

LES CHRONIQUES d'ADEN



LE JOUR

SOMMAIRE

PRESENTATION.....	6
AMBIANCE	8
CONTEXTE RELIGIEUX ET POLITIQUE	14
1.LES SIX EMPIRES.....	17
1.1.L'empire Eldael.....	18
1.2.L'empire de Minn	22
1.3.L'empire insulaire de Riveldor.....	26
1.4.L'empire du roi des rois	28
1.5.Les ruines de l'empire Adriel.....	31
1.6.L'empire d'Arka	33
2.RESUME DES REGLES.....	35
2.1.Les jets d'action	36
2.2.Les jets de sauvegarde.....	36
2.3.Les jets de combat.....	37
2.4.Déroulement d'un round de combat	37
3.CREATION DE PERSONNAGE	38
3.1.Rang social.....	38
3.2.Points de caractéristique.....	39
3.3.Points de compétence.....	39
3.4.Points d'action	40
3.5.Points d'expérience et niveaux.....	41
3.6.Gagner des points de compétences en jeu.....	42
3.7.Les points de vie.....	43
4.LES CARACTERISTIQUES.....	44
4.1.Les caractéristiques basiques	44
4.2.Jets d'action.....	46
4.3.Jets de sauvegarde.....	47
4.4.Les caractéristiques spéciales	48
5.LES DONS	49
5.1.Les Dons (toute classe).....	50
5.2.Don des combattant(e)s.....	52
5.3.Don des initié(e)s.....	54
5.4.Don des roublard(e)s.....	56
6.MAUVAISE FORTUNE	58
7.L'INTIMIDATION.....	59
8.LES POINTS D'ACTION (PA).....	60
9.LES COMBATS.....	62
9.1.Description.....	62
9.2.Ordre de jeu	63
9.3.Attaque magique.....	64
9.4.Attaque sans arme.....	64
9.5.Attaque avec une arme	65
9.6.Bonus / Malus au combat	66
9.7.Attaque-surprise	66
9.8.Score d'attaque.....	67
9.9.Scores de défense	68
10.ATTAQUE	69

10.1. Corps à corps : Force ou Dextérité ?	69
10.2. Maîtrise au combat (MAC)	70
10.3. Compétence d'arme : niveau d'expertise	71
10.4. Les dégâts	71
10.5. Coups spéciaux	72
10.6. Arts martiaux	77
11. DEFENSE	80
11.1. Parade agressive	80
11.2. Parade au bouclier	80
11.3. Garde défensive	80
11.4. Esquive	80
11.5. Défense naturelle	80
11.6. Attaque-surprise	80
12. LES ARMES	81
12.1. Les Compétences d'armes	81
12.2. Détail des armes	83
12.3. Acuité / Qualité des armes	85
12.4. PV et entretien des armes	85
12.5. Jets de sauvegarde des armes	86
12.6. Les armes légendaires	87
13. ARMURES ET BOUCLIERS	89
13.1. Fonctionnement	90
13.2. Entretien des armures	90
13.3. Absorption de dégâts	91
13.4. Particularité des matériaux rares	92
13.5. Type de bouclier	93
14. COUPS CRITIQUES (C.C)	94
14.1. Localisation du Coup Critique	94
14.2. Intensité du critique	95
15. LA MAGIE	97
15.1. Érudit(e)	97
15.2. Sorcier / Sorcière	97
15.3. Shaman(e)	98
15.4. Druide / Druidesse	98
15.5. Moine guerrier / Moniale guerrière	98
15.6. Prêtre / Prêtresse	98
15.7. Barde	98
15.8. Souillure et Magie	99
15.9. Fonctionnement en combat	100
16. Les Dieux & les religions	101
16.1. Listes des Dieux & Déeses	101
16.2. Détail des religions	108
16.3. Bonus, rituels et croyances liées aux Dieux	114
16.4. Hiérarchie ecclésiastique	117
16. ETAT DU PJ	118
16.1 Fatigue	118
16.2 Blessure	118
17. POIDS PORTE ET EQUIPEMENT	119
18. COUT DE LA VIE ET MONNAIE	120
19. Les êtres originels	123
20. LISTE DES LANGUES	128

<i>Langues des êtres originels</i>	128
<i>Langues humaines (du Nord et de l'Est)</i>	128
<i>Langues humaines (du Sud)</i>	128
<i>Langues barbares</i>	129
<i>Langues Anciennes</i>	129
<i>Langues communes</i>	129
21.LEXIQUE DES DIFFERENTS PEUPLES	130
22. DETAIL DES CLASSES JOUABLES	133
22.1Barbare.....	135
22.2 Barde.....	141
22.3Druide(sse) / Shaman(e).....	147
22.4Sorcier / Sorcière.....	156
22.5Guerrier / Guerrière.....	162
22.6Explorateur / Exploratrice.....	171
22.7Érudit(e).....	177
22.8Roublard(e).....	178
22.9Assassin(e).....	184
22.10Moine guerrier / Moniale guerrière.....	192
22.11Paladin.....	200
22.12Prêtre / Prêtresse.....	206
22.13Contrebandier / Contrebandière.....	213
23LES COMPETENCES DIVERSES	221
23.1Liste des compétences.....	221
23.2Description des compétences.....	223
24.SORTS ET MAGIES	234
24.1Eléments.....	235
24.2Magies.....	241
24.3Invocations.....	245
24.4Magies ancestrales.....	246
25Les niveaux 30	255
26Table des niveaux	256
27Bestiaire	258
27.1/Monstres.....	258
27.2Animaux.....	264
27.3Eléments.....	269
28Héros et légendes	270
29Les Ressources rares	276
30Les Clans	280
31Les Guildes & Factions	288
32Code de lois	294
33L'empire de Riveldor	296
1.1.Province du Riveldenn.....	296
1.2.Province d'Elendor.....	301
1.3.Province du Draken.....	303
1.4.Province des Alpes Brunes.....	307
1.5.Province du Meridium.....	311
1.6.Province de Silicie.....	313
1.7.Province du Val de Brume.....	316
1.8.Province de Comoraie.....	317
1.9.Les nouvelles colonies.....	321
34L'empire Eldael	323
1.10.Le clan impérial.....	323
1.11.Le royaume de Méréa.....	328
1.12.Le royaume Aarghenn.....	333

1.13. Le royaume Azur.....	337
1.14. Le royaume de Belvale.....	341
1.15. Le royaume Eldar.....	344
1.16. Le royaume d'Ileris.....	346
1.17. Le royaume d'Edonia.....	348
1.18. Le royaume de Castel.....	350
1.19. Le royaume d'Ordorinn.....	353
1.20. Le royaume Gardefejr.....	355
1.21. Les Cités du Midland (Carte).....	358
35 Les Cités influentes.....	359
36 Personnages jouables.....	373
37 Fiche de personnage.....	407
38 Chronologie.....	410
39 Cartes.....	411
40 Immersion.....	416
41 Quêtes.....	418
42 Campagnes.....	420
43 Tables de trésors.....	432
Bannières.....	435
Remerciements.....	436

PRESENTATION



Le monde d'Aden

Le jeu de rôle, les Chroniques Aden, issu du roman éponyme, propose un univers bac à sable où s'amoncelle avec cohérence une multitude d'influences diverses.

Le postulat de départ présente Aden comme **le dernier monde** d'une galaxie autrefois florissante de vies évoluées.

Refuge des dieux et de la magie, le monde d'Aden résiste à la destruction constante des étoiles orchestrée par **Naorg** et ses armées.

Le monde d'Aden, autrefois lieu de départ de la magie et de la colonisation spatiale, se voit désormais vêtu d'un appareil antique et médiéval dépourvu des connaissances d'antan.

Les technologies désormais enfouies au plus profond des terres dévastées de l'occident sommeillent avec le savoir disparu.

Sur les Terres de l'Est, les survivants, mortels et divins se sont unifiés pour s'opposer au funeste destin imposé par Naorg.

Une prééminence divine nommée **Arkadel** devint en ce temps, le porte-drapeau des peuples de survivants réfugiés sur le dernier monde.

Aujourd'hui le cataclysme et le glorieux empire qui en découla, semblent perdu à jamais dans les abîmes de l'oubli.

De nouvelles souverainetés ont émergées.

Les races ancestrales et les dieux ont pour la plupart disparu, massacrés ou oubliés par les humains. Naorg s'est doté d'une nouvelle parure flamboyante aux éclats de vie éternelle et de magie, mais son sombre dessein demeure intact.

Ses soldats se rassemblent au sein des nouveaux empires corrompus par sa magie.

Mais malgré l'imminence du trépas et l'approche de la longue nuit, des guildes, royaumes et factions tentent de restaurer les ordres d'antan pour empêcher le règne futur du néant.

Gardiens du Savoir, templiers intègres, survivants druides et élémentalistes, vont devoir unir leur force pour refonder l'ordre disparu **des Chevaliers de Soal**.

Les serviteurs du prophète d'Aden, furent les seuls en tout temps, les seuls à déjouer les plans obscurs de Naorg.



Les règles de jeu

D'un point de vue règles, il s'agit d'un JDR qui s'adresse aux joueurs férus de règles riches et fournies, aux multiples optimisations possibles.

Ces règles, certes au premier abord complexes, permettent de nombreuses variétés tactiques au cours des combats et laissent peu de place aux litiges durant ces mêmes combats.

Ces règles permettent aussi de personnaliser un personnage de façon à pouvoir rejouer une classe déjà testée sans avoir l'impression de refaire le même personnage à chaque nouvelle campagne.

La création du personnage et le choix de ses attributs particuliers nécessitent environ une heure lors de la découverte des règles, notamment pour une optimisation totale du personnage dès lors que les compétences et les scores ont été définis, le plus compliqué a été fait.

Qui plus est, le fait de se plonger dans les règles lors de la création d'un personnage permet aux joueurs de se familiariser avec les règles du JDR « Les Chroniques d'Aden ».

À ses nombreux scores viendront s'ajouter des dés à lancer en fonction de la situation.

Il est conseillé de faire commencer les joueurs au niv1, 2 ou 3.

Les personnages sont des novices à la création.

Les 11 premiers niveaux se prennent facilement et rapidement. À partir du niveau 11, les personnages obtiennent le statut de confirmés et possèdent plus de compétences leur permettant de passer un cap.

Par exemple, un guerrier niv5 n'est qu'un novice guerrier, au niveau 11, il sera reconnu comme confirmé en tant que guerrier, de même pour les assassins, les prêtres, etc.

La plupart des pnjs (personnages non-joueurs) rencontrés exerçant un métier ou une fonction se situent autour du niveau11.

Lorsque le niveau 21 est atteint, le Pj passe du statut de confirmé à maître.

AMBIANCE



Résumé contextuel

Les Chroniques d'Aden se déroulent dans un univers dark fantasy et médiéval fantastique en pleine reconstruction.

Après une longue période de glaciation, la planète Aden, du nom de son dieu créateur, reprend vie. Le froid et les ténèbres disparaissent à petit feu sur les vastes continents.

Les croyants de Soal et d'Aden, ont su préserver l'espoir et la vie durant des millénaires, au sein du dernier îlot de lumière épargné par l'obscurité et la glace.

Ce foyer de survivants dont les constructions se superposent vers le ciel fut baptisé **Haut-Ciel** par ses habitants.

Sur le continent, les elfes trouvèrent refuge dans la forteresse de Fidis, au milieu des ruines d'une ancienne cité légendaire.

À l'autre bout du monde, la « cité éternelle » semble avoir résisté au cataclysme.

Quant aux autres survivants, exposés aux mutations, aux privations et aux abominations du grand cataclysme, ils furent renommés, premiers hommes pour les humains, et êtres originels pour les autres races.

Le peu d'entre eux qui ont survécu s'est mué en cannibales avides de chair fraîche, souillés par la magie de **Naorg**, le dieu du néant et de la destruction à l'origine de ce chaos...

La faible minorité qui ne succomba pas à l'appel de **Naorg** durant l'ère qui suivit le cataclysme fut d'une grande aide pour permettre aux elfes et aux humains de repeupler les continents.

Du refuge insulaire nommé Haut-Ciel naquit alors un nouvel empire qui étendit ses colonies sur chaque parcelle de terre libérée du joug ténébreux.

Cet empire nommé **Arkadel**, profita du dégel pour chasser des continents les peuplades ainsi que les monstres corrompus par la magie de Naorg

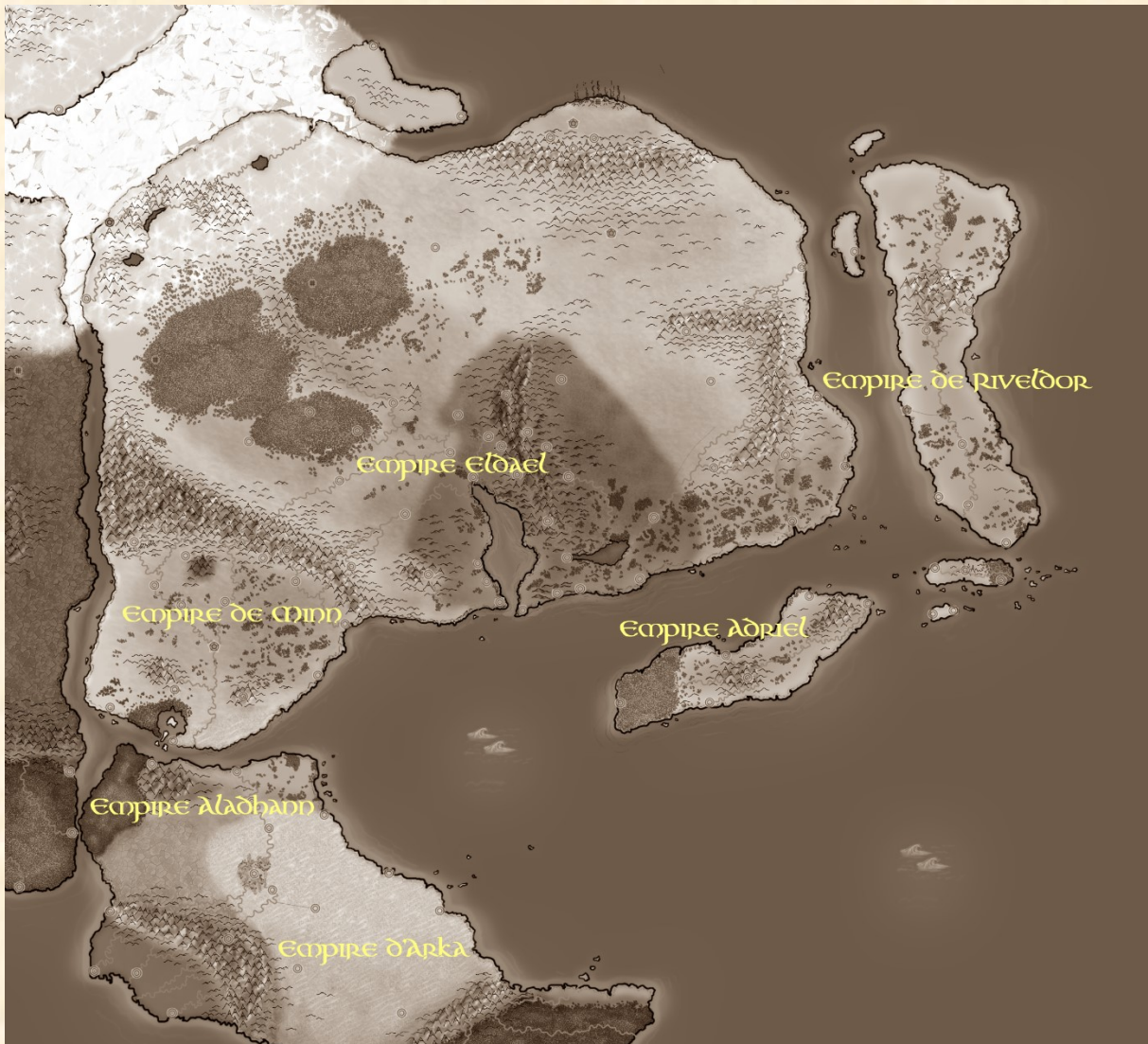
depuis cet âge, mille ans et deux siècles se sont écoulés.

L'éternelle souveraineté Arkadel a disparu, morcelée en six prééminences éparses.

Les colonies ont été remplacées par des royaumes et des empires décadents.

Les savoirs ancestraux ont été effacés de la mémoire des hommes, les gardiens du temple d'Aden ont perdu de leur gloire passée.

La magie est devenue une hérésie. Dans l'ombre, **Naorg** prépare son retour, des démons des temps anciens se délectent de l'arrivée d'un nouveau fléau...



Le Savoir ancestral

Les six Empires en place se désintéressent de leur avenir, et ignorent leur passé.

Les Dieux ont été oubliés, le savoir se perd, et le peuple n'en a que faire.

Vivre l'instant présent est une forme de spiritualité à laquelle j'adhère totalement.

Néanmoins, il est nécessaire que les héritiers des survivants du dernier monde apprennent de leur histoire pour s'éviter de répéter les erreurs du passé, que ce soit à l'échelle d'un être ou d'un empire.

Nous devons appréhender notre avenir en maîtrisant notre connaissance du passé.

Léonardo de Gréziò, Maître des Gardiens du Savoir

Savoir d'antan

Le Grand Cataclysme

Au sein des territoires orientaux, l'illustre empire de Soal, ainsi que l'empire des princes dragons, disparurent en ce temps de grand cataclysme, ravagés par les séismes, la glace et l'obscurité.

Les survivants humains se réfugièrent sur une île épargnée par les Ténèbres.

Ils baptisèrent leur première cité « Haut-Ciel ».

Cette cité engendra ensuite un royaume, puis un empire, nommé Arkadel, héritier des préceptes de l'empire de Soal.

Sur le continent de l'Est, une forteresse ancestrale servit de refuges aux elfes.

La forteresse de Fidis devint une place forte puis une cité, et enfin un royaume aujourd'hui nommé Tyr.

La moitié des survivants quittèrent la forteresse lors du retour de la lumière pour bâtir un nouvel empire au cœur du continent, sur les terres du Midland.

Cet empire construit sur la conquête des colonies de l'empire Arkadel se nomme aujourd'hui l'empire Eldael, du nom du clan elfe qui gouverne humains et elfes sous une même bannière depuis désormais cinq siècles.

Sur le continent occidental, tous les royaumes furent directement exposés à la colère de Naorg et au déchaînement entropique qui en découla.

Les cités aux innombrables tours, dont la hauteur, atteignaient les nuages, disparurent pour la plupart, dévorées par les entrailles de la planète.

Les villes qui se dressaient encore debout devinrent le terrain de jeu des vampires, avides de sang.

Les Vampires prirent soin durant des dizaines de siècles d'anéantir toute forme de vie sur le continent occidental, à l'exception de la cité éternelle, Séria, qui grâce à ses cristaux de lumière et ses nombreux adeptes de magie, résiste depuis des temps illustres à l'obscurité qui l'entoure.

Les réfugiés du peuple des étoiles venus d'autres mondes pour fuir les armées de Naorg, retrouvèrent à Séria les racines mystiques de leurs ancêtres ayant permis d'explorer et de coloniser ce que les anciens prénommaient « galaxie ». Lors du retour de la lumière, les Assériens, les elfes et les hommes félins repeuplèrent la partie ouest et sud-ouest du continent occidental pour y fonder de nouveaux royaumes, tous assujettis et protégés par la cité de Séria, redevenue empire.

Cet empire prospéra plus d'un millénaire, repoussant moult assauts de vampires et revenants.

Mais aujourd'hui, cet âge d'or a brutalement pris fin.

