère de Makdah. La Grande Cité de Calakmul est construite à flanc de montagne depuis le sol marécageux jusqu'au sommet Tika. Le marécage est également occupé par la petite Cité de Mok-rath.

Régime

Le territoire des Mahh-Yuk et des Skinks est indépendant, même si certains accords ont eu lieu avec l'Empire. Il est composé du Raja qui dirige le peuple, d'un Haut Druide et de Conseillers.

Compétences de race des Mahh-Yuk :

- ☞ **Bonus :** Résistance aux poisons

- ☞ **Malus :** Sang froid (*dégât de glace doublé*)

Compétences de race des Skinks :

- ☞ **Bonus :** Peau d'écaille +1 PA / Dresseur

- ☞ **Malus :** Sang froid (*dégât de glace doublé*)

Les Vulpiens

Les Vulpiens sont un peuple d'hommes-renards. Ils sont originaires des jungles du continent de Féralis, au nord.

Autrefois souverains sur leur propre territoire, ils ont été assujettis et réduits en esclavage par l'Empire Alésien. Aujourd'hui, affranchis de leur condition servile, les Vulpiens sont divisés en deux catégories. La majorité d'entre eux, nommés les Vulpiens citadins, vivent encore pour la plupart au sein de l'Empire, mais sont considérés comme des citoyens de seconde zone. La deuxième catégorie, à savoir les Vulpiens de Féralis ou les Féraliens comme ils aiment s'appeler, ont fait le choix de revenir sur les terres de leurs ancêtres à la recherche de leur culture et de leur histoire perdue. Cantonnés comme ils le sont dans les bas-fonds des villes Alésiennes, les Citadins font d'excellents voleurs, roublards ou assassins. En revanche, les Féraliens assument à merveille les rôles de chasseur, de guérisseur ou de rôdeur.

Relations

Tous les Vulpiens, qu'ils soient citadins ou Féraliens, entretiennent des relations compliquées avec les Alésiens. La blessure de l'esclavage est encore fraîche et les impériaux ne manquent pas de leur rappeler quotidiennement tout le mépris qu'ils leur portent. Les Citadins préfèrent rester entre eux, ne sortant de leurs quartiers que si nécessaire. Les sentiments qu'ils portent aux Alésiens et aux autres citoyens impériaux vont de la méfiance à la franche hostilité. Les Féraliens, quant à eux, sans être en guerre ouverte avec l'Empire, vouent pour la plupart une rancune tenace à l'encontre des Alésiens. Ils les tiennent pour responsables de la disparition de leur civilisation. Ils ne portent pas non plus franchement dans leur cœur les autres races constitutives de la population impériale.





Les Clans Féraliens constituent des entités indépendantes les unes des autres, bien qu'ils entretiennent entre eux des relations cordiales et coopèrent régulièrement, puisque tous unis dans leur but commun de faire renaître la civilisation Vulpienne. S'il en existe plusieurs dizaines et qu'ils présentent chacun leurs particularités, ils ont également tous certains traits en commun. Tous les Féraliens sont égaux entre eux et peuvent parler librement lors des Assemblés claniques, l'organe dirigeant de tout Clan Féralien. Par ailleurs, les clans comptent également tous un Gardien, figure importante de la communauté qui, sans en être le dirigeant, bénéficie d'une grande influence. En effet, le Gardien du clan, élu par ce dernier et correspondant souvent au membre le plus âgé, est chargé de rassembler et de protéger l'ensemble des informations que le Clan a pu récolter aux sujets des anciens Vulpiens. Il fait ainsi

office de sage guidant les siens par ses conseils, bénéficie du respect de tous et agit comme porte-parole du Clan au besoin.

Un autre élément important et récurrent au sein de chaque clan, est la présence d'un rite de passage à l'âge adulte auquel les jeunes Féraliens doivent toutes et tous se soumettre avant d'être pleinement considérés comme un membre adulte du Clan. La teneur de ce rite, que l'on nomme la Grande Chasse, varie d'un clan à l'autre, mais implique souvent pour l'initié de partir seul dans la nature afin de traquer une bête ou bien de ramener un quelconque artefact d'une ruine Vulpienne.

Compétences de race :

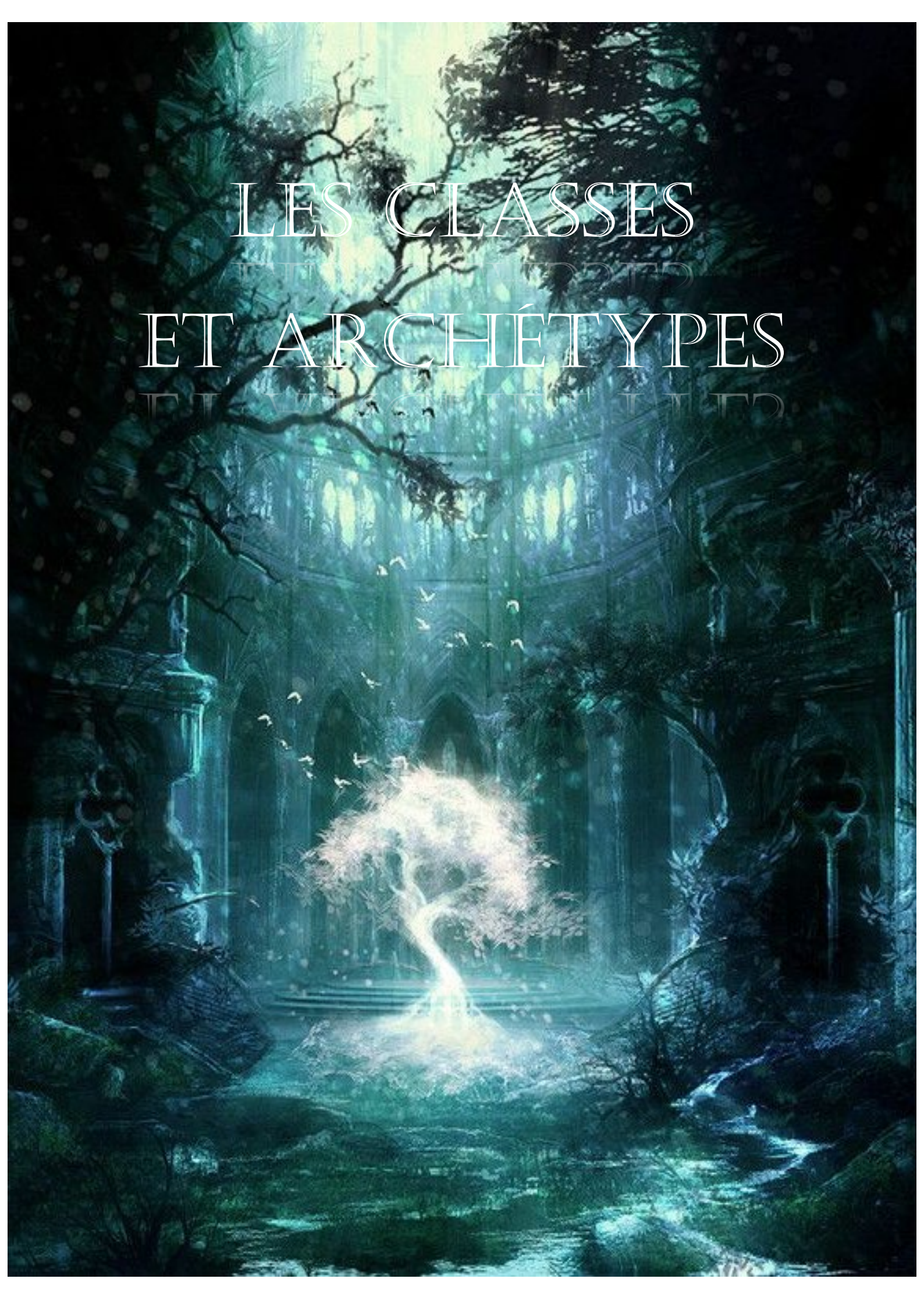
Citadin

- ☞ **Bonus :** Vol amélioré (*deux billes*) / Poche secrète
- ☞ **Malus :** Ne peut utiliser que les dagues et armes à une main

Féralien

- ☞ **Bonus :** Pistage instantané (*il voit un camouflage sans même le mimer*)
- ☞ **Malus :** Incapacité d'utiliser des technologies et travail du fer

LES CLASSES
ET ARCHÉTYPES



LES CLASSES

Plusieurs classes sont disponibles au choix dans ce monde. Par archétype, vous avez des paliers. Il vous est demandé de faire un choix et ensuite suivre l'arbre et les compétences qui l'accompagnent.