Chronologie Assérienne Livre XV

L'ancien empire disparu

On dit que c'est par la magie que Soal, le prophète d'Aden réunit pour la première fois suffisamment d'êtres pour fonder la première cité.

Cette cité devint par la suite un royaume puis un empire. Et aujourd'hui le vaste monde porte le nom du dieu Aden.

Mais l'origine du temps qui précéda fut bien plus lointaine que toutes les ères cumulées.

Des civilisations innombrables d'êtres originels ont jadis foulé le sol Adénien...les millénaires se sont écoulés. La troisième ère a quasiment fait disparaître toute trace du passé, mais l'hiver a pris fin et il est temps de ressortir les trésors d'antan.

Aeris Felmarini, factole des griffes noires

La recolonisation

Il ne reste plus rien sur les continents...nos expéditions ne nous ont apporté que malheurs, tragédies et horreurs.

Notre île de Haut-Ciel est le dernier bastion de la vie, le seul endroit protégé du froid par notre créateur.

Je doute que l'on puisse un jour de nouveau repeupler notre monde comme le souhaite la Ligue des Nobles depuis plusieurs siècles déjà.

Cette mission est vaine. Protégeons ce qu'il nous reste plutôt que de s'entêter bêtement à vouloir fonder des colonies.

Les monstres qui ont survécu au froid n'ont plus rien d'humain...

Barham IV fondateur de la colonie Boriennne

Les Chevaliers de Soal

L'ordre des chevaliers de Soal fut créé après la disparition des derniers Archanges protecteurs.

Ses membres étaient dotés d'affinités entropiques exceptionnelles. Leur maîtrise de la magie les rendait quasiment immortels, allongeant au minimum leur espérance de vie au-delà de dix siècles.

Valdbrann Feaval fut le dernier maître de l'ordre à engendrer des chevaliers.

Parmi ses douze apprentis se trouvaient de nombreuses célébrités telles que : Deva, fille de la déesse Dewa, mais surtout Aarghena Adriel, sorcière légendaire ayant fondé le royaume éponyme qui nous héberge. Kali, baptisée la déesse de feu, comptait aussi parmi les apprentis, de même que le légendaire Vaal'Akynn ayant engendré l'ordre des chevaliers Ashenis, ainsi qu'une confrérie de disciples Ashenis.

La prestigieuse liste des apprentis de Valdbrann Feaval comptait aussi dans ses rangs, le futur fondateur du cercle druidique, Reydbenn.

Les Arcanes du Savoir ancestral, Livre IV

Le Sceptre d'Aden

Lors du grand catachysme, l'épée de Soal mit fin à la vie du haut commandeur de Naorg, mais la lame se brisa.

Le bienveillant clan Adriel conserva les restes de l'arme du prophète Soal

Seule la garde en forme d'ailes d'archanges, et son pommeau furent préservés intacts.

Pour entretenir l'anonymat de cette arme sacrée dépourvue de lame, et empêcher sa convoitise, les prêtres d'Aden firent passer cette garde et ce pommeau pour un sceptre forgé par le dieu créateur.

Mais à l'époque où tous les continents furent frappés d'obscurité, un assaut des vampires sur Haut-Ciel, la capitale de l'empire Arkadel, engendra la disparition de l'arme sacrée.

Depuis lors, une centaine de siècles s'est écoulée. Le sceptre, tout comme l'empire Arkadel et les royaumes vampires, ont disparus, effacés des mémoires...

Savoir Ancestral

Les quatre ères

La première ère, le monde prit forme, engendré par le créateur Aden au sacrifice de sa vie.

Et sa vague de migrants issus de tous les mondes vint peupler ce lieu habité des dieux.

Mais le véritable trésor ne demeurait pas dans l'abondance de divinités, mais dans la présence d'une gemme bleue forgée par le créateur.

Son pouvoir insolent contrôlait le temps.

Enfoncé au plus profond de son monde de magie, la première ère vit le règne des héros et des dragons. Mais le monde fut quasiment détruit.

La deuxième ère fut celle du renouveau. Le monde repeuplé, la voie tracée fut celle de la technologie faisant fi de toute magie. Persécutée jusqu'à sa disparition... sa renaissance amena la destruction.

La troisième ère fut celle du dieu Hiver. Le froid régna sans foi ni loi durant des millénaires, paralysant les continents et tuant quasiment tous les vivants.

La quatrième ère débutée depuis quelques siècles baigne dans un océan de mystères, les devins prédisent une sombre ère éclairée d'une faible lumière...

Jorgen Tal, masque d'argent

Chaque nouvelle ère dure cent siècles,

À l'exception de l'ère originelle, celle de la création, qui dura plus de mille siècles

La première ère fut celle de la magie et des dieux,

La seconde celle de la technologie et de l'invention,

Le troisième vit le règne de l'oubli et du néant,

La quatrième devra tracer sa voie,

Soit tourner vers la vie et la construction,

Sois guidée par la magie et le chaos

Azan, prêtre de Fidis et gardien du savoir

Guide du routard



L'univers d'Aden est composé de nombreux vastes territoires.

Sur une grande partie des continents, seules les cités sont des lieux sûrs où séjourner, au contraire des villages de montagne et des campements forestiers, propices aux hostilités.

De nombreux animaux sauvages et des créatures nocturnes, ayant muté durant le grand cataclysme, rodent constamment, aussi bien sur les continents à moitié gelés du nord, que sur l'aride continent du sud. (*Voir détails des monstres et animaux dans le chapitre 27. « Bestiaire »*).

Des peuples de premiers hommes, des cannibales sauvages consumés par la magie obscure de Naorg, errent sur le continent nordique à la recherche de sang frais.

Le monde est hostile et de nombreuses horreurs enfouies dans les profondeurs s'appêtent à ressortir.

Au cœur des six empires en déclin, les humains vont devoir s'entraider malgré les antagonismes florissants.

La longue nuit approche et Naorg n'aura de pitié que pour ses fidèles.

Le calendrier Adénien

Il se décompose en 13 mois de 28 jours. L'année est découpée en deux saisons, l'hiver qui dure 8 mois et l'été durant 5 mois.

L'an zéro tient son origine du retour de la lumière sur l'étendue des terres du monde d'Aden. L'âge sombre qui précéda l'âge d'or de la recolonisation des continents fut nommé « grand cataclysme » par les anciens. Un temps durant lequel, l'obscurité, le froid et les Vampires régnèrent en maître durant quatre-vingt-dix siècles.

Les Arcanes du Savoir ancestral, Livre III

CONTEXTE RELIGIEUX ET POLITIQUE



Le jeu de rôle se déroule durant le déclin des six empires, après un règne impérial de cinq siècles. Les six empires ayant succédé à l'illustre *souveraineté Arkadel*, se sont détachés de leurs préceptes d'antan.

Le dieu Aden compte encore pléthore de croyants, mais dont la majorité ignore les dogmes divins. Le *prophète Soal* a sombré dans l'oubli. Il est vénéré tel le soleil par ses derniers fidèles.

Les dieux anciens ont pour la plupart été trucidés par des mortels.

Les dragons comptent encore moult croyants malgré leur rareté.

Naorg jouit aujourd'hui d'une image de dieu de la magie qui distribue pouvoirs et immortalité à ses serviteurs dévoués.

La plupart des nobles n'ont pas conscience de vivre sur le dernier monde, un monde de magie et de dieux.

Le savoir s'est perdu, et le *dieu destructeur Naorg* continue d'accroître son aura.

La grande majorité des nobles et régents sont aujourd'hui corrompus par la magie de sang du dieu Naorg.

Ils sont pourtant les descendants des héros, dieux et Archanges ayant vaillamment lutté depuis la nuit des temps contre les armées destructrices du dieu Naorg.

Contexte lié au roman « Les Chevaliers de Soal »

Au cœur du continent nordique appelé Elios, dans le territoire du Midland, appartenant à l'empire Eldael, une rébellion éclate.

Le clan Deneriel, prestigieux descendants de la lignée Adriel, menée par son roi, et aidé par un clan renégat, les Felmarini, tente de renverser les désormais corrompus Eldael.

En parallèle de cette guerre, un groupe de nobles quêteurs est envoyé au nord de l'empire pour mettre la main sur une relique ancestrale, tandis qu'un nouvel empire émergeant, appelé « Empire du Feu », extermine à tout va les représentants des magies druidiques...

Pour plus d'information sur l'intrigue principale :

⇒ Lire le Roman « **Les Chroniques d'Aden – Les Chevaliers de Soâl** »

⇒ La nouvelle « **Les Chroniques d'Aden – La cité éternelle** »

Disponible sur **Kindle** et **Kobo** au format **epub** et sur **Amazon** au format **broché**

Contexte militaire

Au cœur du continent, sur les terres du Midland

LES CLANS REBELLES

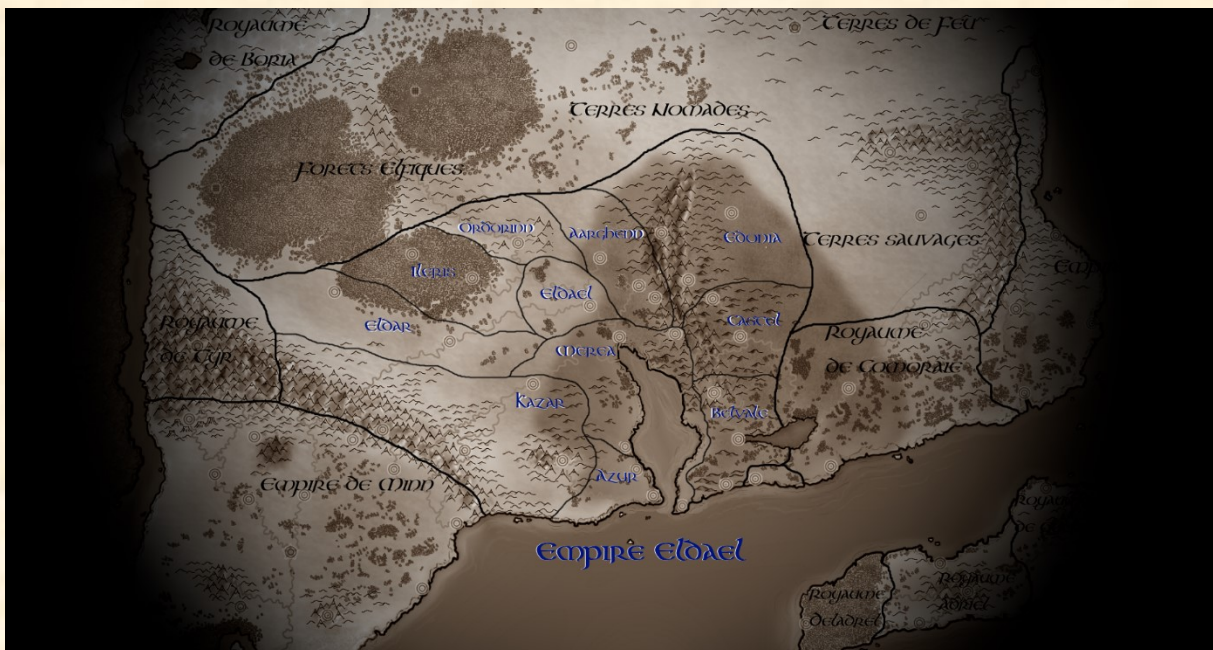
Deneriel + Felmarini + Habsberg + Castel + le peuple Kazar

Vs

LES CLANS IMPERIAUX

Eldael + Azur + Kahazak de Belvale + Aarghenn

Les royaumes de l'Ouest (Eldar et Ileris) sont quant à eux envahis et pris d'assaut de l'intérieur par les serviteurs du dieu du feu nommé Nérédis



Contexte géopolitique et religieux global (au-delà du territoire Eldael)

- Les **Kazars**, bien que traditionnellement tournés majoritairement vers le dieu Kaahrek, ils sont aujourd'hui nombreux à lui préférer **Noctifer**, le dieu de la lune, gardien de la nuit et roi de l'au-delà.
- L'**empire de Minn** est corrompu de l'intérieur par des Sorcières héritières de la magie de sang de Naorg, et des imposteurs à leur service qu'elles ont su placer sur la majorité des trônes des sept royaumes qui forment l'empire de Minn. Et au-delà de cette situation désespérée, de vieilles entités enfouies semblent se réveiller. Les héros de Minn peinent à assurer leur rôle de gardien.
- L'**empire insulaire de Riveldor** est tombé entre les mains du clan Lendor dont une grande partie possède du sang d'élus de Naorg en eux. La guerre civile semble inéluctable. Géopolitiquement, les îles de pirates au sud de l'empire insulaire sont constamment prises d'assaut par les légions. Le royaume continental appelé Comoraie se voit menacer d'une invasion. Les Riveliens veulent mettre main basse sur ce vaste territoire composé d'une multitude de précieuses forêts.
- L'**empire d'Arka** (sud du continent Malak) est en train de disparaître, conquis par les armées du nouvel Empire du Feu (Nord du continent d'Elios), un empire censé se situé à l'autre bout du monde et dont il semblait impossible de pouvoir transporter des armées sur une telle distance...l'empire d'Arka est esclavagiste, et son élite est sous l'influence d'entités liées à Naorg et au Chaos.
- L'**empire du roi des rois** (Nord du continent Malak), prospère et se prépare à la guerre. Le roi des rois a stabilisé, depuis la révolution, son nouvel empire, hérité de l'empire Aladhann. Mais le chaos règne au nord, et la guerre sévit au sud...
- La **cité de Haut-Ciel**, ancien siège du glorieux empire Arkadel est entre les mains des Seigneurs de Guerre et des Pirates.



1. LES SIX EMPIRES



Les six empires sont nés des ruines de **la souveraineté Arkadel**.

Ce glorieux empire ancestral fondé par les Archanges de Soal, s'opposa brillamment aux démons et aux serviteurs de Naorg durant de longs et obscurs millénaires.

Il protégea sans relâche les survivants du cataclysme. À son apogée, plus de cinq siècles après le retour du soleil, l'empire Arkadel s'étendait sur chaque continent. Son règne hégémonique demeura indiscutable, jusqu'à ce que le clan Drago soit chassé de la cour impériale par le clan Lendor. La perte des fidèles dracomanciens, fragilisa le clan impérial.

Les Adriel perdirent pied puis se divisèrent jusqu'à l'éclatement de la glorieuse prééminence.

De la révolte des colonies succéda l'émergence de six nouveaux empires.

1.1. L'empire Eldael



-L'empire Eldael

L'empire Eldael est né de la révolte des colonies continentales.

Les colonies du Midland étaient autrefois dirigées par des gouverneurs au service du glorieux empire Arkadel.

La majorité des gouverneurs étaient issus du clan Felmarini.

En l'an 500, le roi de la cité elfique d'Edhel-Tann, Eraghen Eldael, déclara la guerre au décadent empire Arkadel.

Pour obtenir la victoire, le roi Eraghen pactisa avec la cité des humains de Tyr, mais aussi avec les chevaliers de Soâl, dont la célèbre Aarghena Adriel, fondatrice de la cité du savoir.

Il s'allia ensuite avec moult colons et révoltés, dont le fameux Deneren Adriel, un héritier dissident de son propre empire.

Grâce à la mobilité de sa cavalerie, l'armée Eldael se déversa sur tout le continent, s'emparant rapidement des riches cités de Valdor et d'Azelia.

Après deux décennies d'âpres combats, tous les territoires du Midland furent conquis.

Eraghen destitua les gouverneurs impériaux pour les remplacer par de nouveaux nobles, choisis parmi ses alliés.

Les dissidents Arkadel, menés par Deneren Adriel, récupérèrent le vaste territoire de Méréa.

Deux braves officiers de guerre, des frères sans terre issus du petit peuple, furent anoblis et chargés de veiller sur les mines de fer du nouvel empire. Le roi Eraghen les rebaptisa Gardefer.

Les descendants bâtards des Eldael, les Eldar, reçurent les territoires de l'Ouest.

Les fougueux cavaliers humains orientaux, issus des premiers hommes, se firent offrir les terres de Belvale.

Les indispensables forgerons, descendants des nains, reçurent les monts d'Ordorinn.

Les rois des océans obtinrent les terres du sud, renommé royaume Azur, en récompense pour leur loyauté et leur efficacité à contenir la flotte Arkadel.

Aarghena Adriel, membre des chevaliers de Soâl, doyenne et fondatrice du clan Aarghen, conserva la cité du savoir.

Quant à la région du Nord Est, les baronnies edonnites, issues de l'ancienne aristocratie de Haut-Ciel, et bannies du territoire insulaire, se l'approprièrent pour la scinder en deux royaumes : Edonia et Castel.



À la fin de cette guerre, le roi Eraghen débuta un glorieux règne pacifique, long de cent années, jusqu'au jour où il disparut mystérieusement...

Son fils, le bien-aimé Vardhann, lui succéda.

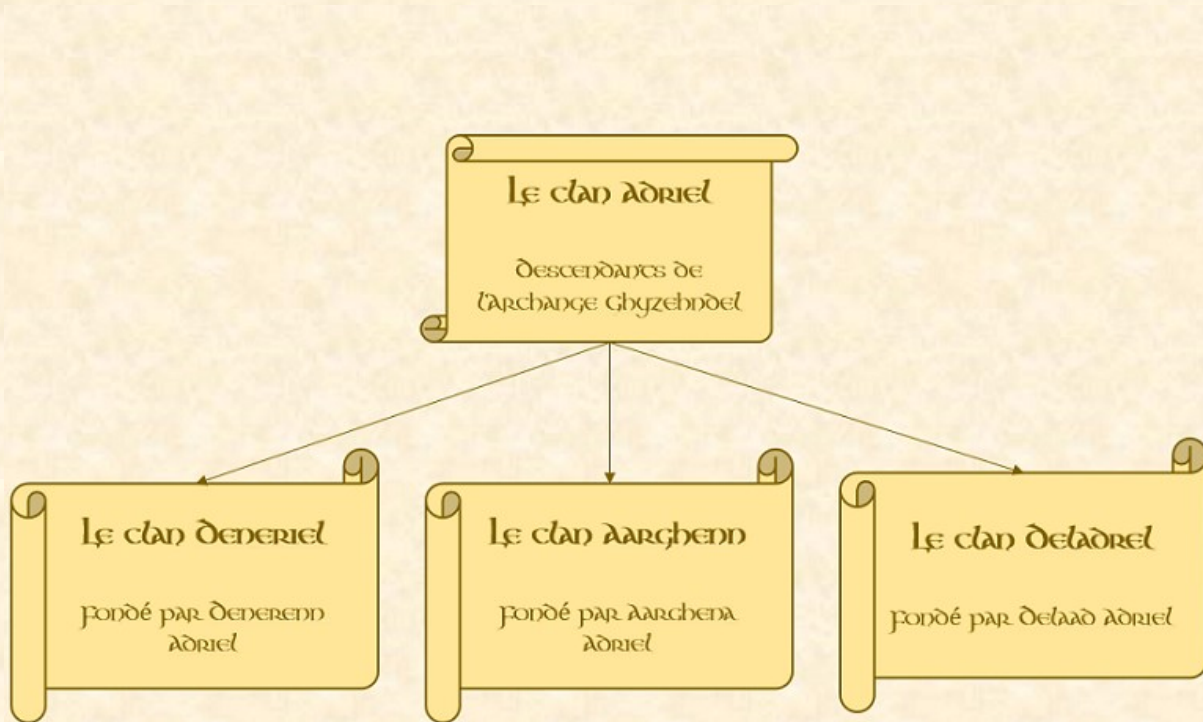
Il s'installa sur le trône pour un règne de 350 années.

Durant quatre siècles, les armées impériales de Vardhann chassèrent les premiers hommes et les êtres originels de leurs territoires.

La magie de sang fut érigée en ennemi, les sorciers et chamans, traqués et tués au nom d'un décret interdisant la magie.