Chaque étape est bien déterminée et décrite ci-dessous. A vous de construire l'évolution de votre personnage et votre aventure dans ce monde.

Les 4 archétypes sont :

SOLDAT

CHASSEUR

INITIÉ

APPRENTI



Pour chaque Archétype vous devrez suivre une des voies proposées. Celle-ci vous mènera tout au long de votre aventure à faire un choix stratégique dans votre évolution de personnage, revenir en arrière peut vous coûter très cher.

- ☞ Pour avoir accès au premier rang d'un Archétype il vous faudra utiliser 1 XP.
- ☞ Chaque compétence peut être achetée 1 fois par rang pour 1 XP également.
- ☞ Il vous faudra acheter un certain nombre de compétences avant de pouvoir passer au rang suivant. Certains prérequis seront nécessaires pour avoir une compétence.

LES 4 VOIES

☞ **Les voies du Soldat**

1. Soldat / Mercenaire / Mercenaire Hors-Pair
2. Soldat / Soldat confirmé / Guerrier
3. Soldat / Bretteur / Duelliste

☞ **Les voies du Chasseur**

1. Chasseur / Archer / Franc-Tireur
2. Chasseur / Explorateur / Arpenteur
3. Chasseur / Pisteur / Rôdeur

☞ **Les voies des Initiés**

1. Initié / Initié de la Nature / Druide
2. Initié / Initié du Culte / Émissaire
3. Initié / Pèlerin / Salvateur

☞ **Les voies de l'Apprenti**

1. Apprenti / Barde / Enchanteur
2. Apprenti / Arcaniste / Mage
3. Apprenti / Arcaniste / Invocateur



Les Archétypes de 1^{er} choix

L'Apprenti

Le rat de bibliothèque, le puit de science arcanique, il manipule la Trame et les sortilèges dont les effets sont parfois dévastateurs. Il cherche toujours à apprendre plus de sorts pour augmenter son pouvoir. L'apprenti est une arme sur laquelle on doit pouvoir compter. Il faudra bien faire attention à le protéger des combats rapprochés, ce n'est pas un combattant de ligne.

Le Chasseur

Le chasseur est un homme habitué au monde de la forêt, il ramène la nourriture, revend le fruit de sa chasse au village, il connaît le monde de la nature et a certaines affinités avec. Il sera un avantage certain si vous devez vous déplacer dans les bois. La nature est parfois très hostile et l'arc du chasseur vous sera d'un grand secours avec ses attaques à distance.

L'Initié

L'initié est l'homme de la foi. Soit en la croyance d'un dieu élémentaire ou autre chose. Il peut tirer sa force et ses sorts d'un de ces éléments qu'il vénère.

Le Soldat

Le Soldat est ce que l'on peut appeler communément le combattant de base. Il est la force de frappe de toute action. La première ligne de défense avec son bouclier. Que faire en aventure sans la rassurante présence de ces valeureux combattants ?

Les Archétypes de 2^{ème} choix

L'Arcaniste

Lanceur de sorts généraliste, ne se spécialise pas en magie élémentaire ou d'enchantement. Il garde la possibilité de s'orienter ensuite vers la nécromancie ou de rester généraliste. Panel de sorts plus important et à coût moyen.

L'Archer

Il porte bien son nom, sa spécialité, c'est l'arc. Il sera donc un soutien utile pour tuer l'ennemi de loin.

Le Barde

Le Barde saura tirer de sa musique des enchantements divers. C'est son gagne-pain mais aussi une façon de se battre. Ne sous-estimez pas la douceur d'un chant de Barde, c'est peut-être la dernière chose que vous entendrez. Vient du métier de larron ou apprenti. Jeune spécialiste des sorts d'enchantement.

Le Bretteur

Le bretteur est une personne qui aime se battre, relever des défis même si à ce stade ça lui arrive, rarement, de perdre ces défis.

L'Explorateur

L'explorateur a une connaissance du monde et des bêtes qui y vivent. Il vous emmène à la découverte d'un pays inconnu ou lointain.

L'Initié du Culte

L'initié du culte a trouvé la force qui le dirige. Son pouvoir de guérison est reconnu comme tel et le service de son prochain est sa seule ligne de conduite.

L'Initié de la Nature

Par ses facultés de communion avec la nature l'initié de la nature va modeler ses pouvoirs en communion avec la forêt. Il sera certainement un grand protecteur des bois un jour ou l'autre, il défendra maintenant l'équilibre de chacun des éléments.

Le Mercenaire

Le mercenaire est un soldat qui s'est spécialisé dans sa force de frappe. Il est plus une force brute dans la ligne. Peut asséner des coups puissants et utiliser plus facilement un panel plus large d'armes et de techniques de combat, mais moins structuré que le compagnon d'armes.

Le Pèlerin

Le pèlerin cherche son lieu de dévotion et son endroit de culte selon sa religion. Vivant pour les autres, il est amené à demander l'hospitalité lorsqu'il est en difficulté. Il aime visiter des hauts lieux de piété dans un but de quête religieuse.

Le Pisteur

Le pisteur est par excellence votre plus fidèle ami si vous devez poursuivre l'ennemi dans la forêt. C'est un spécialiste pour se fondre dans l'élément naturel et même pour surprendre l'adversaire.

Le Soldat Confirmé

Le soldat confirmé se spécialise plutôt dans les techniques de combat et plus en finesse. Plus efficace lors des combats de ligne mais il reste souvent traditionnel avec une arme à une main et un bouclier.

Les Archétypes de 3^{ème} choix

L'Arpenteur

Certains rôdeurs consacrent leur vie à la forêt et deviennent des chasseurs, des protecteurs et des guides dans ces divers types de terrain. L'arpenteur, lui, est un spécialiste des entrailles de la terre. Il explore les grottes et les cavernes pour devenir un maître des sombres corridors, là où la plupart des habitants de la surface craignent de s'aventurer.

Le Druide

La spécialisation druidique commence doucement et le chemin de l'équilibre se forge de plus en plus.

Le Duelliste

Le duelliste s'affine et trouvera la faille ou la technique imparable vous donnant du fil à retordre pour le battre. Il aime les défis et bien souvent il gagnera ceux-ci. La seule chose que vous pourrez récolter seront les cicatrices de votre duel.

L'Émissaire

Représente sa foi dans son pouvoir. Ce n'est plus uniquement de petites blessures qu'il guérira mais il devient reconnu comme un soutien important pendant et après vos combats.

L'Enchanteur

Barde commençant à devenir puissant. De plus en plus de musiques magiques connues. Il sera un bon allié dans les combats ou un redoutable adversaire à vaincre au plus vite car il motive les troupes.

Le Franc-Tireur

En avoir un dans votre groupe commence à être très utile car ses flèches sont de plus en plus mortelles.

L'invocateur

Les champs de batailles deviennent des brasiers devant ses yeux. Si vous en avez un contre vous, espérons que vous soyez bien protégé contre les énergies destructives sinon vous serez vite réduit en cendres.

Le Mage

Magicien généraliste, touche à tout en magie. Pas de restriction, mais pas de spécialisation non plus.

Le Mercenaire Hors-Pair

Les coups puissants et autres bottes commencent à peser dans un combat même s'ils sont toujours moins structurés que le guerrier. Attention, ils ont des coups qui peuvent vous découper en 2 en une seule attaque.

Le Rôdeur

Cet homme des bois commence à lancer des sorts, ce qui augmente son efficacité, il peut aussi trouver des plantes très particulières aux pouvoirs plus importants.

Le Salvateur

Le salvateur est plus initié et se cherche dans la communion avec un culte. A ce stade, il est enclin et se pose la question de la création d'un culte à son nom. Il peut être utile lors de batailles car il a déjà acquis une certaine assurance dans ses sorts. Mais ce qui importe à ses yeux est l'aide de son prochain.