Jusqu'au jour Vardhann perdit brutalement la vie en l'an 1000.

Son fils aîné, Adael Eldael est devenu depuis ce tragique événement, le troisième empereur Eldael à régner sur les dix couronnes du Midland.



Les 10 Couronnes qui composent l'empire Eldael

- ✓ Royaume de Méréa (clan Deneriel)
- ✓ Royaume de Belvale (clan Kahazak de Belvale)
- ✓ Royaume de l'ouest (clan Eldar)
- ✓ Royaume forestier (clan Ileris)
- ✓ Royaume Azur (clan Azur)
- ✓ Royaume de Castel (clan de Castel)
- ✓ Royaume d'Edonia (clan Habsberg)
- ✓ Royaume d'Ordorinn (clan Orumine)
- ✓ Royaume d'Aarghenn (clan Aarghenn)
- ✓ Royaume Gardefer (clan Lorkhan, peuple Kazar)



1.2. L'empire de Minn



-L'*empire de Minn* vit le jour 500 ans plus tôt, après avoir été une fidèle colonie de l'illustre empire Arkadel durant près de sept siècles.

Les dix tribus qui formaient l'assemblée de colons guerroyèrent puis se muèrent en sept royaumes unifiés sous la même bannière impériale.

De nombreuses querelles entre les clans, mais aussi au sein des familles appartenant aux mêmes clans, empêchèrent les miniens de s'étendre sur le continent.

Malgré sa prospérité militaire et démographique, le peuple de Minn préfère aujourd'hui appliquer une philosophie protectrice, terré derrière sa muraille frontalière à laquelle s'ajoute une barrière naturelle de montagnes.

L'empire est désormais corrompu de l'intérieur par des Sorcières héritières de la magie de sang de Naorg, et des imposteurs à leur service qu'elles ont su placer sur la majorité des trônes des sept royaumes qui forment l'empire de Minn.

Et au-delà de cette situation désespérée, de vieilles entités enfouies semblent se réveiller. Les héros de Minn peinent à assurer leur rôle de gardien.

L'Empire de Minn

Le clan / royaume Kujira – Capitale Apora

(Familles influentes : Hishida, Kayichi, Kurun Sama, Hiragata) – Peuple guerrier – Royaume protecteur, bienveillant, prie les déesses de l'eau et des océans

Le royaume de Lazare – Capitale Lazarr

(Familles influentes : Torogoshi, Miramoto, Akasha Khan, Ketsuke-Akasha) – Peuple religieux - Royaume mystique, isolé dans les montagnes, prie les dragons

Le clan / royaume Tora – Capitale Dojo

(Familles influentes : Majutsu-Shi, Kahikita, Asana, Daïdo San) – Peuple instruit – Royaume étendu, spécialisé en intrigues, prie des dieux obscurs

Le clan / royaume Gurifon – Capitale Kirinn

(Familles influentes : Shinjika, Idashikata, Itakata, Otaku, Mataru) – Peuple nomade – Royaume pauvre, repaire des voleurs, prie Bonne Fortune

Le clan / royaume Raïon – Capitale Ayo

(Familles influentes : Date, Amaterasu, Takeda, Hasano) – Peuple orgueilleux – Royaume puissant et militaire, prie le dieu dragon Valdraann

Le royaume de Kyoï – Capitale Fukaido

(Familles influentes : Izawagi, Hiden, Kezakyoï) – Peuple pacifiste – Royaume isolé aux mœurs proches des peuples Brahmanes, prie le feu et tous les dieux qui le composent, notamment Nérédis

Le clan / royaume Sasori – Capitale Scaara

(Familles influentes : Sasori, Kira, Asaeke, Kuro) – Peuple mystérieux – Royaume autoritaire, frappé de malédictions diverses, aucune croyance majoritaire

Le clan de l'Araignée

(Familles influentes : le clan Kumo, les sans familles composés de bannis issus d'autres clans) - les membres du clan dévouent âme et corps au service de l'empire de Minn et du Shogun élu par les Daimyo)



Historique de Minn

En l'an 150, le clan Taal, héritier de l'archange Feaval et de l'ancienne noblesse de Minn, prend la tête des nouvelles colonies miniennes, chargées de restaurer l'ancien royaume.

Ils s'allièrent alors avec les êtres originels et premiers hommes restés sur place durant le cataclysme pour refonder une colonie assujettie au puissant empire Arkadel.

A la place des ruines leurs anciennes cités, les colons découvrirent une immense forêt entropique, illuminée de l'intérieur par la magie, épargnée par l'obscurité millénaire du grand cataclysme.

La forêt d'Haï-Paï recouvrait alors l'ensemble des territoires de Minn, de la mer de Minn jusqu'aux montagnes kazars.

Peu enclins à rester fidèles au clan Taal et à l'empire Arkadel, les colons se séparèrent en dix tribus. Chaque tribu possédait un animal ou un monstre légendaire comme symbole.

Il servait de Totem et d'identité aux clans.

Et ces entités étaient bien réelles sur le continent. Lorsque les miniens retournèrent sur les terres ancestrales, ils se lièrent aux esprits de la forêt d'Haï Paï

chaque clan vénérât le dieu animal qui veillait sur eux.

Les colons étaient les descendants de miniens ou métissés miniens de haut rang parti se réfugier à Haut Ciel durant la glaciation et le cataclysme.

Certaines familles des différents clans se prétendent descendantes des hommes félins, le peuple légendaire, certaines se disent cousines des Adriel, la famille impériale Arkadel issue des Archanges, d'autres se sont mélangés avec des premiers hommes ou des êtres originels restés sur place pendant la glaciation.

La dureté du continent, les rencontres hostiles et la première guerre contre les hordes venues d'occidents ont ensuite réduit le nombre de tribus. En l'an 450, il n'en restait plus que sept.

Les légendes racontent que durant **le règne des mages de sang**, les dieux des forêts furent exterminés pour permettre la création d'objets de puissance...

Entre 350 et 400, les sept tribus restantes devinrent des clans influents. Par crainte d'une révolte des Taal, l'empire Arkadel imposa un gouverneur Felmarini pour le représenter et régner sur les nouvelles terres de Minn.

Mais en l'an 450, les clans se révoltèrent, guidés par le clan Raion assisté par les survivants de la famille Taal en quête de rédemption.

Le gouverneur Felmarini fut tué, les armées impériales défaites et l'indépendance proclamée.

Les mages de sang furent les premiers à régner, puissants héritiers des survivants du continent, par la suite assimilé à la population des colons.

Durant 50 ans, ils instaurèrent la terreur pour imposer le nouvel empire de Minn et régner sur les sept royaumes.

Ils créèrent le titre de Shogun pour amoindrir le pouvoir de l'empereur et ainsi préserver un rôle majeur et influent pour le maître des Daimyo.

Chaque clan se devait d'élire un haut représentant parmi ses familles les plus influentes, un Daimyo.

Chaque Daimyo possédait une voix pour ensuite désigner l'empereur. Quant au plus puissant des Daimyo, il prenait la position de Shogun. Le clan Kumo de l'araignée fut ensuite créé pour veiller sur le Shogun, mais ce clan ne possède ni Daimyo, ni voix pour participer à l'élection de l'Empereur.

Entre l'an 760 et l'an 800, le clan nomade Gurifon se retira de l'empire en hommage à son attachement pour l'ancienne souveraineté Arkadel et pour le dieu créateur, Aden.

Lorsque le saint Goketsu Kujira, du clan éponyme, prit le pouvoir impérial en 800, après la révolte des paysans, le clan Gurifon décida de se joindre à nouveau à l'empire. Les mages de sang avaient été massacrés au sein de toutes les familles régnantes, ou presque.

Goketsu, habile et rusé ne voulait pas imposer une dynastie ou une tyrannie, il conserva le pouvoir trente années, le temps de permettre à l'empire de se relever de cette guerre civile, puis il ordonna aux Daimyos de voter pour élire un nouveau Shogun en l'an 830, et aux clans influents de s'allier pour engendrer une nouvelle lignée impériale.

Le clan Tora manigança pour faire élire un des siens comme Shogun et offrir ses femmes, les plus belles de l'empire, comme prétendantes au rôle d'impératrice.

Mais vingt années plus tard, en l'an 850, les plans du clan Tora tombèrent à l'eau. Une Horde de revenants venus d'occidents déferla sur les murailles de Minn, la deuxième guerre contre l'Outremonde venait de débiter.

Accompagnée par des élémentaires, des fantômes, des ogres et des dragons, la Horde réussit à passer au-delà des murs.

L'empire de Minn fut sauvé par les derniers mages de sang et par la courageuse armée du clan de la Baleine qui finit par stopper l'avancer du reste de la Horde au pied des murailles. Quant au royaume de Lazare, il parvint à lui seul à repousser la menace draconnique...

L'empire était dévasté, mais se devait de rapidement se reconstruire pour ne pas céder face aux belliqueux et gloutons royaumes du Midland, désormais unifiés sous la même bannière, celle d'un nouvel empire nommé Eldael.

En l'an 851 des mages de sang, survivant de la famille Taal prirent à nouveau le pouvoir afin de redresser l'empire, aidé par les conseils du vieux, mais toujours vivant Goketsu

En l'an 910, le clan du Scorpion se révolta contre le shogunnat de la famille Taal. Une nouvelle guerre civile éclata.

Les Taals furent renversés, encore une fois... Le clan Sasori fut aidé par le clan Tora afin de contourner la garde rapprochée du Shogun et les nombreuses défenses dressées par le clan de l'Araignée.

Ichiro Kira, le héros du clan Sasori régna 40 années jusqu'en l'an 950.

Il instaura *une nouvelle lignée impériale* unifiant les clans Sasori et Tora. Ses successeurs tombèrent dans la magie de sang pour faciliter leur règne.

Mais la puissante magie se retourna contre eux, et servit de prétexte au conseil des Daimyos pour mettre fin à la tyrannie du clan Sasori.

En l'an 986, les clans reprennent le pouvoir, et l'ancienne constitution est réinstaurée, un nouvel empereur et un nouveau shogun sont élus.

Le clan Raïon, héroïque dans la révolte contre le clan Sasori fut élu pour instaurer une nouvelle lignée impériale, détachée de toute élection.

Quant au rôle de Shogun, un rythme de quatre élections par siècles fut institué pour permettre au Shogun élu de prendre des mesures élaborées sur du long terme.

Aujourd'hui en l'an 1228, l'Empereur actuel est issu d'un mariage entre la lignée impériale autrefois issue du clan Raïon, et la lignée royale du clan Tora.

Soupçonné d'user de magie de sang pour renforcer son aura, le nouvel empereur a récemment réuni les deux couronnes de Shogun et Empereur, en se réappropriant le titre de Shogun, jusque-là détenu par le doyen des Daimyo, le maître du clan Raïon. Les clans Raïon, Sasori et Kujira s'opposent à cette prise de pouvoir de la lignée impériale. La guerre civile semble inéluctable.

Plus d'informations sur l'Empire de Minn dans le complément intitulé « Le livre des Six Empires » (à paraître prochainement)

1.3. L'empire insulaire de Riveldor



-L'empire insulaire de Riveldor

Colonie insulaire de la glorieuse souveraineté Arkadel, édifée lors du retour de la lumière et le début du dégel.

Riveldor fut la première colonie impériale située en dehors de l'île d'Adena et du continent.

Les colons Riveliens pactisèrent avec les premiers hommes et êtres originels restés sur place durant le cataclysme.

Cette alliance permit aux colons de rapidement s'étendre sur l'île de Drakka.

Au fil des années, les Riveliens instaurèrent la citoyenneté Rivélienne pour se doter de droits dont les autochtones allaient être dépourvus.

Le massacre d'hommes sauvages, d'elfes, de nains, de gnomes et d'orcs se succédèrent pour assurer la mise place d'une République rivélienne désormais étendue sur toute l'île orientale.

La capitale Riveldor devint avec le temps, la cité jumelle de Haut-Ciel, le pendant Nord-Est politique et militaire du cœur de l'empire Arkadel.

Lors du soulèvement des colonies qui engendra la chute de la souveraineté Arkadel, la république de Riveldor s'émancipa.

L'immense prééminence Arkadel se mua en petit empire rebaptisé Adriel, du nom des héritiers qui possédaient en eux du sang d'Archange.

De son côté la colonie Rivélienne entretint son avidité après avoir exterminé les peuples originels de l'île de Drakka pour permettre l'expansion de ses territoires.

Avec le temps la République de Riveldor devint un rayonnant empire en pleine extension, aux mains couvertes de sang, digne héritier de l'ancien empire Arkadel.

Mais au contraire de son prédécesseur aux attrait fédérateurs, l'empire de Riveldor appliquait une politique esclavagiste et militairement expansionniste.

Ses légions, ses catapultes et ses trébuchets sèment aujourd'hui la terreur parmi les cités indépendantes, qu'elles soient insulaires ou continentales.

Désormais en l'an 1230, mille années après le retour de la lumière, le pouvoir impérial est tombé entre les mains du clan Lendor dont une grande partie possède des affinités de sang avec Naorg. Le nombre de révoltés parmi les petites noblesses et parmi les peuples conquis, prolifère dans l'ombre.

Géopolitiquement, les îles tenues par les pirates, au sud de l'empire insulaire sont constamment prises d'assaut par les légions, mais demeurent néanmoins un lieu de liberté où se réfugient pirates, bandits et bannis.

Les restes du royaume continental appelé Comoraie se voit menacer d'une invasion par l'empire. Les Riveliens veulent en effet mettre main basse sur ce vaste territoire composé d'une multitude de forêts au bois précieux.

Historique de Riveldor

Bâtie lors de la première phase colonisation il y a 1000 ans par la Ligue des Nobles qui se cherchait un autre foyer en dehors de Haut Ciel.

Cité historiquement républicaine, elle fut au cœur du soulèvement contre l'empire et permit à la Ligue des Nobles d'asseoir son pouvoir sur le temps.

Lors de l'émancipation de la cité durant la révolution, de nombreuses autres colonies de l'île de Drakka emboîtèrent le pas de la puissante Riveldor, permettant ainsi la création d'un nouvel empire, gouverné par la Ligue des Nobles.

Dernièrement, Octavius Del'endor issu d'un mariage entre les prestigieuses familles Deladrel et Lendor, régna comme empereur durant quasiment vingt années jusqu'à ce qu'un assassin, un membre de la guilde des Disciples de Vaal'Akynn, ne mette fin à sa vie.

Après l'assassinat de l'empereur Del'endor et la tentative de coup d'État avorté de son frère (Oreghan Deladrel) le Sénat, avec à sa tête, la sénatrice Alicia Lendor, a repris le pouvoir. Aucun empereur n'a été jugé assez digne pour rassembler le peuple divisé.

La majorité proclame la fin de l'empire et la naissance d'une Nouvelle République.

Le Sénat

Clan / Famille	Nombre de sièges
LENDOR	30
FELMARINI	6
DEL'ENDOR	6
DELADREL	6
ADRIEL	6
ATHAR	3
TAAL	2
CITOYEN (élu)	1
TOTAL	60 sièges de sénateurs / sénatrices

1.4. L'empire du roi des rois

-L'*empire du roi des rois*, (Nord du continent Malak), prospère et se prépare à la guerre. Le roi des rois a stabilisé, depuis la révolution, son nouvel empire, hérité de l'empire Aladhann. Mais le chaos règne au nord, et la guerre sévit au sud...



Historique des Territoires Aladhann

Plus de trente ans avant les événements du roman, une révolution fut menée par le sultan Mahdi Bashirakan, un moine combattant élu de Dewa issu d'un clan de nomades conquérants, assisté par Afzal Abd Al-Haqq, un prêtre, prophète de la déesse Dewa.

Ils renversèrent alors les Cités États divisées et dirigées par les héritiers Aladhann et le clan Akram, afin d'unifier à nouveau les territoires sudistes.

Sa quête désormais accomplie, Mahdi Bashirakan s'auto proclama roi des rois des cités unifiées, digne héritier de l'empire Aladhann.

Le royaume de Mahdi est composé d'une multitude de petits royaumes et de cités états qui composaient autrefois la souveraineté Aladhann.

Toutes furent fondées durant le repeuplement opéré depuis Haut-Ciel.

Les descendants de sudistes venus se réfugier dans le « foyer de vie » voulaient alors reprendre possession de leurs terres. La famille Aladhan mena l'expédition et une grande partie des nouvelles cités fondées appartenaient alors à ce nouvel empire.

L'empire Arkadel, jaloux de l'essor rapide de son nouveau voisin décida de fonder des colonies sur les territoires de royaumes disparus du continent.

Quelques nobles bannis de la Ligue et de l'empire Adénien partirent aussi s'installer au sud pour fonder des comptoirs de commerce et espérer faire prospérer de nouvelles cités.

À la mort du premier empereur Aladhan, l'empire fut morcelé en plusieurs royaumes et cités états incités par leurs voisins anciens membres de la ligue des nobles à s'émanciper.

Les Akram sont issus d'une famille de rois nomades sudistes issus des premiers hommes.

Les Aladhan en firent des généraux et des intendants au service de leur empire.

Depuis, l'empire s'est effondré.

Et la famille Akram est aujourd'hui très influente et possède quelques cités assujetties par le roi des rois.



L'histoire du clan Aladhann

La famille Aladhan descend d'une élue de Gaïa, nommée Aladha.

Aladha fut l'épouse de l'un des nombreux fils de Néo de Séria, le leader des Archanges de Soal.

La famille Aladhann est donc aussi descendante de l'Archange assérien Néo.

Les Aladhann ont guidé leur peuple jusqu'à Haut-Ciel (île d'Adena) il y a des millénaires pour s'y réfugier durant le cataclysme.

Après des dizaines de siècles passés au service de l'empire Arkadel et du clan Adriel, ils décidèrent de repartir au Sud, sur le continent de Malak, pour s'y installer, persuadés que sur ces contrées éloignées, la lumière était déjà réapparue.

Leur intuition les mena à bon port, sur des terres revigorées par le retour de la lumière.

Le clan Aladhann instaura un nouvel empire. Mais une partie des colons refusèrent de s'assujettir aux Aladhann, préférant s'exiler plus au sud pour fonder un nouveau royaume.

Un règne prospère permit l'essor des cités Aladhann.

Après sept siècles d'enrichissement, les cités s'entredéchirèrent pour l'appropriation de métaux rares, mettant ainsi fin à l'existence du jeune empire Aladhann.

Une multitude de cités états s'affrontèrent au cours des derniers siècles, jusqu'à ce que le Sultan de la cité d'Aedes, le dénommé Mahdi Bashirakan soulève une armée de fidèles pour reconquérir et unifier à nouveau les cités Aladhann.

Son armée était si imposante que nulle cité ne s'opposa à ses soldats.

Pour célébrer une conquête sans effusion de sang, Mahdi épousa l'héritière Aladhann.

Le titre de roi des rois lui fut accordé.

Ce nouvel empire Aladhann, aussi appelé Empire des Cités unifiées compte aujourd'hui plus de trente années d'existence.

Les Aladhann sont aujourd'hui divisés en deux clans, d'un côté les descendants et les amis de Mahdi unis derrière leur nouveau roi, de l'autre côté, de riches nobles revendiquant plus de légitimité au regard de leur lignée.