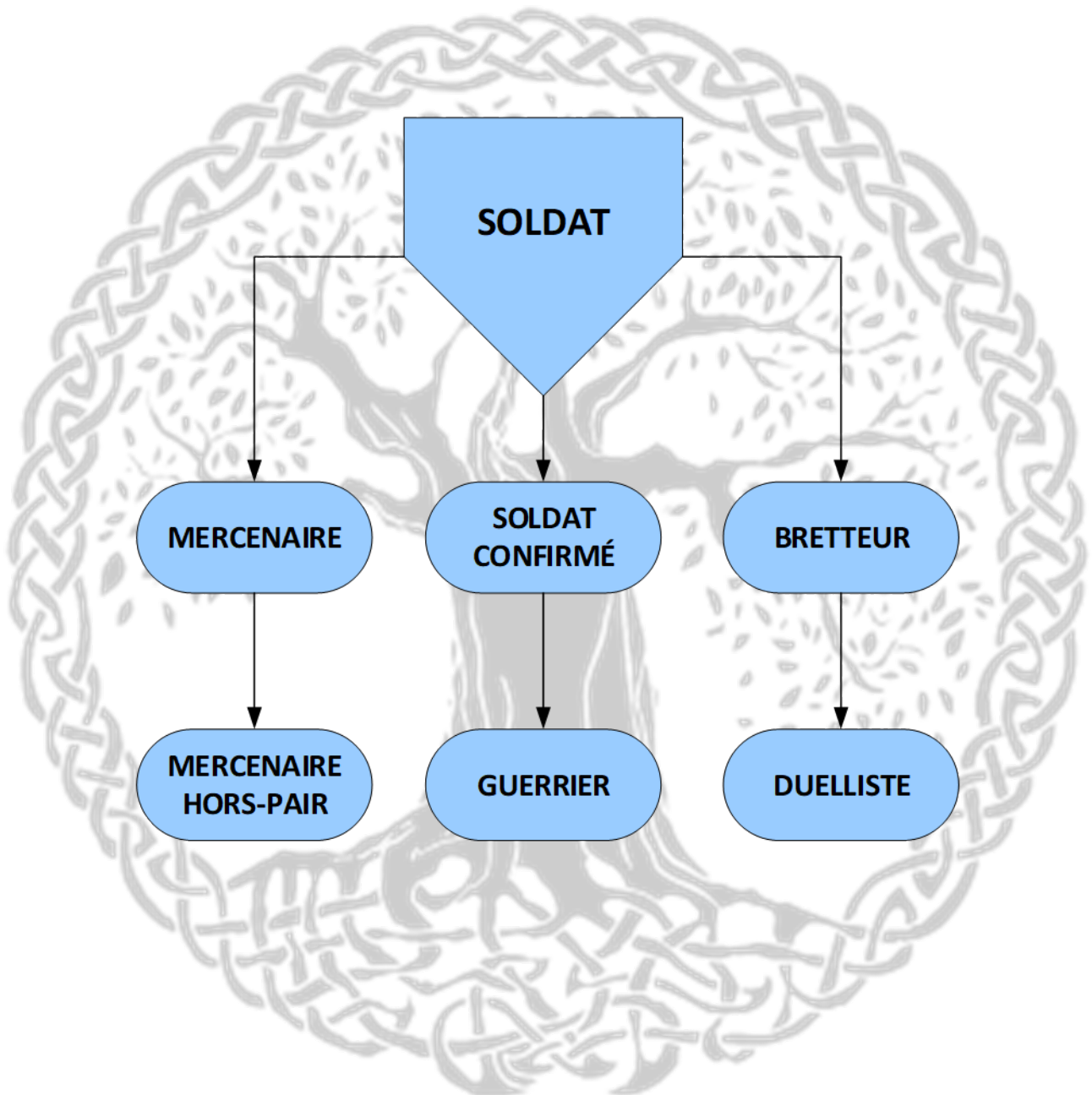
Le Vétéran

Pas de grands coups de fracas, mais il vous use à la longue par son expérience.



LES COMPÉTENCES

Le SOLDAT



LE SOLDAT

☞ Soldat → Mercenaire → Mercenaire Hors-Pair

☞ Soldat → Soldat Confirmé → Guerrier

☞ Soldat → Bretteur → Duelliste

Archétype de rang 1

→ Il vous faut **dépenser 5 xp** pour accéder au rang suivant



SOLDAT	
Coup Puissant	Home Run
Chute	Port du Bouclier
Armure Lourde	Courage
Armure Moyenne	Esquive
Garder arme	Plus de vie

Archétypes de rang 2

→ Il vous faut **dépenser 6 xp** pour accéder au rang suivant

MERCENAIRE	
Coup Puissant	Passif : +10% de récompense expédition <u>Prérequis</u> : coup puissant rang 2 ; plus de vie rang 2 ; armure moyenne
Chute	Home run
Détection des pièges	Désamorçage des pièges
Armure moyenne	Plus de vie !
Garder arme	Courage

SOLDAT CONFIRMÉ	
Coup Puissant	Passif : +1 Pa <u>Prérequis</u> : port d'armure rang 2 ; plus de vie rang 2 ; coup puissant rang 1 ; désarmement
Chute	Home run
Armure lourde	Plus de vie
Armure moyenne	Port du bouclier
Désarmement	Courage

BRETTEUR	
Coup Puissant	Passif : +1 Coup puissant <u>Prérequis</u> : esquive rang 2 ; coup puissant rang 2 ; désarmement
Chute	Home run
Désarmement	Plus de vie
Armure moyenne	Esquive
Garder arme	Courage