Plus d'informations sur les territoires du continent de Malak dans le complément intitulé « Le livre des Six Empires » (à paraître prochainement)

1.5. Les ruines de l'empire Adriel



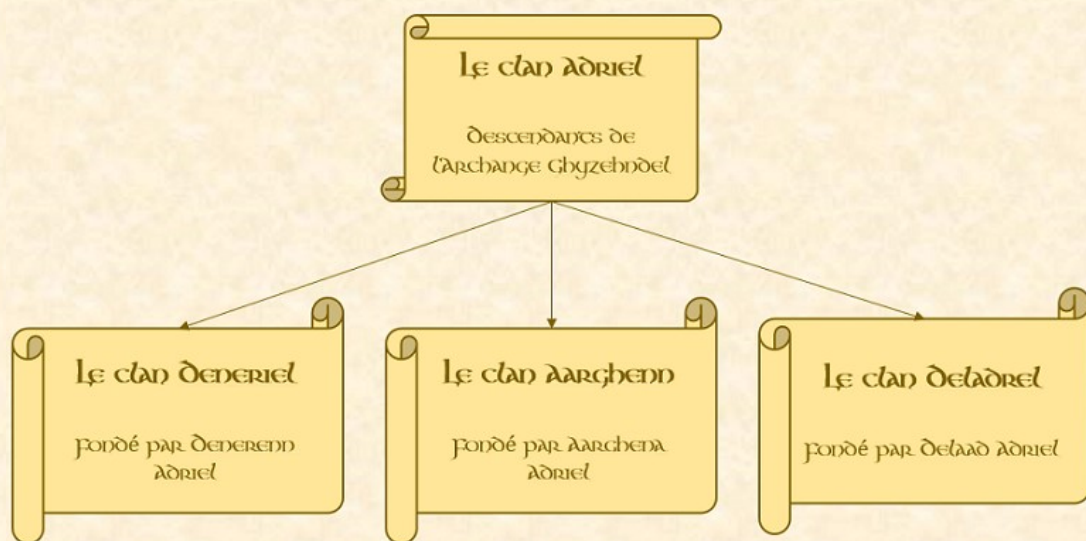
-La cité de Haut-Ciel, ancien siège du glorieux empire Arkadel est entre les mains des Seigneurs de Guerre et des Pirates.

En effet, un ancien Haut Commandeur de Riveldor, Sinazarès, accompagné du clan Nekbarath et de certains membres des clans Athar, Deladrel, Drago, Adriel et Felmarini, a fondé l'ordre des seigneurs de guerre autour de l'an 1200 (soit 20 ans plus tôt que le Roman).

Tous étaient croyants et élus d'un dieu de la guerre parmi les dieux suivants : Kaahrek, Shakkal, Doldagor et Elendor.

Plus de douze ans auparavant, ils se sont emparés de la légendaire cité de Haut Ciel, puis des cités maritimes de Port Gorth et Port Kalice, ainsi que de l'île pénitencier de Folgork Sick.

L'ancienne capitale historique du glorieux Empire Arkadel n'appartient plus désormais au clan Adriel, illustres héritiers des Archanges.



L'histoire du clan Adriel

Les Adriel sont les descendants de l'Archange de Soal nommé Ghyzendehtl.

Lors du cataclysme qui engendra l'obscurité durant des millénaires innombrables, les Adriel menèrent les survivants jusqu'au dernier îlot de lumière, l'île d'Adena.

Ils fondèrent la cité de Haut-Ciel ainsi que de nombreux villages amassés aux alentours.

Des peuples de survivants issus de toutes les contrées vinrent se réfugier à leur tour au sein du nouvel empire.

Les héritiers Adriel bénéficiaient alors d'une longévité de cinq cents années issues de leurs prestigieux ancêtres Archange. Leur maîtrise de la magie ajoutée à leur espérance de vie hors norme facilita la mise en place d'un empire solide, stabilisé par de longs règnes.

L'empire Arkadel prit racine sur l'île des peuples réfugiés. Il prospéra durant mille siècles.

Les Adriel perdirent le contrôle de leur empire lors de la recolonisation du continent d'Elios, situé au nord de l'île d'Adena.

Les petites noblesses au sang prestigieux créèrent une ligue leur permettant d'accroître dans l'ombre leur pouvoir naissant.

Les Adriel bien trop confiants laissèrent la Ligue des Nobles, menée par le clan Lendor, accroître son influence.

La corruption et la magie de sang devinrent monnaie courante au sein des colonies. L'empire se morcela alors, frappé par de nombreuses révoltes.

Aujourd'hui les derniers Adriel ne possèdent plus que le centre de l'île d'Adena, la cité de Haut-Ciel étant désormais entre les mains des Seigneurs de guerre, et l'ouest de l'île entre les mains du clan Deladrel dévoué à Gaïa et à son avatar Deva (*la fille de Deva ^^ vous suivez ?*).

Le sang Adriel attise toujours la convoitise et leur nombre ayant grandement réduit, la plupart des héritiers préfèrent fuir leurs responsabilités pour s'éviter une vie parsemée de tentative d'assassinats et de chantages.

Plus d'informations sur les ruines de l'empire Adriel dans le complément intitulé « Le livre des Six Empires » (à paraître prochainement)

1.6. L'empire d'Arka

-L'empire d'Arka (sud du continent Malak) est en train de disparaître, conquis par les armées du nouvel Empire du Feu (Nord du continent d'Elios), un empire censé se situer à l'autre bout du monde et dont il semblait impossible de pouvoir transporter des armées sur une telle distance...l'empire d'Arka est esclavagiste, et son élite est sous l'influence d'entités liés à Naorg et au Chaos.



Historique

Les fondateurs de l'empire d'Arka sont, comme pour chaque empire, eux aussi des héritiers de la souveraineté Arkadel.

Lorsque l'empire Aladhann fut fondé, une partie des colons menés par le clan Amiir s'aventura plus au sud afin de créer un autre empire, dédié au culte des Archanges.

De nombreux nomades s'ajoutèrent à cette quête d'unifications au cœur des déserts australes.

Mais avec le temps, le peuple guidé par le clan Amiir se scinda en deux.

La population croyante des Archanges partit se réfugier dans le royaume Brahmane au-delà des montagnes occidentales, chez un peuple de premiers hommes ayant survécu au cataclysme.

Quant à l'autre partie des colons sudistes, elle s'installa au-delà des déserts nomades, au cœur des territoires Bamen, un peuple disparu de seigneurs obscurs autrefois dévoué à Naorg.

Mais lors de l'établissement, un coup d'État renversa le pouvoir du clan Amiir.

La famille Boqorka reçut le privilège de mener le nouvel empire suite à l'éviction de la famille Amiir qui refusa d'établir les bases de la reconstruction sur les ruines d'un peuple disparu, réputé pour ses cultes obscurs, sa violence et son cannibalisme.

Les Boqorka reçurent des pouvoirs d'Ashenis et des dons de magie de sang en guise de récompense de la part de seigneurs Bamen encore présents qui muèrent les leaders du nouvel empire d'Arka en serviteurs du dieu Naorg.

Les généraux Daghall Boqorka et Yahan Boqorka réussirent à soumettre toutes les tribus de premiers hommes sudistes sur toute la moitié sud du continent.

Le peuple d'Arka fonda une cité en l'honneur des deux généraux légendaires.

Les seigneurs Bamen instaurèrent le statut d'Adamaat (empereur) pour gouverner les humains. L'Adamaat a le droit d'emprunter la pyramide interdite pour communiquer avec ses véritables dieux, à savoir, les seigneurs Bamen.

La dynastie impériale fonctionne de la sorte : l'aîné doit consacrer sa vie à préparer le règne du futur Adamaat, puis à le protéger et le servir. Le 2^e fils obtient le statut d'empereur. Le 3^e fils peut prendre le trône de son aîné si celui-ci périt avant d'avoir donné vie à plusieurs fils. Si l'Adamaat a plus de 3 fils, ses cadets sont envoyés dans la légion sacrée, composé de membres de la famille n'ayant pas accès au trône. Pour empêcher de fragiliser le pouvoir, tous les membres de la famille (cousins, oncles et neveux de l'Adamaat) sont enrôlés pour former une légion de guerriers mages sanguinaires appelée, la légion sacrée.

Les filles quant à elles, ont deux destinées possibles...peu envisageables...l'aînée vit comme une sainte et une déesse jusqu'à un certain âge. Si elle reste vierge jusqu'à ses 18 ans, elle est sacrifiée sur le sommet de la pyramide Bamen pour s'assurer la protection des dieux...quant aux sœurs cadettes, elles sont envoyées à leur puberté dans la pyramide Bamen pour devenir des prêtresses emmurées que seul l'Adamaat et ses serviteurs peuvent rencontrer.

En réalité, elles sont offertes aux seigneurs Bamen et finissent esclaves au cœur d'un royaume souterrain.

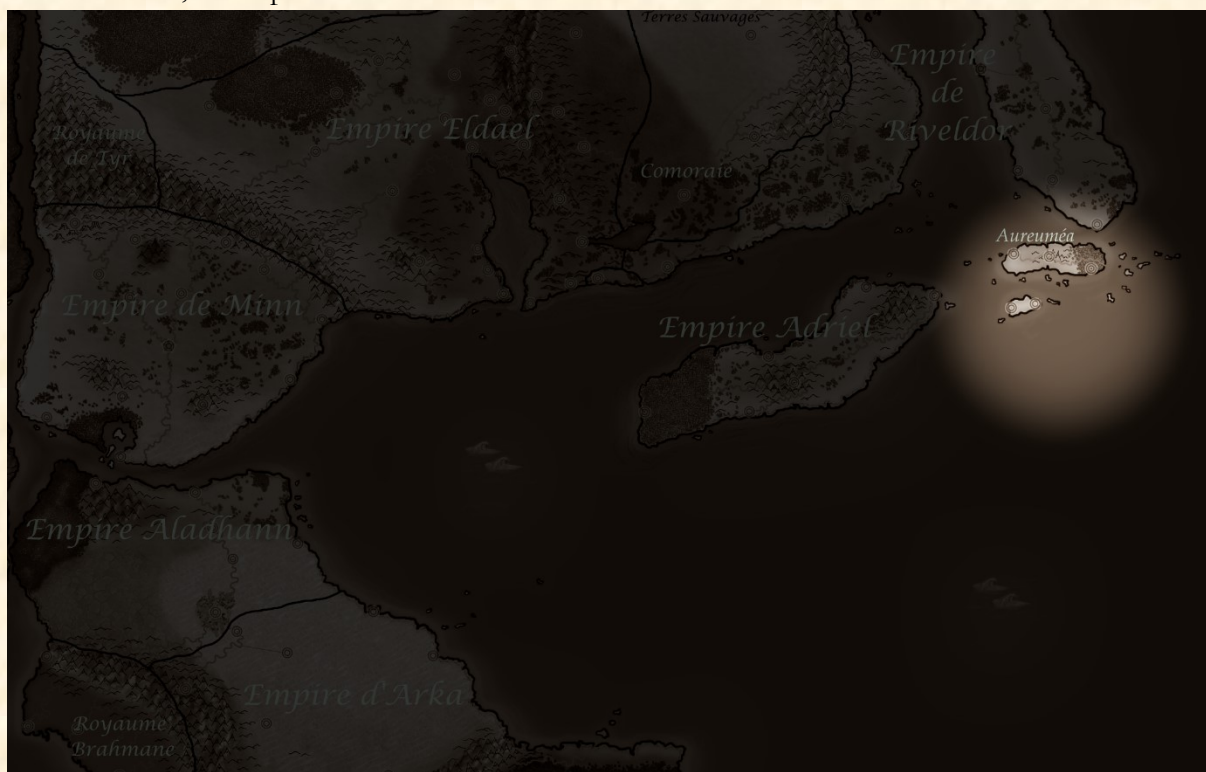
La rébellion

Le règne des seigneurs Bamen connut une période difficile lors de la révolte des Aureuméens.

Ce nom fut donné aux révoltés qui suivirent l'élémentaliste Aureuméa Boqorka. Sainte et aînée de son clan, elle reprit en mains son destin en refusant son sacrifice lors de ses 18 ans.

Elle guida l'équivalent de cent mille âmes qui s'exilèrent avec elle sur l'île qui porte désormais son nom, situé à l'Est de Haut Ciel et au sud de Riveldor.

Le peuple Aureuméen, aujourd'hui dirigé par un conseil matriarcal, vit librement, loin des persécutions et sacrifices orchestrés par les seigneurs Bamen. Ils sont majoritairement croyants de la déesse Gaïa, des esprits et des éléments.



2. RESUME DES REGLES



Les personnages ont des caractéristiques qui vont de 5 à 20 ainsi que des compétences leur permettant d'entreprendre des actions sans malus.

Le JDR Aden comporte plusieurs phases de jeu.

Les joueurs devront effectuer plusieurs types de lancers selon les événements joués.

Pour une action faisant appel à une caractéristique, il s'agit d'un *jet d'action*, le pj doit effectuer un score élevé sur son d20.

Pour se protéger d'un effet indésirable, un *jet de sauvegarde*, le pj doit obtenir un petit résultat sur son d20 pour se sauver.

Pour effectuer un jet où plusieurs pjs ou pnjs s'opposent, un *jet comparé* au d20 est lancé, nécessitant d'obtenir le score le plus élevé.

Pour un combat, il s'agit d'une opposition *jet d'attaque* contre *jet de défense*.

Il existe aussi pour certaines classes, des jets de compétences à effectuer avec un d100. Dans ce cas, le pj doit obtenir un résultat sur le dé inférieur ou égal à son score de compétence.

Exemple : Jets comparés = score de caractéristique entre 5 et 20 + d20

2.1. Les jets d'action

Lorsqu'un joueur veut entreprendre une action, à l'aide ou pas d'une compétence / aptitude, il doit lancer un jet de difficulté liée à une caractéristique définie par le maître de jeu.

NB : Les jets d'actions et les points d'actions n'ont rien à voir. Les jets d'action concernent les actions effectuées hors combat, quant aux points d'actions il s'agit du nombre d'actions par joueur durant un round de combat.

Le personnage joueur prend en compte la caractéristique à laquelle il fait appel et y ajoute les points bonus éventuels que pourraient lui conférer une compétence liée à son action. Puis il additionne un d20. **Si le résultat est égal ou supérieur à la difficulté fixée par le MJ, le joueur réussit son action. S'il fait en dessous il rate son action.**

Plus le score est élevé sur le d20 plus l'action a de chances de réussir. Si le joueur fait 20 sur le dé, l'action est réussie, quelle que soit la difficulté.

Exemple : Grimm doit escalader un mur. Il utilise sa dextérité (sa caractéristique est de 18) et sa compétence « marin » lui conférant un bonus de +1 à tous ses jets de dextérité, il ajoute +1 à son score de dextérité = 18 +1

Le MJ place la difficulté à 25 le mur n'étant pas très haut. Un 6 sur le d20 sera suffisant à Grimm pour réussir à escalader le mur.

Difficulté de l'action (d20 + score de caractéristique entre 5 et 20)

- 15 Très facile
- 20 Facile
- 25 Moyen
- 30 difficile
- 35 très difficile
- 40 héroïque
- 45 légendaire

2.2. Les jets de sauvegarde

Lorsqu'un joueur doit résister à une agression ou une fatigue physique, mentale ou magique, il lance un jet de sauvegarde. Pour réussir, il doit faire avec son d20 un résultat égal ou en dessous de son score de caractéristique affectée.

Exemple : Grimm est épuisé, il doit lancer un jet de vigueur pour ne pas s'effondrer de fatigue. Il a 12 en vigueur, il doit donc faire 12 ou moins sur son dé de 20 pour réussir et rester debout malgré la fatigue.

Autre exemple : Grimm est le seul survivant de son groupe. Isolé, la peur le gagne, mais il y a un trésor à la clé, il doit lancer un jet de sauvegarde avec sa volonté pour ne pas prendre la fuite.

Il possède 14 en score de volonté, s'il fait égal ou moins sur son d20, il réussit son jet de sauvegarde. Le PJ doit lancer un d20 et effectuer un résultat inférieur à sa caractéristique/score, située entre 5 minimum et 20 maximum, lorsqu'il est affecté par un effet indésirable, une magie, un poison, un impact physique, etc.

2.3. Les jets de combat

Les jets de combat sont essentiellement composés de jet d'opposition.

Si le score de l'attaquant est supérieur au score du défenseur, le défenseur est touché.

Si le score est égal, la défense gagne.

Si la différence entre les deux scores est de 20 points, le coup est critique et peut engendrer de sales blessures ou des hémorragies.

La qualité d'une arme permet d'augmenter les dégâts et la probabilité d'effectuer un coup critique.

2.4. Déroulement d'un round de combat

Un round de combat représente 10 secondes.

L'ordre de jeu dépend du score de **rapidité** déterminé lorsque la journée commence.

La forme du personnage pouvant varier, chaque joueur PJ lance son score de rapidité pour la journée.

Ce score sera utilisé pour chaque combat au cours des prochaines 24h pour déterminer l'ordre de jeu.

Lorsque c'est au PJ de jouer, il peut placer au maximum 3 attaques avec une arme, ou 4 s'il est ambidextre. Ce nombre d'attaques dépend aussi du nombre de Points d'Action et d'attaques disponibles.

Si un joueur possède 3 PA et 2 attaques, il ne pourra pas pour autant effectuer 5 attaques, la barre maximum étant située à 3 ou 4 pour les ambidextres qui se battent deux armes en mains.

Quant aux défenses, le joueur est libre de les effectuer avant ou/et après ses attaques. Un PJ peut volontairement encaisser une attaque sans se défendre pour conserver ses défenses contre un autre adversaire à proximité.

Pour les lanceurs de sort, le nombre de sorts/aptitudes utilisés dépend du score de PA disponible.

Les PA d'attaques peuvent servir pour des sorts/aptitudes offensifs, les PA de défenses peuvent servir pour les sorts/aptitudes défensifs

Les armures et les armes influencent le score de rapidité. Certains objets et certaines compétences / aptitudes peuvent optimiser ce score de rapidité.

Une attaque avec ou sans arme, un sort lancé, un déplacement, toute action effectuée durant un round de combat, nécessite un jet de rapidité pour déterminer l'ordre de jeu.

Coups spéciaux et aptitudes de classes

- ✓ Les Pjs et Pnjs peuvent utiliser au maximum deux aptitudes de classe par round.
- ✓ Un coup spécial pour les classes combattantes et une compétence magique pour les lanceurs de sorts sont des exemples d'aptitude de classe.
- ✓ Seuls les guerriers peuvent dépasser ce maximum de coups spéciaux au niv15 puis au niv30, avec l'obtention d'une utilisation supplémentaire (car si le nombre d'attaques est limité à 3 ou 4, le guerrier peut aussi utiliser des compétences défensives de combat)
- ✓ La grande majorité des coups spéciaux et des aptitudes de classe coûtent 1PA d'utilisation, sauf quand le nombre de PA est précisé.

3. CREATION DE PERSONNAGE

3.1. Rang social

Au préalable le joueur doit lancer un dé de 100 pour déterminer son rang social.

Il a le droit à deux lancers et prend le meilleur des deux (sauf s'il souhaite conserver le score faible)

Le statut social (d100 à lancer) : seule la dizaine est prise en compte pour le score de classe sociale, l'unité permet au MJ de définir quelle place le PJ occupe au sein de sa classe sociale lors de la création du personnage joueur.

**Un score de 80 ou plus, permet d'être un descendant de clan prestigieux (voir chapitre 30 « Les Familles prestigieuses »)*

➤ Héritier d'un trône (10)

Futur roi ou reine d'un royaume appartenant à une prestigieuse et ancienne famille.

Initié(e) à la lecture et l'écriture ainsi qu'à plus de savoir-faire (+ 2 points de caractéristiques basiques, + 2 points de compétences, + 2 points de Compétences d'armes)

Offre aux joueurs la possibilité de jouer un héritier Adriel ou Eldael, ou alors un Drago possédant un cœur de dragon

➤ Nobles (9)

Benjamin(e) ou cadet(te) d'une famille princière ou royale de haute lignée

Initié(e) à la lecture et l'écriture ainsi qu'à plus de savoir-faire (+ 1 point de caractéristique basique, + 2 points de compétences)

Offre au joueur la possibilité de faire partie des clans les plus célèbres : Deneriel, Drago, Aladhann, Taal, Lendor, Aarghenn

➤ Petite noblesse ou classe supérieure (8)

Héritier d'une famille noble écartée du trône depuis des lustres ou descendant(e) d'une famille de riches artisans ou commerçants ayant fait fortune dans leur domaine.

Initié(e) à la lecture et l'écriture ainsi qu'à plus de savoir-faire + 1 point de compétence, + 1 point de Compétence d'arme)

Donne accès aux familles nobles déshéritées ou bannies : Felmarini, Lanceval, les petites noblesses du Midland ainsi que celles des vastes empires de Minn ou de Riveldor

➤ Citoyens riches (6 à 7)

Descendant(e) au choix d'une famille d'artisans, de bâtisseurs, forgerons ou architectes, de maîtres d'arme ou de marchands appartenant à une guilde, ou descendant(e) d'aventuriers ou d'expert dans leur métier, quel qu'il soit.

Une compétence offerte liée au métier des parents.

➤ Citoyens pauvres (3 à 5)

Descendant(e) de fermiers, de paysans, de mineurs, d'ouvriers, de chasseurs, d'éclaireurs, de voleurs, de prostitués, de soldats ou de marchands ambulants...au choix

➤ Esclaves, vagabonds (0 à 2)

Né(e) esclave ou vagabond selon la région, et s'il est esclave, il est lié à un maître (Il est préférable que le maître soit un autre Personnage Joueur, au choix du MJ)

-**Unité du d100** = de 0 à 9 places au sein de la classe sociale tirée et déterminée par la dizaine du d100 (voir ci-dessus)

-**Plus l'unité est élevée (de 4 à 9)**, plus la famille du PJ tient une place importante (selon le score de rang social) et plus il a de chance d'accéder à un trône ou un héritage s'il est de sang noble.

-**Plus l'unité est faible (entre 0 et 3)**, plus la famille est sujette à des ennuis (endettements, meurtre, arrestation, maladie, etc.)

3.2. Points de caractéristique

Le joueur doit déterminer son nombre de points de caractéristiques dans les sept caractéristiques basiques que possède chaque personnage.

Chaque PJ possède à la création : 82 points de caractéristiques + 4d6 points (le joueur lance deux séries de 4d6, il prend le meilleur score des deux)

Le score moyen se situe entre 93 et 98 points de carac à répartir dans les caractéristiques basiques.

Un bonus de +1 dans une caractéristique liée au peuple dont le joueur est originaire est déterminé par le maître de jeu.

Exemples :

- Peuple instruit = +1 en Intelligence
- Peuple guerrier = +1 en Force
- Peuple marchand = +1 en Charisme
- Peuple exposé à des conditions climatiques extrêmes = +1 en Vigueur

3.3. Points de compétence

Les points de compétences permettent d'acheter :

- Des aptitudes de classe (voir chapitre 22. Détail des classes jouables)
- Des compétences diverses, multi classes ou initiées (voir chapitre 23. Les compétences diverses)
- Des Compétences d'armes (type de maniement d'armes + spécialisation par type d'arme, voir chapitre 12. Les armes)
- Des coups spéciaux pour les combattants (ils peuvent aussi être acquis avec des points de compétence d'arme)
- Les sorts (pour certaines classes de lanceur de sort lié à un élément ou une magie, ou pour les mages de sang)

Points de compétence à la création

Les joueurs obtiennent à la création de leur personnage, et cela quelle que soit leur classe, la liste ci-dessous de points de compétences :

10 points de compétences (PC) + 5 points de compétence d'arme (PCA)

+ le bonus lié au rang social (voir chapitre 3.1)

+ un bonus de PC équivalant à la caractéristique **Intelligence divisée par 2**

+ en étant **membre ou natif d'une communauté** (à la création du personnage) = + 1PC ou + 2 compétences d'arme selon la communauté

**(Optionnelle)*

+ une initiation au sein d'une académie ou auprès d'un mentor durant la jeunesse du PJ (*au maître de jeu de l'attribuer ou non*) = +2 pc

Les points de compétences permettent d'acheter soit des compétences diverses (multiclasse ou initié), ainsi que des Compétences d'armes, mais aussi les aptitudes spéciales liées à chaque classe. Il est donc important de posséder un maximum de points de compétences pour pouvoir acheter un nombre vaste d'aptitudes et de compétences variées.

Les coups spéciaux pour les combattants s'achètent avec des points de compétences ou des points de compétences d'armes.

Les sorts pour un mage de sang s'achètent avec des points de compétences.

Les points de compétences peuvent être utilisés pour acheter des Compétences d'armes, mais l'inverse n'est pas possible. Les Compétences d'armes ne peuvent pas être convertis en point de compétence

Point de compétence =PC

Point de compétence d'arme =PCA

Total des points de compétence à la création

Points de compétence à la création de personnage

*10 PC + 5 PCA

*Un bonus de PC égal au score d'INTELLIGENCE divisé par 2

*Un bonus de communauté / race

*Un bonus de rang social

3.4. Points d'action

Résumé des points d'action par classe à la création

Classe	Points d'action
ASSASSIN	3 PA
BARBARE	2 PA
BARDE	2 PA
CONTREBANDIER	2 PA
DRUIDE / SHAMAN	2 PA
ERUDIT	2 PA
EXPLORATEUR	3 PA
GUERRIER	2 PA + IATT
MOINE GUERRIER	2 PA + IDEF
PALADIN	2 PA + IDEF
PRÊTRE	2 PA
ROUBLARD	2 PA + IDEF
SORCIER	2 PA

3.5. Points d'expérience et niveaux

Novice		
Niveau	PX	Bonus PC, PV et CARAC
1	1 000	/
2	2 000	IPC / IPV
3	3 000	IPC / IPV
4	4 000	IPC / IPV / 1 Point de Caractéristique
5	5 000	2PC / 1 PV
6	6 000	IPC / IPV / IPt Carac spéciale
7	7 000	IPC / IPV / 1 Point de Caractéristique
8	8 000	IPC / IPV
9	9 000	IPC / IPV
10	10 000	2 PC / 1d6PV

Confirmé		
Niveau	PX	Bonus PC, PV et CARAC
11	11 000	IPC / 2PV
12	22 000	IPC / 2PV / IPt Carac spéciale
13	33 000	IPC / 2PV / 1 Point de Caractéristique
14	44 000	1 PC / 2PV
15	55 000	2 PC / 2PV
16	66 000	IPC / 2PV / 1 Point de Caractéristique
17	77 000	IPC / 2PV
18	88 000	IPC / 2PV / IPt Carac spéciale
19	99 000	IPC / 2PV / 1 Point de Caractéristique
20	110 000	2PC / 2d6PV

Maître		
Niveau	PX	Bonus PC, PV et CARAC
21	150 000	IPC / 3PV
22	200 000	IPC / 3PV / 1 Point de Caractéristique
23	300 000	IPC / 3PV
24	400 000	IPC / 3PV / IPt Carac spéciale
25	500 000	2PC / 3PV / 1 Point de Caractéristique
26	600 000	IPC / 3PV
27	700 000	IPC / 3PV
28	800 000	2PC / 3PV / 1 Point de Caractéristique
29	900 000	IPC / 3PV
30	1 000 000	2PC / 3d6PV / IPt carac spéciale + TAB. Niv30

Chaque niveau acquis permet au PJ d'acquérir de nouveaux points de compétences, caractéristiques à dépenser ainsi qu'un à plusieurs points de vie supplémentaires. Au niveau 11, le

PJ perd son rôle de novice pour devenir confirmé, au niveau 21 le personnage joueur obtient un statut équivalent à maître dans sa classe.

**Notes pour les niveaux 30 = Après avoir atteint le niveau 30, le Pj gagne 1PV +1PC tous les 100 000 points d'expérience supplémentaires gagnés.*

Aide Au maître de Jeu

Les points d'expérience à distribuer aux PJs

- Une bonne action en jeu = 100 px* multiplié par le niveau
- Un nouveau lieu important visité par le pj = entre 100 et 1 000 px
⇒ Merveille, capitale, ville sainte, monument prestigieux, lieu perdu, édifice religieux
- Une bagarre ou un combat = 900 px
- Une blessure importante ou « la première » blessure, encaissée par le pj = 700 px
- Une victoire dans un combat mortel = 1 000 px
- Voir un monstre légendaire ou une créature géante = entre 300 et 3 000px
- Croiser la route d'une entité, un dieu ou une déesse = 5 000 px
- Une bataille épique = 9 000 px
- Une mission réussie = 1 000, 5 000 ou 10 000 px selon la difficulté de la mission
- Remporter un combat ou une bataille légendaire contre une puissante entité = 50 000px
- Un accomplissement personnel propre au pj = 1 000 px multipliés par le niveau
- Pour les voleurs en herbe ayant la compétence vol à la tire, 1 px par pièce d'or volée

**px = point d'expérience*

3.6. Gagner des points de compétences en jeu

PC = Point de compétence

Les points de compétences peuvent être gagnés au cours du jeu :

- ✓ En devenant adhérent d'une faction, d'une guilde ou d'une confrérie = +3PC
- ✓ En devenant suivant d'un Dieu ou membre d'un ordre religieux = +2PC
- ✓ En devenant membre d'un groupe ou d'une milice = +1PC et + 1 Compétence d'arme
- ✓ En devenant soldat dans une armée = +1PC et + 3 Compétences d'armes
- ✓ Après chaque grade gagné dans un ordre, une faction, une guilde ou une armée = 2PC

Un autre moyen permet de récolter des points de compétences = les Pnjs (personnage non-joueur) Chaque Pnj lorsqu'il devient le suivant et ami fidèle d'un joueur peut apprendre l'une de ses compétences au PJ (fonctionne une seule fois par Pnj)

Les mentors permettent aussi de récupérer plus de points de compétences et cela à chaque fois que le PJ souhaite suivre l'enseignement du mentor.

Un mentor peut distribuer au maximum => points de compétences = niveau divisé par 2, soit 15 points maximum les mentors étant tous niveau 30

De ce fait les mentors sont très rares et difficiles à trouver.

Maîtres et élèves doivent consacrer énormément de temps ensemble pour l'apprentissage d'une compétence.

Les pré-requis du mentor : être niveau 30, être le gardien d'un savoir, un factole, un seigneur ou un éminent représentant religieux

Pjs et Pnjs ne peuvent avoir qu'un seul mentor au cours de leur vie.

3.7. Les points de vie

À la création

Pour obtenir le total de ses points de vie à la création, le PJ doit effectuer les opérations suivantes :

+ Score de la caractéristique « Vigueur » x3

+ Bonus de création de 3d6 PV (deux séries à lancer, on prend la meilleure de deux)

+ dés de vie supplémentaire selon le score de Vigueur (voir ci-dessous*)

⇒ *Dé(s) de vie supplémentaire selon le score de vigueur à la création

(entre 1d10 et 3d10 PV supplémentaires)

- lors de la création du perso si **en dessous de 10 en vigueur** => +1d10PV
- si **entre 10 et 15 en vigueur** => +2d10PV
- si **au-dessus de 16 en vigueur** => +3d10PV
- si **20 en Vigueur**, 2 séries de 3d10, les 1 sont relancés, et la joueuse ou le joueur prend la meilleure des deux séries

Autre bonus de PV

- +1PV par niveau obtenu jusqu'au niveau 10, puis +2PV par niveau jusqu'au niveau 20, puis +3PV jusqu'au niveau 30
- +1 PV par nouveau point de vigueur pris en jeu
- Tous les 10 niveaux, +1d6PV (Niveau 10 - 20 - 30)
- Le talent Costaud

Bonus de PV lié à la race

Il n'y a pas que des humains sur Aden.

Certaines races jouables possèdent des bonus de point de vie comme : les nains, les orcs, les sinecks et les hommes félins

À chaque niveau pris, les PJs ou PNJs issus de ces races bénéficient des effets suivants :

+1 PV supplémentaire à chaque niveau pris

TOTAL des PV

Vigueur x3

+ bonus création

+ bonus lié à la Vigueur

+ autres bonus (*niveau, race, talent, etc.)

4. LES CARACTERISTIQUES

Elles définissent le personnage, physiquement et mentalement.

Les caractéristiques se décomposent en deux groupes.

- Les caractéristiques basiques
- Les caractéristiques spéciales

Les caractéristiques basiques se situent entre 05 et 20.

En dessous de 05 le personnage est injouable.

Chaque personnage peut posséder jusqu'à deux 20 dans ses 7 caractéristiques basiques.

Sinon le maximum se situe à 19.

L'un des 20 est lié à la classe choisie, l'autre est libre de choix.

4.1. Les caractéristiques basiques

➤ Force

(Attaque & dégâts) + Poids Porté

20 en Force = +1 dé de dégât supplémentaire pour chaque arme

+ à chaque attaque portée, jet de force pour la victime pour ne pas être projeté (ainsi qu'un jet de vigueur pour ne pas être étourdi si la cible n'a pas d'armure)

+ Bonus de +2 à tous les jets de force et jet de force comparés

+ Descend le critique à 15 de différence au lieu de 20

+ augmente de 1 le rang du critique sur la table des coups critiques

+ Le bonus dégâts lorsque la force est utilisée au combat n'est pas divisé par 2 (voir Chapitre 7.

Attaque « Corps à corps : Force ou dextérité ? »

<u>Table de dégâts pour la Force</u>
6 en Force => +3 aux dégâts
7 en Force => +3 aux dégâts
8 en Force => +4 aux dégâts
9 en Force => +4 aux dégâts
10 en Force => +5 aux dégâts
11 en Force => +5 aux dégâts
12 en Force => +6 aux dégâts
13 en Force => +6 aux dégâts
14 en Force => +7 aux dégâts
15 en Force => +7 aux dégâts
16 en Force => +8 aux dégâts
17 en Force => +8 aux dégâts
18 en Force => +9 aux dégâts
19 en Force => +10 aux dégâts
20 en Force => +20 aux dégâts

➤ Dextérité

(Attaque et Défense) + actions liées à l'agilité

Permet d'optimiser son score d'attaque si l'agilité est utilisée, mais aussi d'optimiser son score d'esquive pour la défense

20 en Dextérité = +1PA par round

+ bonus de 2 au score de défense « esquive » (uniquement esquive)

1 action supplémentaire par round libre de choix représente un atout de poids lors d'un combat.

➤ Vigueur

(Défense et Points de Vie) Caractéristique liée aux PV du PJ, lors de la création du perso :

- si en dessous de 10 en vigueur => +1d10PV
- si entre 10 et 15 en vigueur => +2d10PV
- si au-dessus de 16 en vigueur => +3d10PV
- si 20 en Vigueur, 2 séries de 3d10, les 1 sont relancés, le Pj prend la meilleure des deux

20 en Vigueur = +50% de chance de ne pas déclencher une hémorragie après un critique encaissé

+ Réduis un coup critique de 1 rang sur la table des coups critiques

+ Le PJ peut relancer un 2e dé une fois par jour pour un jet de Vigueur (il prend obligatoirement le 2e résultat en compte comme un jet de courage)

+ Un bonus de 3PV à chaque niveau pris (en plus du PV gagné à chaque niveau)

+ 2 au score de défense « garde défensive » et « défense naturelle » (hors parade)

+ Fatigue divisée par deux

➤ Perception

Détermine la réactivité et le sens de l'observation d'un personnage.

Le score de rapidité, qui permet de calculer l'ordre de jeu lors d'un combat, est défini par la caractéristique Perception.

Perception +1d10 = score de rapidité (initiative / vitesse)

20 en Perception = +1action défensive /round (au choix parmi garde défensive, parade avec arme ou bouclier, esquive)

+ Bonus de +7 au jet de surprise (permet lutter VS Surprise et attaque sournoise)

+ bonus de +2 à tous les scores de défense (sauf parade agressive)

+ bonus de +2 en attaque pour les armes de tensions et les armes de jet

➤ Intelligence

Détermine le nombre de points de compétences / Langues au départ / réflexion et savoir / Langues / bonus en discours & dialogue

20 en Intelligence = + le PJ peut relancer un 2e dé pour tous ses jets d'intelligence (il prend obligatoirement le 2e résultat en compte comme un jet de courage)

+ 4 Points de Compétences offerts (à la création, ou en jeu lorsque le 20 est acquis)

+ Débloque le 4^e don = Permet d'augmenter son maximum de dons possédés à 4 dons au lieu de 3, grâce à un point de caractéristique spéciale

➤ Volonté

La volonté permet la relance de dés pour certaines actions / jets de sauvegarde VS poison, fatigue et Magie

20 en Volonté = + immunisé aux étourdissements (critique, compétence, sort, poison...)

+ Bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde (quelle que soit la caractéristique en jeu lors du jet de sauvegarde)

+ Débloque l'accès à un 5^e point de courage (le maximum de points de courage augmente et passe de 4 à 5) et offre instantanément un point de courage supplémentaire

➤ Charisme

Le charisme détermine l'aura et l'influence sur les autres, mais aussi les talents de Commandement, l'empathie et la sympathie évoquée, le nombre de compagnons, les bonus en discours & dialogue, mais aussi l'intimidation

20 en Charisme = + le PJ peut si besoin, relancer un dé pour tous ses jets de Charisme (il prend obligatoirement le 2^e résultat en compte, comme pour un jet de courage)

+ Face à un PJ ou PNJ possédant 20 en Charisme, les personnages ayant 11 ou moins en volonté, sont affectés par un malus de 1 point à tous leurs jets pour chaque point en dessous de 12 en volonté.

+ bonus de +2 points dans la carac spéciale « Honneur »

Exemple : Ruk le guerrier n'a que 6 en volonté, face à un paladin légendaire doté de 20 en charisme, il est affecté par un malus de -6 à tous ses jets.

4.2. Jets d'action

Les caractéristiques permettent de déterminer quel score doit être pris en compte selon une action spécifique.

Par exemple en jeu, le score de charisme sera utile pour masquer une maladresse verbale ou bien pour se faire accepter dans un cercle privé.

Il déterminera aussi la capacité d'un PJ à convaincre les gens qui l'entourent et à augmenter le nombre de suivants et fidèles qui l'accompagne.

La force permettra de déterminer le score d'attaque et les dégâts d'un combattant.

Le score de vigueur représentera la capacité d'un joueur à encaisser les coups et à endurer les intempéries, etc. Pour rendre jouable une phase d'action il suffit au maître de jeu de fixer une difficulté à franchir pour le joueur en estimant un score à atteindre.

Le joueur peut voir son résultat amélioré par d'éventuels bonus accessibles en achetant des compétences.

Seuils de difficulté

- 15 Très facile
- 20 Facile
- 25 Moyen
- 30 difficile
- 35 très difficile
- 40 héroïque
- 45 légendaire

Caractéristique + bonus + d20 = résultat du PJ

4.3. Jets de sauvegarde

Les jets de sauvegardes fonctionnent autrement que les jets d'action.

Il ne s'agit pas de faire un gros score sur le d20, mais **le plus petit score possible**.

Lorsqu'un évènement frappe un PJ, le maitre de jeu demande un jet de sauvegarde adéquat.

- S'il s'agit d'une terrible nouvelle peu réjouissante, le joueur doit lancer un jet de sauvegarde en volonté pour demeurer serein.
- Il doit faire égal ou en dessous de son score pour réussir son jet.
- S'il le réussit il garde son calme, s'il le loupe il se met en colère.

Autre exemple, un joueur vient de se délecter d'un vin empoisonné, il doit lancer un jet de sauvegarde en vigueur pour ne pas succomber au poison.