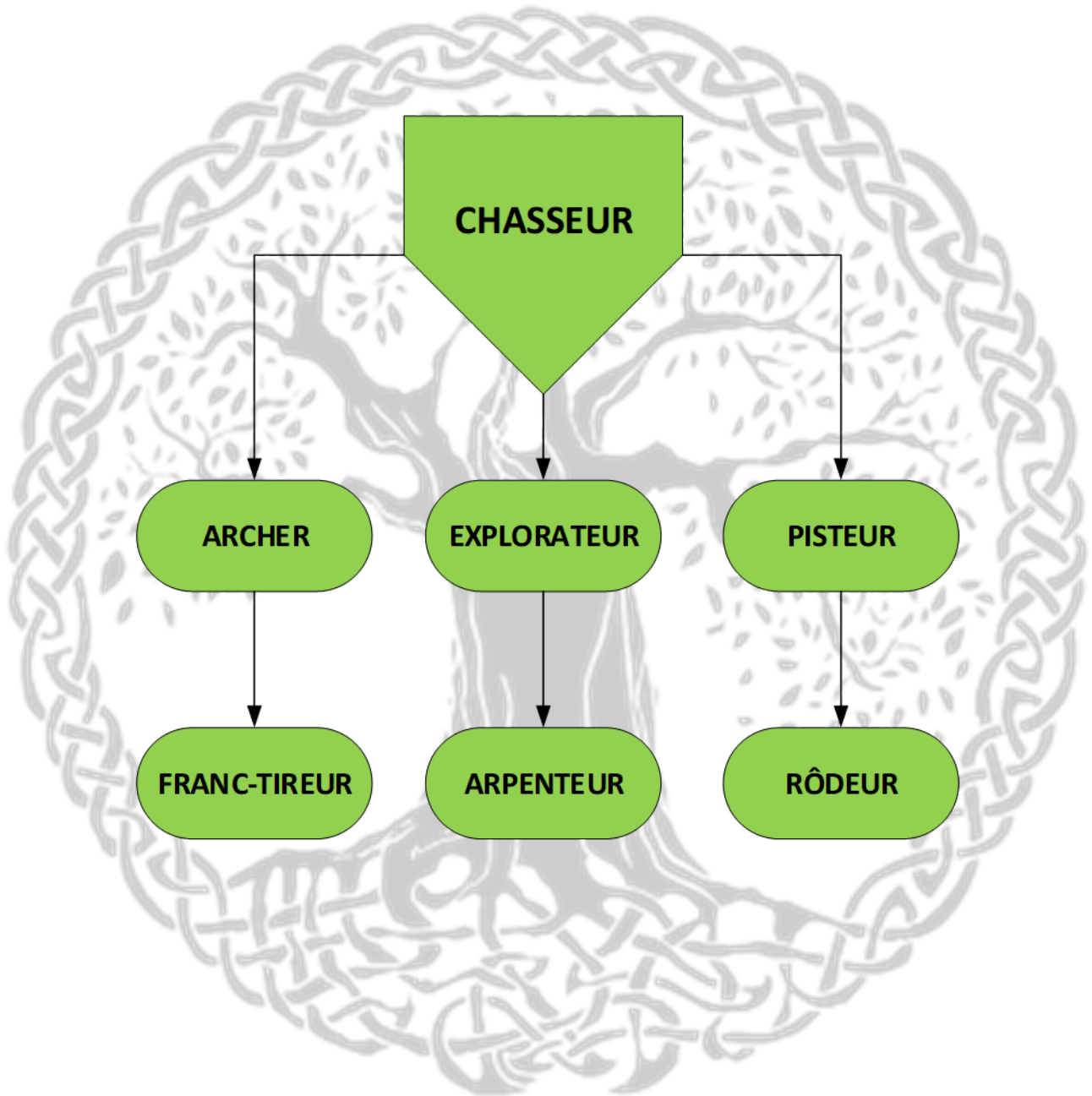
Archétypes du rang 3

→ Il vous faut **dépenser 7 xp** pour accéder au rang suivant

MERCENAIRE HORS-PAIR	
Coup puissant	Home run
Chute	Garder arme
Armure lourde	Port du bouclier
Armure moyenne	Courage
Ambidextrie	Plus de vie

GUERRIER	
Coup puissant	Home run
Chute	Garder arme
Armure lourde	Port du bouclier
Armure moyenne	Courage
Armure de titan	Désarmement

DUELLISTE	
Coup puissant	Ambidextrie
Chute	Home run
Désarmement	Plus de vie
Armure moyenne	Courage
Garder arme	Esquive



LE CHASSEUR

☞ Chasseur → Archer → Franc-tireur

☞ Chasseur → Explorateur → Arpenteur

☞ Chasseur → Pisteur → Rôdeur

Archétype de rang 1

→ Il vous faut **dépenser 5 xp** pour accéder au rang suivant

CHASSEUR	
Flèche puissante	Désamorçage des pièges
Camouflage sylvestre	Esquive
Détection des pièges	Détection des poisons
Flèche renversante	Pistage
Courage	Résistance aux enchevêtrements



Archétypes de rang 2

→ Il vous faut **dépenser 6 xp** pour accéder au rang suivant

ARCHER	
Flèche puissante	Passif : Flèche modifiée Prérequis : Flèche puissante rang 2 ; Esquive rang 2 ; Plus de vie
Armure légère	Courage
Armure moyenne	Flèche renversante
Désarmement	Garder arme
Esquive	Plus de vie

EXPLORATEUR	
Armure moyenne	Passif : +10% de récompense expédition Prérequis : détection des pièges rang 2 ; désamorçage des pièges 2 ; connaissance des bêtes
Surprise	Détection des pièges
Plus de vie	Désamorçage des pièges
Pistage	Connaissance des bêtes
Courage	Résistance aux enchevêtrements

PISTEUR	
Flèche puissante	Courage
Flèche renversante	Détection des pièges
Flèche de vie	Désamorçage des pièges
Pistage	Connaissance des bêtes
Camouflage sylvestre	Résistance aux enchevêtrements

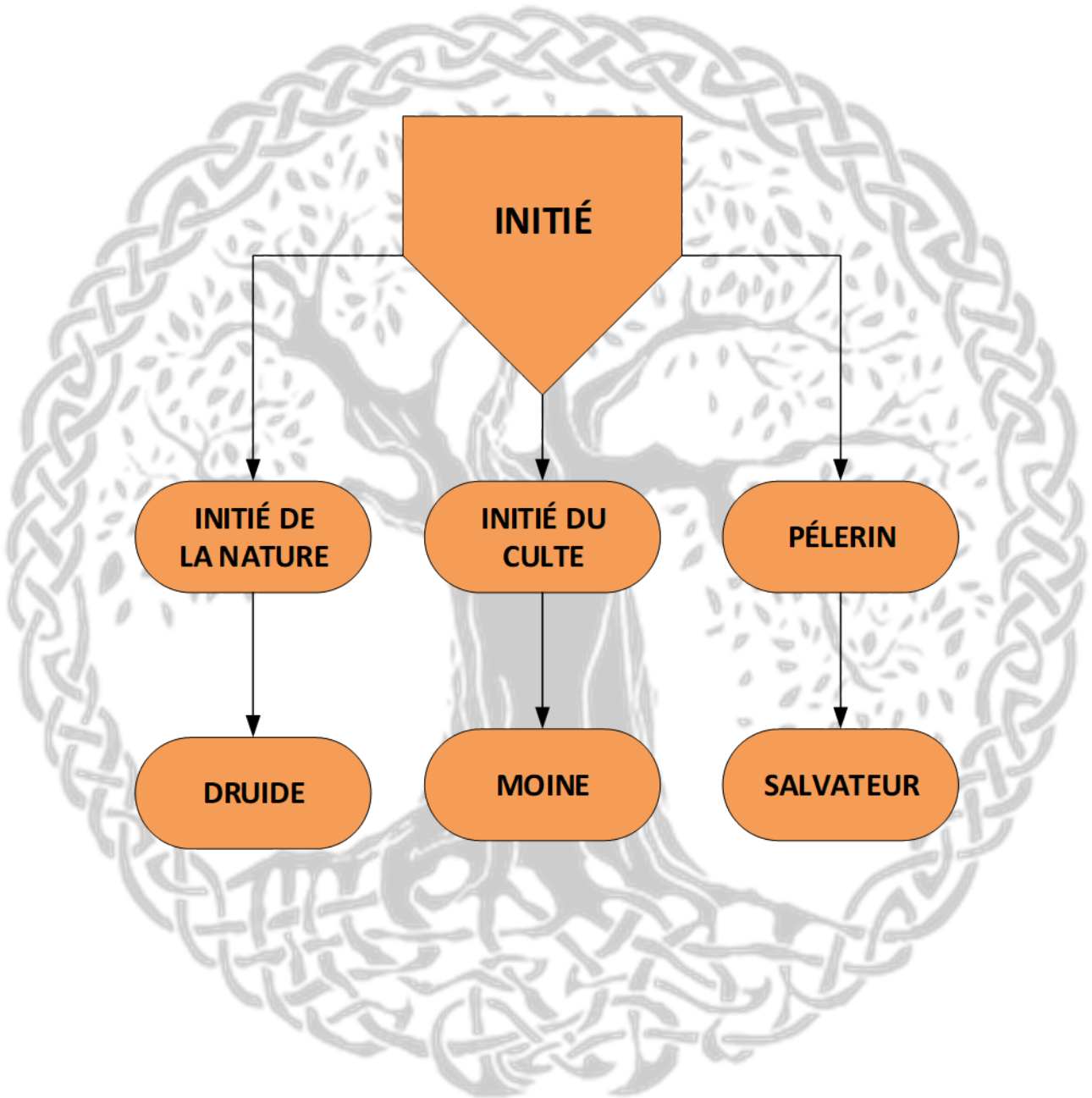
Archétypes du rang 3

→ Il vous faut **dépenser 7 xp** pour accéder au rang suivant

FRANC-TIREUR	
Flèche puissante	Chute
Armure légère	Courage
Armure moyenne	Flèche renversante
Désarmement	Garder arme
Esquive	Plus de vie

ARPEUR	
Armure moyenne	Pose de pièges
Surprise	Détection des pièges
Plus de vie	Désamorçage des pièges
Pistage	Connaissance des bêtes
Courage	Résistance aux enchevêtrements

RÔDEUR	
Flèche puissante	Courage
Vision nocturne	Détection des pièges
Flèche de vie	Désamorçage des pièges
Pistage	Connaissance des bêtes
Camouflage sylvestre	Résistance aux enchevêtrements