- S'il est de nature robuste, il pourra encaisser le poison et diminuer ses effets en réussissant un résultat sur son dé de 20, égal ou inférieur à son score de vigueur.
- S'il le loupe, il s'évanouit, terrassé par le poison.

Pour schématiser la différence jet d'action / jet de sauvegarde

Le jet d'action correspond à une action entreprise par le joueur pour surmonter une difficulté ou un obstacle, quant au jet de sauvegarde, il correspond davantage à une action subite.

4.4. Les caractéristiques spéciales

- **Don** (de 0 à 3 dons débloqués à lancer au dé de 20- voir détail ci-dessous) (maximum 4 si 20 en intelligence)

- **Statut Social** (de 0 à 10, améliore la renommée et les revenus ou les chances d'accéder à un trône par le biais d'un mariage) => le score de base se détermine par un d100 à la création du personnage – voir détail du statut social dans la partie Création de personnage
Exemples de revenu : 3 P.O par mois pour le rang 3, 90 P.O par mois pour le rang 9
Les différences de revenus sont exponentielles selon le statut social. Un 10 permet d'avoir des revenus équivalents à ceux d'un royaume.

- **Honneur** (de 0 à 10, les PJ commencent à 2 de base) => l'honneur est aussi comparable au respect et au karma selon les classes de PJ. Pour gagner des points d'honneur en jeu, le PJ doit accomplir des actes nobles ou prestigieux pour accroître sa réputation et gagner en Honneur. Il est essentiel pour optimiser le score « d'intimidation ». L'honneur donne accès à des titres officiels ou non, et permet aussi d'attirer des employeurs.

- **Courage** (de 0 à 4 points de courage, jusqu'à 5 si 20 en volonté = permet de relancer n'importe quel lancer de dé, sauf le dé de chance. Lorsque la situation est critique, le joueur fait appel à son courage pour se donner les moyens de réussir son action en relançant son dé. Il prend en compte le nouveau score. Il peut utiliser son courage une fois par jour par point de courage. Le maximum est de 4 points de courage, équivalent à 4 relances par jour)

Utilisation du point du courage

Les jets suivants peuvent être relancés grâce aux points de Courage

- ✓ -Jet d'attaque
- ✓ -Jet de défense
- ✓ -Jet d'action
- ✓ -Jet de compétence
- ✓ -Jet de sauvegarde
- ✓ -Résistance magique

Les jets suivants ne peuvent pas être relancés grâce aux points de Courage

- × -Jet de dégâts
- × -Jet de rapidité
- × -Dé de chance
- × -Dé de rencontre

5. LES DONN

Pour acheter un nouveau don, il faut posséder un point de « caractéristique spéciale » à investir pour l'obtention d'un don.

Rappel :

Posséder une mauvaise fortune, voire deux, permet d'obtenir autant de nouveaux points de « caractéristique spéciale » que de mauvaises fortunes possédées...

Chaque don est déterminé par un d20 lancé par le joueur.

Dans certains cas spécifiques, le don peut être acquis ou appris à travers un objet ou une initiation spéciale (et de ce fait, non pas de façon aléatoire).

S'il est indiqué que le joueur peut posséder deux fois le don, cela signifie que le joueur peut accéder au deuxième pouvoir d'un même don s'il refait le même score qu'un don déjà possédé lors de l'acquisition d'un nouveau don (sous-entendu il existe deux niveaux pour ce don).

Si aucune amélioration n'est indiquée, le joueur doit relancer son d20 pour acquérir un autre don.

Exemple : le PJ fait 15, il acquiert le don rapide, comme il a pris le risque de tirer une mauvaise fortune, il a récupéré un point de caractéristique spéciale supplémentaire qu'il investit dans un deuxième don.

Il fait à nouveau 15 sur le dé. Ne pouvant prendre deux fois ce don qui ne possède pas d'amélioration, il doit relancer son dé.

Dans un autre cas, le PJ fait 5, il devient télépathe niveau 1 et donc a la possibilité de détecter les mensonges. Il refait 5 pour son 2e don, il conserve son jet et passe télépathe niveau 2 et possède la possibilité de lire dans l'esprit d'autrui.

5.1. Les Dons (toute classe)

1. **Résistant(e) au feu **** (dégâts et effets du feu divisés par 2) / Lorsque le PJ possède deux fois ce don, il est totalement immunisé à tout type de feu et peut faire appel aux esprits du feu (un élémentaire de feu) pour veiller sur lui
2. **Résistant(e) au poison **** (dégâts et effets divisés par 2) / Lorsque le PJ possède deux fois ce don, il devient totalement immunisé à tout type de poison existant. Il possède aussi la capacité de sécréter du venin (équivalent au sort de Magie obscure)
3. **Résistant(e) à la fatigue*** Lorsque le PJ possède ce don, il n'est plus atteint par la fatigue. Son cœur devient aussi solide que celui des anciens elfes. Tels les porteurs de cœur de démon, le PJ se retrouve débarrassée des effets de la fatigue. Son sommeil devient infime, quelques heures de repos lui suffisent pour tenir une semaine entière.
4. **Télékinésie **** (ce don permet de se protéger (soi-même uniquement, flèche = IPA ou une défense) des armes de jet et de dévier les projectiles. Jet de Perception à réussir. Par contre si les projectiles sont hors de portée du champ de vision, elles ne peuvent être déviées) / si le don est possédé deux fois, le PJ peut soulever des poids importants en fonction de sa volonté, il peut aussi envoyer des ondes de choc équivalente à des puissantes, mais brèves rafales de vent => jet de volonté comparé pour projeter une cible sur distance en mètre égale à la différence sur les jets comparés autant de fois par jour qu'il possède de don, il peut aussi envoyer une onde-choc autant de fois par jour qu'il possède de dons, $10+3d10$ de dégâts + projection = 20 en force, jet d'INT à réussir comme jet de sauvegarde)
5. **Télépathe **** (permet de détecter les mensonges et améliore l'intuition) / Lorsque le PJ possède deux fois, il peut lire dans l'esprit des autres à l'aide d'un simple jet de volonté ou intelligence comparé
6. **Vision / prémonition **** (flash ou intuition sur les événements futurs à l'aide d'un jet de volonté réussie à difficulté variable, compétence intuition offerte) / Si le PJ possède deux fois ce don, il récupère une esquive en plus par round, un bonus de +2 à tous ses jets de rapidité et ses jets de surprise n'ont plus de malus
7. **Invisible **** (discrétion et camouflage offerts et bonus de 15% au vol à la tire, cacher dans l'ombre et déplacement silencieux) / lorsque le PJ possède deux fois ce don, il obtient la possibilité de disparaître 1 tour (=10 rounds) / niveau / jour, lorsque le PJ entre en interaction avec le monde visible, il réapparaît.
8. **Guérisseur *** (effets des soins doublés, aptes à apprendre la magie blanche, quelle que soit la classe)
9. **Nyctalope *** (voit la nuit) confère un bonus permanent de +1 à la précision (jet d'attaque), ainsi qu'un point supplémentaire, permanent, au score de perception (+1 PER)
10. **Bonne étoile *** (permet de relancer n'importe quel dé (aucune exception), une fois par jour)
11. **Intouchable *** +3 à tous les jets de défense, sauf parade agressive
12. **Facile *** (tous les jets d'action baissent d'un rang de difficulté, -5, et bonus de +1 aux jets de sauvegarde, attaque et défense)
13. **Souillé(e) *** (sensible à la magie de Naorg)
14. **Précis(e) *** (+4 à tous les jets d'attaque pour viser ou toucher)
15. **Rapide *** (+IPA)
16. Soit **folie berserker** pour les guerriers, explorateurs, moines combattants, et barbares, Soit un **trait particulier *** à définir pour toutes les autres classes
 - ⇒ **Folie Berserker *** pour les classes de combattants précédemment citées (+4 aux jets physique, +6 aux jets d'attaque et aux dégâts, immunisé à la magie (50%) le temps de la folie, malus de -6 au jet de perception pour ne pas taper sur un allié, dure 2d6 rounds, le berserker prend 5 points de fatigue après sa folie, le don peut se déclencher

volontairement avec un jet de volonté réussit à -2 ou alors se déclencher involontairement dans une situation critique ou très contrariante pour le joueur (jet de volonté à -6 quand la crise se déclenche). Le don ne se déclenche qu'une fois par jour

⇒ **Trait particulier (à déterminer avec un d8)**

1. *Nerveux (+2DEX +1FDR, -1CHA face à des représentants de l'ordre ou des groupes armés)*
 2. *Charmeuse (persuasion, bourreau des cœurs et joli cœur offerts, +2 en CHA, permet de délier la langue du sexe opposé avec beaucoup plus de facilité)*
 3. *Costaud (+2VIG +1FDR et +1PV par niveau)*
 4. *Curieux (+1PER et +1INT+1 compétence offerte)*
 5. *Calme (+1VOL et +1CHA compétence méditation offerte)*
 6. *Patient (+2VOL)*
 7. *Génie (+2INT +1CHA +1VOL) (compétences peuvent s'apprendre un niveau en dessous.*
 - a. *Ex : si pré requis de la compétence (X) est niv7, il passe niv6 si le joueur a le trait particulier Génie)*
 8. *Sociable (+1 en CHA et +1Honneur +1Pnj+1Contact)*
17. **Ultra résistant(e) *** (+4 aux jets de volonté et vigueur, résiste aux poisons paralysants ou affaiblissants, et transforme les effets des poisons mortels en effets paralysants temporaires) absorbe 4 de dégâts à chaque attaque
18. **Chanceux/Chanceuse **** (permet de relancer un dé de chance foireux [1x / jour et cumulable si le PJ possède plusieurs fois ce don], que ce soit un jet perso ou un jet de groupe)
19. **Insensible à la magie **** (50% de résistance à la magie) / si le PJ possède deux fois ce don, il passe à 100% de résistance à la magie
20. **Élu(e) d'un Dieu *** (au MJ de déterminer secrètement quel dieu veille sur lui. Le PJ ne doit pas connaître la nature du don. Il s'agira d'une mission à accomplir en l'honneur de ce dieu dont la réussite engendrera un don divin pour l'élu (bonus conséquent dans une carac et initiation à une branche magique quel que soit la classe du PJ)

1 niveau = *

2 niveaux = **

5.2. Don des combattant(e)s

Pour les classes de :

- ✓ Moine guerrier
- ✓ Guerrier / Guerrière
 - ✓ Barbare
 - ✓ Paladin
- ✓ Explorateur / Exploratrice

1. **Résistant(e) au feu **** (dégâts et effets divisé par 2) / Lorsque le PJ possède deux fois ce don, il est totalement immunisé à tout type de feu et peut faire appel aux esprits du feu ainsi qu'à un élémentaire de feu pour veiller sur lui
2. **Résistant(e) au poison **** (dégâts et effets divisés par 2) / Lorsque le PJ possède deux fois ce don, il devient totalement immunisé à tout type de poison existant. Il possède aussi la capacité de sécréter du venin (équivalent au sort de Magie obscure)
3. **Résistant(e) à la fatigue*** Lorsque le PJ possède ce don, il n'est plus atteint par la fatigue. Son cœur devient aussi solide que celui des anciens elfes. Tels les porteurs de cœur de démon, le PJ se retrouve débarrassé des effets de la fatigue. Son sommeil devient infime, quelques heures de repos lui suffisent pour tenir une semaine entière.
4. **Télékinésie **** (ce don permet de se protéger (soi-même uniquement, flèche = IPA ou une défense) des armes de jet et de dévier les projectiles. Jet de Perception à réussir. Par contre si les projectiles sont hors de portée du champ de vision, elles ne peuvent être déviées) / si le don est possédé deux fois, le PJ peut soulever des poids importants en fonction de sa volonté, il peut aussi envoyer des ondes de choc équivalentes à des puissantes, mais brèves rafales de vent => jet de volonté comparé pour projeter une cible sur distance en mètre égale à la différence sur les jets comparés autant de fois par jour qu'il possède de don, il peut aussi envoyer une onde-choc autant de fois par jour qu'il possède de dons, $10+3d10$ de dégâts + projection = 20 en force, jet d'INT à réussir comme jet de sauvegarde)
5. **Télépathe **** (permet de détecter les mensonges et améliore l'intuition) / Lorsque le PJ possède deux fois, il peut lire dans l'esprit des autres à l'aide d'un simple jet de volonté ou intelligence comparé
6. **Vision **** (prémonition et intuition sur les événements futurs, compétence intuition offerte) / Si le PJ possède deux fois ce don, il récupère une esquive en plus par round, un bonus de +2 à tous ses jets de rapidité et ses jets de surprise n'ont plus de malus
7. **Agile *** (+1 au jet d'attaque, +2 aux jets de Dextérité (sauvegarde et action) et +2 aux jets d'esquive)
8. **Militaire *** (+1 à tous les jets d'attaque et défense, +1 niveau de compétence d'arme offert pour tous types d'armes)
9. **Nyctalope *** (voit la nuit) confère un bonus permanent de +1 à la précision (jet d'attaque), ainsi qu'un point supplémentaire, permanent, au score de perception (+1 PER)
10. **Intouchable *** +3 à tous les jets de défense, sauf parade agressive
11. **Sanguinaire *** (+1 de dégâts sur toutes les armes et +1 sur le rang du critique)
12. **Facile *** (tous les jets d'action baissent d'un rang de difficulté, -5, et bonus de +1 aux jets de sauvegarde, attaque et défense)
13. **Costaud *** (+2VIG + 1 FOR et +1 PV par niveau)
14. **Précis(e) *** (+4 à tous les jets d'attaque pour viser ou toucher)
15. **Rapide *** (+IPA)

16. **Folie Berserker *** pour les classes de combattants (+4 aux jets physique, +6 aux jets d'attaque et aux dégâts, immunisé à la magie (50%) le temps de la folie, malus de -6 au jet de perception pour ne pas taper sur un allié, dure 2d6 rounds, le berserker prend 5 points de fatigue après sa folie, le don peut se déclencher volontairement avec un jet de volonté réussit à -2 ou alors se déclencher involontairement dans une situation critique ou très contrariante pour le joueur (jet de volonté à -6 quand la crise se déclenche). Le don ne se déclenche qu'une fois par jour
17. **Ambidextrie Naturelle *** (offre la compétence ambidextrie, mais une ambidextrie naturelle donc gratuite et pour toutes les armes maniées, le bénéficiaire n'a pas besoin d'investir de PCA ou de PC pour apprendre à manier l'arme avec sa main secondaire, dès lors qu'il progresse dans le maniement d'une arme avec sa main directrice, sa main secondaire en bénéficie aussi sans aucun coût en termes de point de compétence, et ce, pour n'importe quelle arme.)
18. **Force de la nature *** (+1 dé dégâts pour n'importe quelle arme utilisée, +5 aux dégâts pour n'importe quelle attaque, +5 d'absorption sur chaque attaque encaissée)
19. **Insensible à la magie **** (50% de résistance à la magie) / si le PJ possède deux fois ce don, il passe à 100% de résistance à la magie
20. **Elu(e) d'un Dieu *** (au MJ de déterminer secrètement quel dieu veille sur lui. Le PJ ne doit pas connaître la nature du don. Il s'agira d'une mission à accomplir en l'honneur de ce dieu dont la réussite engendrera un don divin pour l' élu (bonus conséquent dans une caractéristique et initiation à une branche magique quel que soit la classe du PJ)

5.3. Don des initié(e)s

Pour les classes de :

- ✓ Sorcier / Sorcière
- ✓ Druide & Shaman / Druidesse & Shamane
- ✓ Prêtre / Prêtresse
- ✓ Erudit

1. **Résistant(e) au feu **** (dégâts et effets divisé par 2) / Lorsque le PJ possède deux fois ce don, il est totalement immunisé à tout type de feu et peut faire appel aux esprits du feu ainsi qu'à un élémentaire de feu pour veiller sur lui
2. **Résistant(e) au poison **** (dégâts et effets divisé par 2) / Lorsque le PJ possède deux fois ce don, il devient totalement immunisé à tout type de poison existant. Il possède aussi la capacité de sécréter du venin (équivalent au sort de Magie obscure)
3. **Résistant(e) à la fatigue*** Lorsque le PJ possède ce don, il n'est plus atteint par la fatigue. Son cœur devient aussi solide que celui des anciens elfes. Tels les porteurs de cœur de démon, le PJ se retrouve débarrassé des effets de la fatigue. Son sommeil devient infime, quelques heures de repos lui suffisent pour tenir une semaine entière.
4. **Télékinésie **** (ce don permet de se protéger (soi-même uniquement, flèche = IPA ou une défense) des armes de jet et de dévier les projectiles. Jet de Perception à réussir. Par contre si les projectiles sont hors de portée du champ de vision, elles ne peuvent être déviées) / si le don est possédé deux fois, le PJ peut soulever des poids importants en fonction de sa volonté, il peut aussi envoyer des ondes de choc équivalentes à des puissantes, mais brèves rafales de vent => jet de volonté comparé pour projeter une cible sur distance en mètre égale à la différence sur les jets comparés autant de fois par jour qu'il possède de don, il peut aussi envoyer une onde-choc autant de fois par jour qu'il possède de dons, $10+3d10$ de dégâts + projection = 20 en force, jet d'INT à réussir comme jet de sauvegarde)
5. **Télépathe **** (permet de détecter les mensonges et améliore l'intuition) / Lorsque le PJ possède deux fois, il peut lire dans l'esprit des autres à l'aide d'un simple jet de volonté ou intelligence comparé
6. **Vision / prémonition **** (flash ou intuition sur les événements futurs, compétence intuition offerte) / Si le PJ possède deux fois ce don, il récupère une esquive en plus par round, un bonus de +2 à tous ses jets de rapidité et ses jets de surprise n'ont plus de malus
7. **Invisible **** (discrétion et camouflage offerts et bonus de 15% au vol à la tire, cacher dans l'ombre et déplacement silencieux) / lorsque le PJ possède deux fois ce don, il obtient la possibilité de disparaître 1 tour (=10 rounds) / niveau / jour, lorsque le PJ entre en interaction avec le monde visible, il réapparaît.
8. **Guérisseur *** (effets des soins doublés, aptes à apprendre la magie blanche)
9. **Nyctalope *** (voit la nuit) confère un bonus permanent de +1 à la précision (jet d'attaque), ainsi qu'un point supplémentaire, permanent, au score de perception (+1 PER)
10. **Génie *** (+2 INT +1 CHA + 1 VOL, compétences peuvent s'apprendre un niveau en dessous)
11. **Protection entropique *** (+2 à tous les jets de sauvegarde ou jets comparés pour résister à des assauts magiques de toute magie, + 2 aux JS contre sort)
12. **Facile *** (tous les jets d'action baissent d'un rang de difficulté, -5, et bonus de +1 aux jets de sauvegarde, attaque et défense)
13. **Souillé *** (sensible à la magie de Naorg)
14. **Précis(e) *** (+4 à tous les jets d'attaque pour viser ou toucher)

15. **Rapide *** (+IPA)
16. **Magicien(ne) *** (une fois par jour le lanceur de sort peut lancer deux sorts dans un round)
17. **Penchant entropique*** (permet au lanceur de sort d'obtenir une utilisation supplémentaire par jour pour chaque sort pratiqué, +1 utilisation de sort par jour pour chaque sort)
18. **Spirituel *** (l'initié est lié aux esprits, il communique avec les fantômes et les esprits, et de ce fait, il peut les repousser et éviter leurs attaques à l'aide d'un simple jet de volonté comparé à remporter contre chaque esprit ou fantôme présent ; ce lien avec le monde spirituel permet à l'initié de voir le monde invisible ; confère aussi un bonus de +2 permanents aux jets de perceptions et + 2 aux jets de volonté)
19. **Insensible à la magie **** (50% de résistance à la magie) / si le PJ possède deux fois ce don, il passe à 100% de résistance à la magie
20. **Élu(e) d'un Dieu *** (au MJ de déterminer secrètement quel dieu veille sur lui. Le PJ ne doit pas connaître la nature du don. Il s'agira d'une mission à accomplir en l'honneur de ce dieu dont la réussite engendrera un don divin pour l' élu (bonus conséquent dans une carac et initiation à une branche magique quel que soit la classe du PJ)