L'INITIÉ

☯ Initié → Initié de la Nature → Druides

☯ Initié → Initié du Culte → Moines

☯ Initié → Pèlerin → Salvateurs



Archétype de rang 1

→ Il vous faut **dépenser 5 xp** pour accéder au rang suivant

INITIÉ	
Soin	Renvoi
Sacré	Bouclier
Frappe Sacrée	Bénédictio
Guérison	Vigueur
Armure moyenne	Détection de poison

Archétypes de rang 2

→ Il vous faut **dépenser 6 xp** pour accéder au rang suivant

INITIÉ DE LA NATURE	
Guérison	Détection des poisons
Soin	Vigueur
Peau d'écorce	Connaissance des bêtes
Renvoi	Camouflage sylvestre
Résistance aux poisons	Utilisation des poisons

INITIÉ DU CULTE	
Soin	Sacré
Bénédictio	Vigueur
Protection bénite	Bouclier
Renvoi	Guérison
Repousser les morts-vivants	Enchantement à sacré

PÈLERIN	
Armure moyenne	Armure lourde
Bénédictio	Port du bouclier
Protection sacré	Sacré
Frappe sacrée	Vigueur
Renvoi	Plus de vie

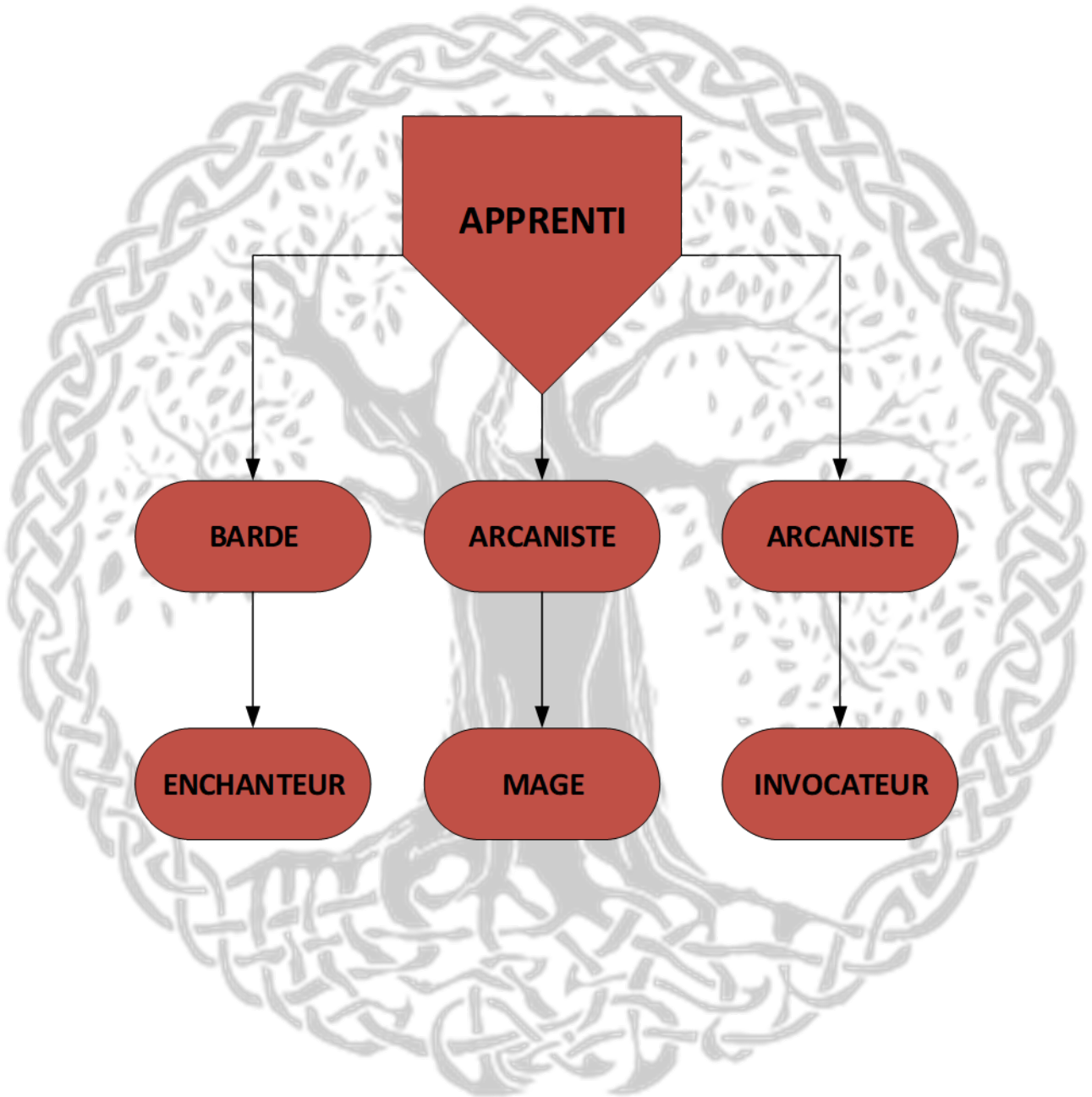
Archétypes du rang 3

→ Il vous faut **dépenser 7 xp** pour accéder au rang suivant

DRUIDE	
Guérison	Détection des poisons
Dressage	Vigueur
Peau d'écorce	Connaissance des bêtes
Renvoi	Camouflage sylvestre
Résistance aux poisons	Utilisation des poisons

MOINE	
Soin	Sacré
Bénédictio	Vigueur
Protection bénite	Bouclier
Renvoi	Aura de protection
Repousser les morts-vivants	Enchantement à sacré

SALVATEUR	
Armure moyenne	Armure lourde
Bénédictio	Port du bouclier
Protection bénite	Sacré
Frappe sacrée	Vigueur
Renvoi	Plus de vie



L'APPRENTI

☞ Apprenti → Barde → Enchanteur

☞ Apprenti → Arcaniste → Mage

☞ Apprenti → Arcaniste → Invocateur



Archétype de rang 1

→ Il vous faut **dépenser 5 xp** pour accéder au rang suivant

APPRENTI				
Feu	Terre	Eau	Air	Arcane
-Attaque de cendre -Burn -Peau de lave -Désarmement	-Attaque de boue -Choc -Peau d'écorce -Enchevêtrement	-Attaque de vague -Chute -Peau d'écaille -Perfusion -Soin	-Attaque de foudre -Vent boréal -Peau d'énergie -Silence	-Armure de mage -Charme -Création de parchemins -lecture de parchemins -Projectile magique -Petit comique

Archétypes de rang 2

→ Il vous faut **dépenser 6 xp** pour accéder au rang suivant

BARDE (VOIR GRAND TABLEAU)				
Chant de soin		Chant captivant		
ARCANISTE (VOIR LISTE GÉNÉRALE APPRENTI)				
Feu	Terre	Eau	Air	Arcane
Pyroblast	Ecrasement	Perfusion	Zap	-Terror -Faiblesse -Douleur -Vague arcanique

Archétypes du rang 3

→ Il vous faut **dépenser 7 xp** pour accéder au rang suivant

ENCHANTEUR (VOIR LISTE GÉNÉRALE APPRENTI)				
Enchantement armes magiques			Création de portail	
Chant de soin			Chant captivant	
MAGE (VOIR LISTE GÉNÉRALE APPRENTI)				
Feu	Terre	Eau	Air	Lumière / Ombre
Main brulante	Impact	Brume	Vol	Résist sorts incapacitants
INVOCATEUR (VOIR LISTE GÉNÉRALE APPRENTI)				
Création de portail			Invocation Mineur	

COMPÉTENCES AVEC LEURS EFFETS



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Ambidextrie				Permet de porter deux armes.
Armure Moyenne	2pa	3pa	4pa	Donne des points d'armure moyenne. On ne peut choisir qu'un type d'armure.
Armure Légère	1pa	2pa	3pa	Donne des points d'armure légère. On ne peut choisir qu'un type d'armure.
Armure Lourde	3pa	4pa	5pa	Donne des points d'armure lourde. On ne peut choisir qu'un type d'armure.
Armure Titan			1pa	Donne des points d'armure.
Aura de Protection			1 heure X1/période	Permet de ne pas être affecté par la magie. Annonce "Resist". Nécessite une incantation de 40 sec.