5.4. Don des roublard(e)s

Pour les classes de :

- ✓ Contrebandier
- ✓ Assassin
- ✓ Roublard
- ✓ Barde

1. **Résistant(e) au feu **** (dégâts et effets divisés par 2) / Lorsque le PJ possède deux fois ce don, il est totalement immunisé à tout type de feu et peut faire appel aux esprits du feu ainsi qu'à un élémentaire de feu pour veiller sur lui
2. **Résistant(e) au poison **** (dégâts et effets divisé par 2) / Lorsque le PJ possède deux fois ce don, il devient immunisé à tout type de poison existant. Il possède aussi la capacité de sécréter du venin (équivalent au sort de Magie obscure)
3. **Résistant(e) à la fatigue*** Lorsque le PJ possède ce don, il n'est plus atteint par la fatigue. Son cœur devient aussi solide que celui des anciens elfes. Tels les porteurs de cœur de démon, le PJ se retrouve débarrassée des effets de la fatigue. Son sommeil devient infime, quelques heures de repos lui suffisent pour tenir une semaine entière.
4. **Télékinésie **** (ce don permet de se protéger (soi-même uniquement, flèche = IPA ou une défense) des armes de jet et de dévier les projectiles. Jet de Perception à réussir. Par contre si les projectiles sont hors de portée du champ de vision, elles ne peuvent être déviées) / si le don est possédé deux fois, le PJ peut soulever des poids importants en fonction de sa volonté, il peut aussi envoyer des ondes de choc équivalentes à des puissantes, mais brèves rafales de vent => jet de volonté comparé pour projeter une cible sur distance en mètre égale à la différence sur les jets comparés autant de fois par jour qu'il possède de don, il peut aussi envoyer une onde-choc autant de fois par jour qu'il possède de dons, $10+3d10$ de dégâts + projection = 20 en force, jet d'INT à réussir comme jet de sauvegarde)
5. **Télépathe **** (permet de détecter les mensonges et améliore l'intuition) / Lorsque le PJ possède deux fois, il peut lire dans l'esprit des autres à l'aide d'un simple jet de volonté ou intelligence comparé
6. **Vision / prémonition **** (flash ou intuition sur les événements futurs, compétence intuition offerte) / Si le PJ possède deux fois ce don, il récupère une esquive en plus par round, un bonus de +2 à tous ses jets de rapidité et ses jets de surprise n'ont plus de malus
7. **Invisible **** (discretion et camouflage offerts et bonus de 15% au vol à la tire, cacher dans l'ombre et déplacement silencieux) / lorsque le PJ possède deux fois ce don, il obtient la possibilité de disparaître 1 tour (=10 rounds) / niveau / jour, lorsque le PJ entre en interaction avec le monde visible, il réapparaît.
8. **Agile *** (+1 au jet d'attaque, +2 aux jets de Dextérité (sauvegarde et action) et +2 aux jets d'esquive
9. **Nyctalope *** (voit la nuit) confère un bonus permanent de +1 à la précision (jet d'attaque), ainsi qu'un point supplémentaire, permanent, au score de perception (+1 PER)
10. **Charmeur/Charmeuse *** (persuasion, bourreau des cœurs et joli cœur offerts, + 2 en CHA, permet de délier la langue du sexe opposé avec beaucoup plus de facilité)
11. **Intouchable *** +3 à tous les jets de défense, sauf parade agressive
12. **Facile *** (tous les jets d'action baissent d'un rang de difficulté, -5, et bonus de +1 aux jets de sauvegarde, attaque et défense)
13. **Roi/Reine de l'esquive *** (+1 esquive parfaite supplémentaire offerte, +1 aux jets d'esquive)
14. **Précis(e) *** (+4 à tous les jets d'attaque pour viser ou toucher)
15. **Rapide *** (+IPA)

16. **Bonne étoile** * (permet de relancer n'importe quel dé (aucune exception), une fois par jour)
17. **Ultra résistant(e)** * (+4 aux jets de volonté et vigueur, résiste aux poisons paralysants ou affaiblissants, et transforme les effets des poisons mortels en effets paralysants temporaires) absorbe 4 de dégâts à chaque attaque
18. **Chanceux/Chanceuse** ** (permet de relancer un dé de chance foireux [1x / jour et cumulable si le PJ possède plusieurs fois ce don], que ce soit un jet perso ou un jet de groupe)
19. **Insensible à la magie** ** (50% de résistance à la magie) / si le PJ possède deux fois ce don, il passe à 100% de résistance à la magie
20. **Élu(e) d'un Dieu** * (au MJ de déterminer secrètement quel dieu veille sur lui. Le PJ ne doit pas connaître la nature du don. Il s'agira d'une mission à accomplir en l'honneur de ce dieu dont la réussite engendrera un don divin pour l'Élu (bonus conséquent dans une carac et initiation à une branche magique quel que soit la classe du PJ)

6. MAUVAISE FORTUNE

Les joueurs peuvent décider de tirer une mauvaise fortune en échange d'1 point de caractéristique spéciale supplémentaire (jusqu'à deux mauvaises fortunes maximum) au moment de la création du personnage. Le joueur peut volontairement refuser un seul des 20 scores (avant de lancer son dé bien sûr) s'il ne trouve pas la mauvaise fortune adéquate avec son personnage.

Sous forme de D20 à lancer

1.	Allergie (-1 à la caractéristique vigueur)
2.	Amour secret (quelqu'un d'éperdument amoureux de vous contrecarra tous vos romances ou mariages)
3.	Coup du sort (à un moment donné de la partie, un sale coup du sort frappera le joueur)
4.	Défiguration (brûlure, balafre, accident, etc.) (-1 en charisme)
5.	Ennemi mystérieux (quelqu'un de votre entourage souhaite activement votre mort)
6.	Malédiction entropique (tatouages du chaos sur une partie du corps, souillure de Naorg)
7.	Mauvais œil (malformation rétinienne assimilée à de la sorcellerie)
8.	Incapable de mentir
9.	Colérique (-1 à la caractéristique volonté)
10.	Possédé (la folie affecte le personnage, il possède désormais une nouvelle caractéristique : la folie, et commence avec un score de 1. <i>Nb : Le score de folie ne peut qu'augmenter ou stagner, mais en aucun cas diminuer ou disparaître</i>)
11.	Sombre secret (secret de famille de grande ampleur)
12.	Obnubilé (le joueur est obnubilé par un objectif précis déterminé par le MJ)
13.	Timidité extrême (-2 aux jets de charisme lors d'une première rencontre, lors d'une situation amoureuse ou lors d'une tentative de charme)
14.	Paranoïaque (-1 aux jets de Vigueur et Charisme, +1 aux jets de Perception)
15.	Mémoire défaillante (le personnage s'emporte vite, il parle avant de réfléchir, -2 en intelligence)
16.	Ego démesuré (le personnage cherche à s'approprier systématiquement la gloire et les honneurs, quelle que soit la situation, -1 en Honneur)
17.	Souffre de flatulences récurrentes (interaction difficile, -1 à la caractéristique Charisme)
18.	Asthmatique (les points de fatigue sont doublés)
19.	Myopie embarrassante (-1 à tous les jets de perceptions et jets d'attaque à distance)
20.	Haït par un dieu (réincarnation douteuse, hérésie des aïeux ou naissance divine contestée, au choix du MJ)

Sous forme de blessure

Si le joueur ne veut pas lancer de d20 de mauvaise fortune et préfère en échange être directement affecté par une ancienne blessure, il peut choisir l'un des deux effets ci-dessous en échange d'un point de caractéristique spéciale supplémentaire

BLESSURE	Malus
Un œil en moins ou une oreille en moins	- 2 à la caractéristique Perception
Traumatisme crânien	-2 en intelligence
Traumatisme psychologique	-2 en volonté
Tremblement	-2 en dextérité
Cœur fragile	-2 en vigueur
Fatigue musculaire	-2 en force

7. L'INTIMIDATION

Une autre caractéristique spéciale est à calculer lors de la création personnage. Il s'agit du score d'intimidation. Toutes les classes et tous les styles de personnages ne sont pas soumis aux exigences de l'honneur, mais tous ont un score d'intimidation...au cas où...

Pour pouvoir effectuer l'action d'intimidation il faut posséder la compétence « intimidation », mais pour se défendre, nul besoin de la posséder. Dans ce cas précis, la cible ne peut que se défendre contre les effets néfastes de l'intimidation, et non pas les infliger à son opposant.

L'intimidation ne nécessite pas de PA (point d'action) pour être utilisée.

Calculer son score d'intimidation

Score d'intimidation = (Honneur x2) + (Charisme + bonus (*voir ci-dessous*)) + d20

⇒ **Détail des bonus** = À ce score s'additionnent les points de Volonté, Force et Vigueur au-dessus de 15 non inclus

Exemple : si FOR15 VOL12 VIG17 le PJ gagne 2 points de plus à son score d'intimidation grâce à ses points de vigueur au-dessus de 15

Résultat d'un jet d'intimidation comparé

Celui qui perd le jet comparé, perd 1PA par round tant qu'il se bat non loin de l'adversaire redouté (il devient craintif ou pensif)

Si la différence est de 20 entre les deux principaux concernés, le plus petit score est terrifié et perd automatiquement l'initiative s'il se fait attaquer (en plus du PA perdu par round).

Spécificité des roublards

La compétence de roublard « fuite » permet de conserver son jet de rapidité et son PA normalement perdu, et donc de ne pas subir les effets d'une intimidation.

8. LES POINTS D'ACTION (PA)

Chaque round de combat ou d'action se décompose pour chaque PJ et PNJ en plusieurs actions possibles. Les points d'action permettent d'entreprendre une ou plusieurs actions, de lancer un sort, de se défendre ou de se battre.

Les attaques ou les défenses portent leur nom. Il s'agit de points d'action n'ayant qu'un seul type de fonction. De même pour les esquives.

De même pour les PA de déplacement, ils ne peuvent être utilisés qu'en action de déplacement.

Un point d'action (PA) permet d'effectuer n'importe quel type d'action, offensive ou défensive, ou de déplacement. Les PA d'attaques, défenses, déplacements et esquives sont des PA prédéterminés. Le PA a plus de valeur que ces actions prédéterminées, car il permet d'entreprendre librement une action de défense, d'attaque ou de déplacement.

Nombre de points d'action par round

- ✓ Un déplacement, une attaque, une défense, une esquive, utiliser un objet, sauter de son cheval, boire une potion, etc. toutes ses actions coûte 1 PA.
- ✓ Lancer un sort ou une compétence de type "magique" coûte 2 PA.
- ✓ Utiliser une aptitude de classe coûte généralement 1PA.
- ✓ Utiliser un coup spécial coûte 1PA voire plus selon le coup.

Un round se décompose en deux parties

L'ordre des attaques portées est déterminé par les scores de rapidité.

Première partie de round, où les PJs ou PNJs effectuent leur nombre d'attaques par round, divisé par deux, mais arrondi au supérieur.

Puis la deuxième partie de round où les attaques supplémentaires s'effectuent à la fin du round dans le même ordre défini par le score de rapidité de chaque opposant.

Les défenses peuvent quant à elles, être effectuées, lorsque le joueur le souhaite.

Pour déterminer le nombre d'actions effectuées en début de round et fin de round, le joueur choisit parmi son total d'actions (PA, attaque, défense ou autre), le nombre d'attaques qu'il va porter. Il divise ce score par deux en arrondissant au supérieur, ce qui détermine les actions de début de round, les PA d'attaque restants s'effectuant en fin de round.

Après avoir déterminé, en début de round, le nombre de PA utilisés pour attaquer et le nombre de PA utilisés en défense, le PJ ou PNJ ne pourra plus revenir en arrière sur cette répartition.

Classe	Points d'action
ASSASSIN	3 PA
BARBARE	2 PA
BARDE	2 PA
CONTREBANDIER	2 PA
DRUIDE / SHAMAN	2 PA
ERUDIT	2 PA
EXPLORATEUR	3 PA
GUERRIER	2 PA + IATT
MOINE GUERRIER	2 PA + IDEF
PALADIN	2 PA + IDEF
PRÊTRE	2 PA
ROUBLARD	2 PA + IDEF
SORCIER	2 PA

Nombre de PA par classe (à la création du Personnage)

- ✓ Barbare 2PA
- ✓ Druide/Shaman 2PA
- ✓ Sorcier 2PA
- ✓ Barde 2PA
- ✓ Assassin 3PA
- ✓ Contrebandier 2PA
- ✓ Roublard 2PA (+1 Esquive)
- ✓ Explorateur 3PA
- ✓ Prêtre 2PA
- ✓ Paladin 2PA (+1 Défense)
- ✓ Moine 2PA (+1 Défense)
- ✓ Erudit 2PA
- ✓ Guerrier 2PA (+1 Attaque)

Exemple : si un guerrier est encerclé par 3 adversaires il pourra utiliser 2PA pour effectuer deux défenses, et aura qui plus est une attaque de disponible, mais il ne pourra pas parer les 3 ennemis. Pour les attaques encaissées sans défense, le PJ utilise son score de DÉFENSE NATURELLE.

Ce qui donne :

Vigueur + Perception divisée par 2 + bonus armure si armure portée = Défense Naturelle

Gains de PA

Les PA peuvent se gagner de deux sortent : avoir le don rapide qui donne 1 PA supplémentaire ou sinon avoir 20 en Dextérité qui donne aussi +1PA, sinon des compétences spéciales de classe, 20 en caractéristique Perception permet aussi de bénéficier d'une action défensive supplémentaire par round.

Il existe aussi quelques aptitudes de classes notamment chez le guerrier, permettant d'obtenir des actions offensives et défensives supplémentaires par round de combat.

Les aptitudes de classes et les coups spéciaux

Les personnages peuvent effectuer un coup spécial ou une aptitude de classe par demi-round, soit deux par round.

Les coups spéciaux peuvent coûter un nombre variable de PA, tandis que toutes les aptitudes de classe coûtent généralement le même prix, à savoir 1PA.

Si un guerrier à suffisamment de PA, il peut effectuer deux coups spéciaux ainsi que des attaques, des défenses, ou des déplacements en plus.

De même une druidesse pourra lancer un sort, ainsi qu'une voire deux aptitudes de classe dans le round si elle possède suffisamment de PA.

9. LES COMBATS

9.1. Description

Un round de combat représente 10 secondes.

Les attaques = lorsque c'est au PJ de jouer, il effectue ses attaques ou actions, avec la possibilité de les retarder pour agir après le score de rapidité effectué.

Les défenses = réparties comme il le souhaite par celui défend

Lors d'un combat les PJs et PNJS doivent choisir comment répartir leurs points d'action pendant un round de combat, à savoir combien d'attaque pour combien de défense. Car les PA peuvent être utilisés aussi bien pour l'attaque que la défense. Les PA marqués « attaque » et ceux marqués « défense » ne peuvent quant à eux être détourné de leur fonction unique.

Lorsque le score de rapidité effectué au début du jour est de 10 sur le d10, l'initiative est automatiquement acquise pour toutes les combats de la journée. De même, si le résultat est de 1, le malchanceux jouera en dernier malgré ses éventuels ajustements ou bonus.

Exemple : Orso fait 10 sur son jet de rapidité.

Il frappe le premier. Il possède 4PA + deux attaques et une défense.

Il utilise trois attaques lorsque c'est à lui de jouer (1PA + ces deux attaques), il lui reste donc 4 défenses à placer quand il le souhaite (3PA + 1 défense)

NB : Tout ce qui attrait à la « précision » renvoie au jet d'attaque, donc au MAC

9.2. Ordre de jeu

Rapidité = Score de Perception + d10 + bonus - Malus

- Le « score le plus élevé » joue en premier
- Avoir « l'initiative » signifie jouer avant son adversaire (Initiative = Rapidité)

Les pjs et les pnjs jouent dans l'ordre défini par leur score. Le score le plus faible, joue en dernier.

Le jet de rapidité s'effectue en début de journée pour déterminer l'ordre de jeu de tous les joueurs des prochaines 24h ainsi que ceux des personnages non joueurs gérés par le maître de jeu. Plus le résultat est élevé, plus le PJ ou le PNJ est rapide et a de chance de jouer en premier. Le 1 sur le d10 est un échec critique et signifie jouer en dernier, le 10 une réussite critique permettant de jouer automatiquement en premier.

TYPE D'ARME / ARMURE	MALUS DE RAPIDITÉ
À une main, de petite taille	0
À une main, courte	-2
À une main, longue	-4
À deux mains	-6
Arc court	-2
Arc long	-4
Armure légère	-1
Armure lourde	-4

Autres cas :

- ✓ La garde prévaut toujours sur la charge.
- ✓ S'il n'y a pas de garde en opposition à la charge, la charge permet de jouer en premier.
- ✓ La charge tout comme la garde, doivent être signalées le round précédent le début combat.
- ✓ En effet la charge et la garde nécessitent un round de préparation.
- ✓ Un ambidextre prend les malus de son arme la plus lente pour score de rapidité
- ✓ Un expert en ambidextrie prend les malus de son arme la plus rapide pour son score de rapidité

9.3. Attaque magique

Lancer un sort de magie coûte 2PA. Une seule attaque magique peut être lancée par round (sauf cas spécifique, comme un mage de combat niveau 30). Si le lanceur de sort possède beaucoup de PA en réserve, il peut aussi lancer une aptitude.

Les points d'action restants peuvent uniquement servir à se défendre ou à se déplacer.

Si une aptitude de classe faisant appel à de la magie est utilisée, cette aptitude n'est pas considérée comme un sort. L'aptitude de classe coûte donc un nombre de PA prédéfini, détaillé dans sa description.

De ce fait, l'aptitude de classe n'est pas un sort, et selon la situation, il est possible d'utiliser plusieurs aptitudes de classes de magiques dans un même round avec un maximum de deux aptitudes par round (tout comme les coups spéciaux des combattants).

9.4. Attaque sans arme

Le **MAC (maîtrise au combat)** est remplacé par l'addition de deux caractéristiques physiques.

L'attaque est la suivante : **2 caractéristiques physiques additionnées + d20 lancées à chaque attaque**

Pour les **dégâts sans arme**, on additionne les caractéristiques **Force + Vigueur**

Pour les coups critiques, ils fonctionnent de la même façon, à savoir 20 de différence ou moins si 20 en Force.

Lors d'un coup critique à mains nues, la table contondante est utilisée. Le PJ lance un d6 à la place d'un d10 utilisé lors d'un coup critique avec une arme.

Si l'assaillant possède 20 en Force, il lance deux d6 et prend le meilleur des deux.

Le PJ doit choisir le style de combat qui lui convient pour le combat à mains nues.

Il peut soit user de force pure et de résistance, ou alors d'agilité et de force

FORCE + VIGUEUR + d20

Ou,

DEXTERITE + FORCE +d20

Effectuer une prise (coûte 2PA)

Pour attraper un adversaire, l'assaillant doit lancer un jet comparé avec la cible, de FORCE (pour attraper puis faire tomber, étrangler ou briser un membre) ou DEXTERITE (pour attraper puis frapper, bousculer, ou faire une prise), selon s'il souhaite utiliser la puissance ou l'agilité.