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Bénédictio	Resist terror 2/période	Resist terror 3/période	Resist terror 4/période	Permet de résister aux effets de Terror Annonce "Resist".
Bouclier	1pa / 1h / 1 pers	2pa / 1h / 1 pers	2pa / 1h / 2 pers	Donne un bouclier magique Nécessite une incantation de 15 sec par cible.



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Camouflage Sylvestre	vu par pisteur 1	vu par pisteur 2	vu par pisteur 3	Permet de se dissimuler aux yeux de tous sur une surface végétale. L'herbe n'est pas une surface valide ! Position immobile bras croisés sur le torse avec les doigts indiquant le niveau de camouflage.
Chute	2x/période	3x/période	+1 dégât 3x/période	Permet de faire tomber la cible épaule au sol. Annonce "Chute".
Connaissance des Bêtes		expédition bête niv 1	expédition bête niv 2	(Donjon uniquement) Permet de connaître des informations sur les bêtes du niveau correspondant.
Coup Puissant	+1 dégât 2X/période +2 dégâts à 2 mains	+1 dégât 3X/période +2 dégâts à 2 mains 2X/période	+2 dégâts 2X/période +3 dégâts à 2 mains 2Xpériode	Permet d'infliger des dégâts supplémentaires. Annonce "Coup puissant + le nombre de dégâts infligés". L'annonce se fait au moment du lancement de l'attaque. Le coup doit être simulé comme plus puissant.
Courage	2X/période	3X/période	4X/période	Permet de résister à l'annonce Terror. Annonce "Resist".



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Dissimulation Urbaine	vu par pisteur 1	vu par pisteur 2	vu par pisteur 3	Permet de se dissimuler aux yeux de tous sur une surface non végétale. Le sol n'est pas une surface valide ! Position immobile bras croisé sur le torse avec les doigts indiquant le niveau de dissimulation.
Détection des Pièges	1 piège	2 pièges	3 pièges	(Donjon uniquement) Permet de voir les pièges camouflés.
Désarmement		1X/période	2X/période	Permet de désarmer l'adversaire annonce "Désarm". L'annonce se fait au moment du lancement de l'attaque.

Désamorçage des Pièges	piège blanc	piège vert	piège bleu	Permet de désamorcer les pièges de niveau correspondant
Dressage				Permet de dresser un animal. Nécessite un mime de 3 min.



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Enchantement Sacré		1 arme 1X/période pendant 1H	1 arme 2X/période pendant 1H	Permet d'enchanter une arme à Sacré. Annonce "Sacré + le nombre de dégâts infligés".
Esquive	1X/période	2X/période	3X/période	Permet d'esquiver un coup de face. Annonce "Esquive".



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Flèche Puissante	1 dégât 2X/période	1 dégât 3X/période	2 dégâts 3X/période	Permet d'infliger des dégâts supplémentaires. Annonce "Flèche puissante + le nombre de dégâts infligés". L'annonce se fait au moment du lancement de l'attaque.
Flèche Renversante	2X/période	3X/période	3X/période + 1 dégât	Permet de renverser la cible. Annonce "Chute". Le tir ne doit <u>pas</u> atteindre les jambes.
Flèche de Vie		Soin 1 1X/période	Soin 1 2X/période	Permet de soigner la cible. Annonce "Heal + le nombre de points de vie soignés". L'annonce se fait avant le tir.
Frappe Sacrée	1 dégât 1X/période	1 dégât 2X/période	2 dégâts 2X/période	Permet de frapper à Sacré. Annonce "Sacré + le nombre de dégâts infligés".



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Garder Arme	1X/période	2X/période	3X/période	Permet de résister au désarmement. Annonce "Resist".
Guérison	niv 1	niv 2	niv 3	Permet de guérir.



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Home Run	2X/période	3X/période	3X/période + 1 dégât	Permet d'infliger Choc à la cible. Annonce "Choc". L'annonce se fait au moment du lancement de l'attaque. Le coup doit être simulé comme plus puissant.



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Intuition	1X/période	2X/période	3X/période	Permet d'éviter un coup dans le dos. Annonce "Resist".



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Pacificateur		1 cible 1X/période	2 cibles 1X/période	Permet de lancer pacificateur. Annonce "Passif".
Peau d'Écorce		1pa	2pa	Donne un bonus de résistance à l'Elem. terre et un malus de résistance à l'Elem. feu. Nécessite une incantation de 5 sec.
Pistage	voit camouflé 1	voit camouflé 2	voit camouflé 3	Permet de pister les personnes camouflées de niveau égal ou inférieur à son pistage. Nécessite un mime de 5 sec.
Plus de Vie	+1pv	+2pv	+3pv	Donne des points de vie.

Port du Bouclier	1X/période	2X/période	3X/période	Permet de résister à Impact. Annonce "Resist".
Pose de Pièges		1 piège	2 pièges	Permet de poser des pièges à l'aide de pétard ficelle et de fil. L'activateur subi un coma.
Protection Bénie		1pa	2pa	Donne des points d'armure.



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Renvoi	1X/période	2X/période	3X/période	Permet de renvoyer les sorts incapacitants ou de dégâts. Annonce "Renvoi".
Résistance Enchevêtrement	1X/période	2X/période	3X/période	Permet de résister aux enchevêtrements. Annonce "Resist".
Repousser les Morts-Vivants		niv 1	niv 2	Permet de dévier les Morts-Vivants. Annonce "Oust".
Resist Frappe Normal			2X/période	Permet de résister aux frappes normales. Annonce "Resist".
Resist Frappe Magic				Permet de résister aux frappes magiques. Annonce "Resist".



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Sacré	1 dégât 1X/période	1 dégât 2X/période	1 dégât 3X/période	Permet de lancer Sacré. Annonce "Sacré + le nombre de dégâts infligés".
Soin	2pv 40 sec	3pv 40 sec	4pv 40 sec	Permet de soigner. Annonce "Heal + le nombre de points de vie soignés". Un mime est nécessaire.
Surprise		niv 1	niv 2	Permet de surprendre les bêtes. Annonce "Surprise".



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Tir Précis			1X/période	Permet de ne pas louper sa cible. Annonce "Tir précis". L'annonce se fait au moment du lancement de l'attaque.



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Verity		1 cible 1X/jour 1 question	1 cible 1X/jour 2 questions	Permet de lancer Verity. Annonce "Verity".
Vigueur	1pv / 1h / 1 pers	2pv / 1h / 1 pers	2pv / 1h / 2 pers	Donne des points de vie.
Vision Nocturne			information bonus	(Donjon uniquement) Permet d'obtenir des informations supplémentaires.



LES SORTS



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Arcane Armure de Mage	1pa/1h/ 1 pers	2pa/1h/ 1 pers	2pa/1h/ 2 pers	Donne une armure magique. Nécessite une incantation de 15 sec par cible.
Arcane Charme	ordres simples 1X/jour	ordres simples 2X/jour	ordres simples 3X/jour	<u>Simple</u> : Permet de lancer un ordre de 2 mots ne mettant pas la vie de la victime en jeu. <u>Complexe</u> : Permet de lancer un ordre d'une phrase. Nécessite une incantation de 5 sec.
Arcane Création de Parchemin	1 parchemin de niv1	2 parch. de niv 1 1 parch. de niv 2	3 parch. de niv 1 2 parch. de niv 2 1 parch de niv 3	Permet de transcrire un sort sur un morceau de papier et de le lancer sans incantation. Le niveau du parchemin dépend du niveau du sort. Il faut "jouer" la lecture du parchemin. Les parchemins sont à usage unique. On ne peut choisir qu'un seul niveau de parchemin exemple : "Je suis rang 3 et je choisi de créer un parchemin de Niv 2 alors je ne peux créer que des parchemins de niveau 2 jusqu'à épuisement du stock". Nécessite une incantation de 15 sec.
Arcane Lecture Parchemin	parchemin de niv1	parchemin de niv2	parchemin de niv3	Permet de lire un parchemin de niveau correspondant à son niveau de lecture.
Arcane noire Douleur		1 cible 3x/période	2 cibles 3x/période	Permet de lancer Douleur Annonce "Douleur". Sort incapacitant. Nécessite une incantation de 5 sec
Arcane noire Faiblesse		1 cible 3x/période	2 cibles 3x/période	Permet de lancer Faiblesse Annonce "Faiblesse". Sort incapacitant. Nécessite une incantation de 5 sec.
Arcane noire Terror		1 cible 3x/période	2 cibles 3x/période	Permet de lancer Terreur Annonce "Terror". Sort incapacitant. Nécessite une incantation de 5 sec.

Arcane Pure Lance Arcanique				Permet de projeter une lance d'arcane pure infligeant 10 dégâts perçant. Nécessite une incantation de 1 min.
Arcane Projectile Magique	1 orbe	2 orbes	3 orbes	Attaque à l'aide de son orbe.
Arcane Petit Comique	1 cible 2X/période	1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	Permet de lancer Petit Comique Annonce "Petit Comique". Sort incapacitant. Nécessite une incantation de 5 sec.
Arcane Resist. Sort Incapacitant			2X/période	Résiste aux sorts de type incapacitant. Annonce "Resist".
Arcane Vague Arcanique		2 dégâts magic 2x/période	2 dégâts magic 3x/période	Permet de lancer Magic Annonce "Magic + le nombre de dégâts infligés". Nécessite une incantation de 5 sec.



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Chant Captivant		30 sec.	45 sec.	Permet au barde de se faire écouter attentivement par toutes personnes entendant sa musique Annonce "Power Charisme".
Chant de Soin		1pv/minute	1pv/50 sec	Permet de soigner toutes personnes écoutant le barde Annonce "Mass Soin 1".
Chant Pacificateur			30 sec.	Permet au barde de calmer les esprits échauffés et de pacifier toutes personnes l'entendant Annonce "Mass Passif".
Création de Portail			1 pers 1X/jour	Permet de voyager dans un rayon de 1 km. Nécessite une incantation de 15 sec.



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Elem Air Attaque de Foudre	1 orbe	2 orbes	3 orbes	Attaque à l'aide de son orbe.
Elem Air Vent Boréal	5 sec 1X/période	5 sec 2X/période	10 sec 2X/période	Permet de lancer Paralyze. Annonce "Paralyze". Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Air Peau d'Énergie	3pa	4pa	5pa	Donne un bonus de résistance à l'Elem Air et un malus de résistance à l'Elem Terre. Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Air Silence	1X/période	2X/période	3X/période	Permet d'empêcher la cible de parler pendant 5 min. Annonce "Silence" Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Air Vol			1X/jour 20 M	Permet un déplacement aérien. Ne résiste pas aux sorts. Nécessite une incantation de 15 sec.
Elem Air Zap		2X/période	3X/période	Permet de déplacer la cible d'un pas selon les directions principales selon le point de vue de la cible.
Elem Eau Attaque de Vagues	1 orbe	2 orbes	3 orbes	Attaque à l'aide de son orbe.
Elem Eau Brume			1X/jour	Permet de devenir intangible, non-reconnaissable mais toujours visible sous forme de brume pendant 5 minutes. Nécessite une incantation de 15 sec.
Elem Eau Chute	2X/période	3X/période	3X/période + 1pv dégât	Permet de faire chuter la cible. Annonce "Chute". Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Eau Peau d'Écaille	3pa	4pa	5pa	Donne un bonus de résistance à l'Elem Eau et un malus de résistance à l'Elem Air. Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Eau Perfusion	1x/période	2x/période	3x/période	Permet de régénérer une compétence de la cible de niveau inférieur à celui de Perfusion. Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Eau Soin	1pv 3X/période	2pv 3X/période	2pv 4X/période	Permet de soigner. Annonce "Heal 1".
Elem Feu Attaque de Cendres	1 orbe	2 orbes	3 orbes	Attaque à l'aide de son orbe.

Elem Feu Burn	1 cible 2X/période	1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	Permet de lancer Burn Annonce "Burn". Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Feu Désarmement	1X/période	2X/période	3X/période	Permet de désarmer. Annonce "Desarm". Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Feu Main Brûlante			1X/période	Permet de parer une attaque avec sa main et d'infliger désarmement. Annonce "Desarm".
Elem Feu Peau de Lave	3pa	4pa	5pa	Donne un bonus de résistance à l'Elem Feu et un malus de résistance à l'Elem Eau. Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Feu Pyroblast		2 dégâts 2X/période	2 dégâts 3X/période	Permet d'infliger des dégâts de feu Annonce "Feu + le nombre de dégâts". Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Terre Attaque de Boue	1 orbe	2 orbes	3 orbes	Attaque à l'aide de son orbe.
Elem Terre Choc	1 cible 2X/période	1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	Permet de lancer Choc. Annonce "Choc".
Elem Terre Écrasement		4 dégâts	5 dégâts	Permet d'infliger des dégâts d'armure et uniquement à l'armure. Nécessite une incantation de 5 sec. Annonce "Crush"
Elem Terre Enchevêtrement	1X/période	2X/période	3X/période	Permet de lancer Enchevêtrement. Annonce "Enchevêtrement". Nécessite une incantation de 5 sec.
Elem Terre Impact			3X/période	Permet de lancer Impact à distance. Annonce "Impact". Nécessite une incantation de 15 sec.
Elem Terre Peau d'Écorce	3pa	4pa	5pa	Donne un bonus de résistance à l'Elem Terre et un malus de résistance à l'Elem Feu. Nécessite une incantation de 5 sec.



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	EXPLICATIONS
Invocation mineure			1 petit	(Donjon uniquement) Permet d'invoquer un petit esprit éclairer pour aider à l'exploration. Nécessite une incantation de 40 sec.

LISTE DES ANNONCES

Cette section reprend la liste de toutes les annonces possibles en jeu. Il est possible également que cette liste s'allonge au fur et à mesure de votre évolution ou découverte du monde.

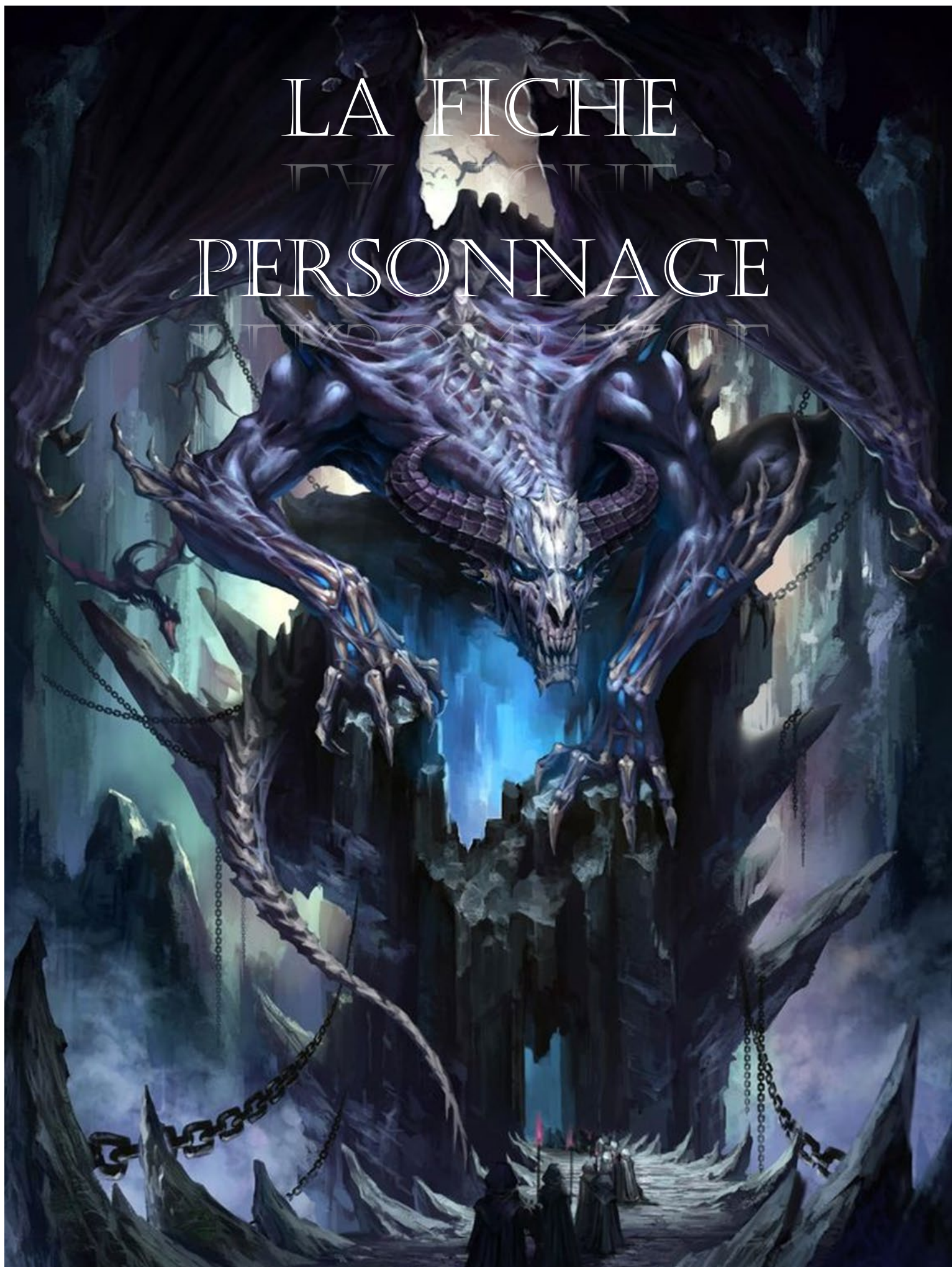
- ☼☼ **Burn** : la personne prend feu et subit des dégâts continus si elle ne s'éteint pas (une autre personne peut éteindre la cible) la cible prend 1 dégât de feu toutes les 5 secondes
- ☼☼ **Cataclysm** : toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effet du sort (portée de voix) subit les effets de la compétence cataclysm
- ☼☼ **Charme** : la personne est charmée pendant 30 secondes et obéit aux ordres simples (va-t'en, danse, chante, etc.) elle ne peut toutefois pas se mettre en danger en exécutant un ordre
- ☼☼ **Choc** : la personne visée est déstabilisée et bousculée, elle recule de 5 pas, une autre personne peut la retenir
- ☼☼ **Chute** : la personne tombe au sol, elle doit se retrouver sur le dos avant de pouvoir se relever
- ☼☼ **Confusion** : La cible attaque les ennemis et ses alliés
- ☼☼ **Coma** : met la personne à 0 Pv (état de coma)
- ☼☼ **Coup / Flèche Puissant(e)** : annonce le fait que la personne exécute une attaque puissante (inflige généralement plus de dégâts)
- ☼☼ **Crush** : la personne visée est compressée et subit des dégâts, ces derniers n'infligent des dégâts qu'à l'armure
- ☼☼ **Dissipation** : Dissipe tout effet bonus
- ☼☼ **Desarm** : la personne est désarmée et doit jeter son arme au sol (doucement) avant de la récupérer par la suite
- ☼☼ **Douleur** : la personne se tord de douleur pendant 15 secondes, elle ne peut plus agir, prendre un dégât annule l'effet
- ☼☼ **Drain** : permet de soutirer des points de vie à la personne visée
- ☼☼ **Enchevêtrement** : la personne ne sait plus bouger les pieds pendant 15 secondes. Elle est immobilisée au sol mais sait toujours se défendre et attaquer
- ☼☼ **Entrave** : n'est utilisée que sur les morts-vivants ou les démons. Permet de les entraver
- ☼☼ **Esquive** : permet d'esquiver une attaque de face

- ☼ **Faiblesse** : la personne est vidée de toute force physique, elle peut se défendre et attaquer mais n'inflige aucun dégât pendant 5 secondes
- ☼ **Feu** : inflige des dégâts élémentaires de feu
- ☼ **Flash** : la personne est aveuglée et doit fermer les yeux pendant 10 secondes (elle ne peut que se défendre)
- ☼ **Foudre** : inflige des dégâts élémentaires de foudre / air
- ☼ **Glace** : inflige des dégâts élémentaires de glace / eau
- ☼ **Immune** : la personne est immunisée contre la dernière annonce qui lui a été dite
- ☼ **Impact** : inflige des dégâts de structure au bouclier
- ☼ **Intuition** : permet d'esquiver une attaque physique de dos
- ☼ **Magic** : inflige des dégâts élémentaires de magic
- ☼ **Mass** : attaque ou passif visant automatiquement plusieurs personnes dans une zone définie
- ☼ **Ombre** : inflige des dégâts élémentaires d'ombre
- ☼ **Oust** : le PNJ ne peut pas attaquer l'annonceur. Fait fuir les démons ou les morts-vivants
- ☼ **Paralyse** : la personne visée est paralysée et ne sait plus du tout bouger pendant 5 secondes, subir un dégât annule l'effet
- ☼ **Passif** : la personne ciblée est immédiatement rendue docile et plus aucune méchanceté n'est en elle, elle peut quand même parer les coups qu'on lui porte, ou esquiver, mais ne riposte pas pendant 30 secondes
- ☼ **Perçant** : ignore l'armure de la personne recevant les dégâts et touche directement la réserve de point de vie
- ☼ **Petit comique** : la personne ciblée se met à rigoler pendant 15 secondes. Elle peut se défendre mais en rigolant et donc ses mouvements sont altérés, elle ne peut pas porter de coup. Subir un dégât annule l'effet
- ☼ **Poison** : la personne visée est empoisonnée (voir la liste des poisons)
- ☼ **Power charisme** : force toutes personnes entendant cette annonce à écouter le lanceur du sort tant que celui-ci joue de la musique ou chante
- ☼ **Prisme** : la personne touchée subit les effets du sort prison aquatique
- ☼ **Renvoi** : la personne qui fait cette annonce résiste et renvoi le sort vers son lanceur
- ☼ **Resist** : la personne résiste à la dernière annonce qui lui a été dite

- ☼ **Sacré** : inflige des dégâts élémentaires sacrés
- ☼ **Silence** : empêche la personne de parler
- ☼ **Soin** : soigne la personne
- ☼ **Sommeil** : plonge la personne dans un sommeil léger pendant 1 minute (la personne peut être réveillée en jouant l'action). Recevoir un dégât annule l'effet
- ☼ **Surprise** : permet de surprendre des animaux. Uniquement l'animal subit les effets de paralysie
- ☼ **Terre** : inflige des dégâts élémentaires de terre
- ☼ **Terror** : la personne doit fuir pendant 15 secondes dans la direction opposée au lanceur de l'annonce. Si elle ne peut pas s'enfuir, elle se met en boule au sol. Recevoir un dégât annule l'effet
- ☼ **Tir précis** : permet de toucher sa cible même si on le rate avec son projectile
- ☼ **Tornado** : les personnes visées subissent les effets du sort Tornado
- ☼ **Verity** : la personne visée est obligée de dire la vérité
- ☼ **Zap** : permet de faire bouger un joueur, d'un pas, dans la direction de son choix (celui du lanceur). La direction sera celle de votre cible.
Si le lanceur dit : « Zap droite » la personne touchée ira à SA droite (et pas forcément celle du lanceur)



LA FICHE
PERSONNAGE



Nom : _____ Race : _____

Prénom : _____ Age : _____

Nom du Personnage : _____

Arme : O/N

Arme ASBL : O/N

PV : _____

PA : _____

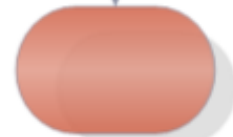
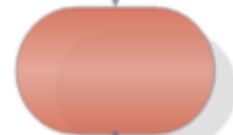
XP : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MANA :



Compétences :

Archétype :



Vous cherchez un costume pour votre nouveau personnage, l'arme qui ne fera qu'un avec votre bras ou tout autre équipement qui viendra agrémenter l'interprétation de votre personnage ?

☞ Notre partenaire :



☞ Nicolas se fera un plaisir de vous accueillir dans son magasin ou vous commander ce dont vous rêvez !

☞ Pour chaque inscription officielle à l'un de nos stages avec une validité d'une semaine après celui-ci vous aurez **10%** de ristourne sur vos achats et commandes (*hors promotion en cours*).

☞ Site internet : <http://www.portesdesreves.be/>

☞  <https://www.facebook.com/portesdesreves/>

☞ Le magasin se situe :

124 Rue Léon Théodor - 1090 Bruxelles (Jette)