Le défenseur lance lui aussi un jet comparé, il peut répondre à l'agression soit par la FORCE (en faisant face à l'agresseur), soit par la DEXTERITE (en esquivant pour s'écarter de l'agresseur), soit par la VIGUEUR (en encaissant les agressions sans broncher)

Lors d'une prise, un jet comparé est lancé

Attaquant : Jet comparé de FORCE ou DEXTERITE +d20

Vs

Défenseur : Jet comparé de FORCE, VIGUEUR ou DEXTERITE +d20

9.5. Attaque avec une arme

Une attaque armée coûte 1 PA sauf s'il s'agit d'un coup spécial.

Lors d'un combat, un PJ peut utiliser au maximum un coup spécial par demi-round, soit deux coups spéciaux maximums par round.

Pour déterminer la rapidité d'une attaque, les PJs et le MJ doivent lancer un d10 et y ajouter des ajustements spécifiques (voir chapitre 8.2 Ordre de jeu)

Le score d'attaque se confronte ensuite au score de défense.

Une attaque au corps à corps nécessite au minimum l'utilisation d'un PA ou d'une attaque.

L'assaillant lance alors un d20 dont il additionne le résultat à son score de MAC (maîtrise au combat)

Le défenseur utilise l'une des défenses possibles listées dans le chapitre « 10. Défense ». Si la défense utilisée coûte 1PA, le défenseur lance lui aussi un d20 dont il ajoutera le résultat à son score de défense utilisée.

Si le score d'attaque est supérieur au score de défense, la cible est touchée.

Si le score d'attaque est égal ou inférieur, la cible a réussi à se protéger.

Chaque attaque au corps à corps nécessite un lancer de d20 à ajouter au MAC de l'arme.

Si la cible est touchée, l'assaillant doit ensuite lancer les dégâts de son arme.

Il lance le dé de dégât associé à son arme, puis le multiplie par son nombre de dés possédés.

*Exemple pour une arme à une main :

Vlad est un roublard agile au combat. Il se bat à l'épée longue et possède un score de dégâts de 5d10 avec son arme de prédilection.

Il lance un d10, un seul dé, car il s'agit d'une arme à une main, dont il multiplie le résultat par 5

*Exemple pour une arme à deux mains :

Horace est un guerrier expérimenté. Il se bat à la lance lourde et possède un score de 6d12 de dégâts avec son arme.

Il lance deux d12, car il s'agit d'une arme à deux mains, et prend le meilleur des deux dés dont il multiplie le résultat par 6

Coup non léthal : pour placer une attaque avec le pommeau de son arme, le fonctionnement de l'attaque est identique.

Seuls les dégâts changent. Le score de FORCE de l'assaillant remplace les dégâts de l'arme.

Si le coup est critique, les dégâts sont doublés et un coup critique contondant doit être lancé (voir chapitre 13. Coups critiques)

9.6. Bonus / Malus au combat

- ✓ Attaque en hauteur = +3
- ✓ Attaque en charge = +2 au score d'attaque, +2 au score de rapidité et +4 aux dégâts
- ✓ Attaque en supériorité numérique = +1 à partir de 2 personnes (+2 pour 3, +3 pour 4, etc. jusqu'à 6 personnes sur une cible si non acculée contre un mur, sinon la moitié en cas de présence d'un mur limitant l'espace, soit 3 contre 1)
- ✓ Attaque / défense au sol = -2
- ✓ Attaque ou défense avec une arme non maîtrisée = -10 au jet (dans le détail - 8 si maniement de type d'arme non maîtrisée cumulable à -2 si aucun rang martial dans l'arme utilisée, soit -10 au maximum)
- ✓ Garde / Mise en joue ou visée (durant 1 round minimum) = confère l'initiative de frapper le premier si l'allonge de l'arme est plus grande (sinon si ce n'est pas le cas, un simple bonus de +2 au score de rapidité) et un bonus de +2 à la première attaque du round ainsi qu'un bonus de +2 en défense pour la première défense du round
- ✓ De dos = +4 au toucher et dégâts pour l'assaillant
- ✓ De côté = +1 au toucher
- ✓ Étourdi = ne peut pas attaquer ni se déplacer, mais seulement se défendre, -IPA par round sauf si 18, 19 ou 20 en volonté, dans ce cas -IPA et possibilité d'effectuer toute type d'action avec un malus de -2 à tous les jets si 18 en volonté, -1 si 19 et aucun malus si 20
- ✓ Aveuglé = -6 à tous les jets d'attaque et de défense
- ✓ K.O = assommé et au sol. **Aucun PA dans le round.** À la fin du round, jet de sauvegarde en Vigueur pour se relever.

9.7. Attaque-surprise

Pour déterminer si un PJ ou PNJ est surpris, la cible doit lancer un jet de surprise. S'il est surpris, le pj ou le pnj doit utiliser son score de défense surprise.

Jet de Surprise = jet de Perception à -5

Si un assassin se glisse jusqu'à sa cible par surprise en réussissant tous ses jets de dissimulation, discrétion et camouflage, tandis que la cible loupe tous jets de vigilances, la cible ne bénéficiera pas d'un jet de surprise et sera automatiquement surprise.

Si l'assassin est en pleine réussite, il faut être doté d'un don ou d'une intuition exceptionnelle permettant de prévenir d'une telle attaque. Dans ce cas spécifique, la cible peut bénéficier d'un jet de surprise à lancer.

9.8. Score d'attaque

Le score d'attaque nécessite de prendre en compte moult éléments détaillés dans le chapitre 9.2. Mais dès lors que le MAC est calculé, il est noté et reste figé.

Le score d'attaque est l'addition du résultat d'un d20 avec le score de MAC

Il est ensuite possible d'améliorer ce score, si le PJ prend possession de meilleures armes ou s'il récupère des points d'expérience lui permettant de prendre des niveaux pour acheter de nouvelles compétences ou aptitudes apportant des bonus au score d'attaque.

$$\begin{aligned}
 \text{MAC (Maîtrise au combat)} &= \\
 &+ \text{Score de Caractéristique utilisée (de 5 à 20)} \\
 &\quad + \text{niveau de l'arme (de 0 à 3)} \\
 &+ \text{niveau de compétence d'arme (de 0 à 10)} \\
 &\quad + \text{maniement d'arme (de 0 à 2)} \\
 &\quad\quad + \text{allonge (de 1 à 5)} \\
 &\quad + \text{aptitude de classe (de 0 à x)} \\
 &\quad\quad + \text{bonus autre} \\
 &+ \text{d20 à lancer à chaque attaque}
 \end{aligned}$$

Sur le d20, le 20 est toujours est une réussite, quel que soit la défense de l'ennemi. De même, le 1 est toujours un échec.

Compétence d'arme Non Maîtrisée = Attaquer avec une arme dont on ne possède pas le maniement d'armes est pénalisé d'un malus de -10 au jet d'attaque

(dans le détail - 8 si maniement de type d'arme non maîtrisée cumulable à -2 si aucun rang martial dans l'arme utilisée, soit -10 au maximum)

9.9. Scores de défense

Type de défense

- *Parade agressive (à l'épée) : Jet d'attaque + d20*

Il s'agit d'une garde haute et agressive. Jet d'attaque comparé si le défenseur fait moins sur le jet comparé attaque contre défense, il remplace son précédent score par un score équivalent à un jet de surprise (soit caractéristique Vigueur uniquement + armure).

De ce fait une parade agressive permet aux excellents combattants de faire un meilleur score de défense, mais elle s'avère extrêmement risquée s'il échoue. S'il fait moins que son assaillant, il voit son score de défense chuter terriblement et le risque d'encaisser un coup critique fortement augmenté.

La Parade agressive ne fonctionne pas contre les projectiles

Exemple : Borak possède un score d'attaque à l'épée longue de 35 +1d20, il utilise une parade agressive en première défense, il obtient un score de 06 sur son d20 soit un total de 41 en défense, son assaillant fait un score total de 47. Le défenseur ayant échoué, il modifie son score de 41 par un score équivalent à une attaque surprise, soit Vigueur (18) + Armure (+6), sans dé, donc un nouveau score de défense de 24. La différence entre 47 et 24 étant supérieure à 20, le coup est critique.

- *Parade au bouclier : équivalent à un Jet d'attaque au bouclier + d20+ les bonus défensifs autorisés (aucun bonus offensif n'est utilisé)*

Ce qui donne : **Dex ou For + bonus bouclier x2 + MAC au bouclier +D20**

Score de Dextérité ou de force + bonus du bouclier à la place du bonus d'arme + score de MAC équivalent à une arme, mais remplacé par le niveau de compétence d'arme du bouclier

- *Garde défensive : Vigueur + ½ Perception + bonus armure (de 1 à 10) + bonus bouclier (de 1 à 5) +d20*

(à chaque coup pris l'armure perd 1 point de bonus)

Boucliers 1 (rond /de poing) 2 (écu / rond et large) 3 (Pavois)

- *Esquive : Dextérité + ½ Perception + bonus de défense d'esquive +d20*

- *Hors parade : Vigueur + Perception divisée par 2 + bonus armure si armure portée*

le score de vigueur + bonus défensif d'armure (comme pour le jet de surprise) + le score de perception divisé par 2, aucun d20 à lancer, le score est fixe

- *Surprise : caractéristique Vigueur uniquement + armure, pas de d20*

- *Attaque à distance (non surpris) : (Vigueur + Perception + Dextérité) divisé par 2 + armures + d20*

10. ATTAQUE

ATTAQUE = MAC (Maîtrise Au Combat) + Acuité + Allonge + d20 (+ bonus compétences spéciaux)

- ✓ MAC (Maîtrise Au Combat) = Carac (selon l'arme : Force, Dextérité ou Perception) jusqu'à 20 + bonus de compétence de combat (de 0 à 10 => niveaux de compétence d'arme de 0 à 5, score naturel de 0 à 3 et niveau du maniement d'armes de 0 à 2)
- ✓ Acuité de l'arme (0 à 3)
- ✓ + allonge selon type d'arme = donne un bonus pour toucher la cible selon l'allonge de l'arme => bonus entre 1 (dague) et 5 (lance)
- ✓ + bonus d'aptitude ou de compétence de combattant permettant d'améliorer le jet d'attaque
- ✓ + bonus racial ou divin permettant d'améliorer le jet d'attaque
- ✓ + 1d20

Caractéristique basique utilisée (de 1 à 20) + 1d20 + Qualité arme (de 0 à 3) + bonus compétence maîtrise au combat (de 0 à 10) + allonge de l'arme (de 0 à 5)

-Armes de poing FOR ou DEX

-Armes de lancer DEX

-Armes à tension DEX ou PER

10.1. Corps à corps : Force ou Dextérité ?

Particularité notable du combat au corps à corps, si le PJ utilise sa DEXTERITE, il bénéficie en bonus de dégâts, d'un score équivalent à son niveau de maîtrise de compétence d'arme.

Par exemple si son niveau de compétence d'arme en épée longue est de 5, le PJ ajoutera 5 de dégâts à chaque attaque, le niveau de compétence d'arme pouvant s'échelonner de 1 à 5.

Par contre si le PJ utilise sa FORCE au corps à corps, il remplacera le bonus de dégâts équivalent à son niveau de compétence d'arme par son score de caractéristique de FORCE divisé par 2 (arrondi à l'inférieur), celui-ci pouvant atteindre 10 lorsqu'il atteint 19 en Force.

Si le Pj possède 20 en FORCE, le bonus n'est pas divisé par 2 et passe à 20 pour 20 en FORCE

Table de dégâts pour la Force

6 en Force => +3 aux dégâts
7 en Force => +3 aux dégâts
8 en Force => +4 aux dégâts
9 en Force => +4 aux dégâts
10 en Force => +5 aux dégâts
11 en Force => +5 aux dégâts
12 en Force => +6 aux dégâts
13 en Force => +6 aux dégâts
14 en Force => +7 aux dégâts
15 en Force => +7 aux dégâts
16 en Force => +8 aux dégâts
17 en Force => +8 aux dégâts
18 en Force => +9 aux dégâts
19 en Force => +10 aux dégâts
20 en Force => +20 aux dégâts

10.2. Maitrise au combat (MAC)

Le MAC est le score d'attaque spécifique par arme que possède un PJ.

Ce score prédéfini par de nombreux paramètres et additionné au résultat d'un d20, permet de calculer le score d'attaque d'un PJ.

Le MAC se calcule en additionnant = le bonus de **maniement d'armes** + le bonus d'expertise martiale associée à l'arme + **la CARAC associée à l'arme** (exemple : Force ou dextérité pour une épée) + d'autres éventuels bonus ou ajustements au combat

De ce fait chaque arme possède un MAC différent

Exemple : Orko l'orc se bat avec sa force, il excelle dans la hache à deux mains, et il possède une arme +3 rare et légendaire

Détail du MAC de Orko =

⇒ 20 (FORCE) + 2 (Maniement) + 10 (points de compétence d'arme) + 4 (allonge) + 3 (qualité de l'arme) + 4 (Combat orc) + 3 (différents bonus liés à des aptitudes de guerrier)

Ce qui donne un MAC de 46+d20

Les différents types de maniement d'arme

- Arme tranchante à une main
- Arme tranchante à deux mains
- Arme de tension
- Arme de Jet
- Arme d'Haast
- Arme contondante à une main
- Arme contondante à deux mains
- Arme à feu
- Arme de siège
- Bouclier

Chaque compétence de type "maniement d'armes" peut être achetée 2 fois => chaque niveau de maîtrise donne un +1 au jet d'attaque

Le niveau de maîtrise au combat des PJs dépend de 2 facteurs pour atteindre son bonus maximum de +12 au jet d'attaque

Pour chaque arme le PJ a un niveau de maîtrise au combat différent :

- 2 points sont à prendre dans la branche "maniement d'arme"
- 10 points en passant expert niveau 5 dans une Compétence d'arme

10.3. Compétence d'arme : niveau d'expertise

- ✓ *1^{er} rang => **apprenti** = annule le malus de -2 et donne +2 au jet d'attaque
- ✓ *2^e rang => **spécialiste** = ajoute un dé de dégât supplémentaire à l'arme utilisée et +4 au jet d'attaque
- ✓ *3^e rang => **expert** = +6 au jet d'attaque
- ✓ *4^e rang => **virtuose** = +8 au jet d'attaque (*nécessite d'être de niveau 5 ou plus*)
- ✓ *5^e rang => **Maître d'arme** = +10 au jet d'attaque +1 en **Honneur** (le gain en honneur ne fonctionne seulement que pour les deux premières armes élevées au rang 5) (*nécessite d'être au minimum de niveau 10*)

10.4. Les dégâts

Varie en fonction de la caractéristique utilisée au combat : soit dextérité, soit force

Dégâts : nombre de dés à lancer en fonction de l'arme (d6, d8, d10, d12) + 1 point de dégât par niveau de compétence d'arme (jusqu'à 5 max) => si Dextérité utilisée

Dégâts liés au score de Force si Force utilisée (voir tableau de force dans chapitre caractéristique)

Nombre de dés pour les dégâts des armes : (1 à 2 dés de base selon l'arme + de 1 à 2 dés supplémentaires selon l'acuité de l'arme + 1 dé si Compétence d'arme appropriée + 1 dé si 20 en force)

Vitesse combat :

Si un possesseur d'arme longue (allonge 5) est "en garde", alors il a automatiquement l'initiative face à des adversaires visibles et suffisamment éloignés de même si l'un des deux combattants est en garde ou en charge avec une plus grande allonge il a l'initiative

Pour les archers : dés de dégâts + bonus de la compétence "archer" +4 de dégâts

Chaque arme doit donc posséder un score d'attaque spécifique en fonction des éléments suivants :

- Niveau d'expertise de l'arme => jusqu'au niv5 max soit +10
- Maîtrise du type d'arme (ex : arme tranchante à une main) => jusqu'à +2
- Niveau de l'arme (de 1 à 3)
- Allonge de l'arme (de 1 à 5)

Les dégâts peuvent varier au corps à corps selon si le joueur utilise sa Force ou sa Dextérité.

Pour la dextérité, le PJ utilise en plus des dés de dégâts un bonus équivalent au niveau de compétence d'arme de l'arme utilisée.

Pour la force, le PJ remplace son bonus lié à son niveau de compétence d'arme par sa caractéristique de Force.

Dégâts de l'arme : Le nombre de dés de dégâts par arme (d6, d8, d10, d12), est déterminé par la qualité de l'arme, les aptitudes et les caractéristiques du PJ.

Bonus du PJ : À ce score de l'arme, lié un nombre de dés prédéfinis, le PJ viendra additionner ses bonus. Ces bonus diffèrent si le PJ se bat avec sa FORCE ou avec sa DEXTERITE (voir chapitre 9.1).

Le bonus peut être optimisé si le PJ est un combattant aguerri possédant des aptitudes ou compétences permettant d'augmenter les dégâts.

Les coups critiques : Si un coup est critique, les PJs et les PNJs doivent ajouter le score maximum de leurs dés au score de dégâts. Exemple : si le PJ possède une arme qui fait 6d10 + un bonus, il ajoute le score maximum des dés à savoir 60 sur son score de dégâts..

Si l'attaque résulte d'un 20 sur le d20, la cible se prend un coup critique localisé dans la tête, et dans ce cas, l'intégralité des dégâts de l'arme et des bonus du PJ sont multipliés par deux

Comment obtenir plus de dés de dégâts par arme ?

+1 dé de dégâts pour une arme d'acuité niveau 2

+1 dé de dégâts pour une arme d'acuité niveau 3 (à ajouter à celui obtenu au niveau 2)

+1 dé de dégâts obtenu si le niveau 2 de la Compétence d'arme liée est débloqué

+1 dé de dégât si le PJ possède un score de 20 en caractéristique Force

Et en bonus des dés à lancer le joueur doit additionner :

+1 point de dégât par niveau de compétence de l'arme (minimum 0 maximum 5)

+ D'autres bonus liés à des aptitudes de classe

+ remplacer le bonus de compétence d'arme par le score de force divisé par 2 (sauf 20 en FORCE) pour le PJ qui utilise sa Force et non sa Dextérité au corps à corps

Exemples : Shen l'assassin ninja se bat avec sa dextérité, il additionne à ses dés de dégâts son niveau de compétence d'arme de l'arme utilisée (maximum + 5 de dégâts), tandis que Ruk le guerrier qui tape avec sa force, remplace le bonus lié au niveau de compétence d'arme par son score de force divisé par 2. Comme il a 18 en Force, son bonus est de +9 de dégâts (le maximum était +20 si 20 en Force, ou +10 si 19 en Force)

Pour les archers, le bonus de la compétence "archer" s'ajoute aux dégâts

10.5. Coups spéciaux

(Chaque coup spécial peut être acheté avec 1pc ou 1 point de Compétence d'arme)

Coup sauté (1PA ou une attaque)

Donne un bonus de +4 au jet d'attaque (uniquement sur la 1re attaque, dès que le combattant se retrouve au corps à corps il ne peut plus utiliser de coup sauté) si l'assaillant touche la cible, celle-ci doit effectuer un jet de Force comparé pour ne pas être déséquilibré

Coup bas (1PA ou une attaque)

Jet comparé FORCE (assaillant) VS VIGUEUR (cible), si le coup est réussi, la cible lance un nouveau jet de Vigueur (jet de sauvegarde) avec comme malus la différence entre Force et Vigueur sur le premier jet. Si la cible loupe son jet de vigueur, il est plié en deux de douleurs, mais peut relancer un jet de vigueur à chaque round pour reprendre ses forces, le malus baisse de 1 à chaque round, ne fonctionne pas contre une armure.

Coup de boule (1PA ou une attaque)

Jet de force comparé si réussit la cible recule et prend en dégâts la différence entre les dés

Jet de vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi

Matraquage (-1PA) (arme à une main)

L'assaillant place toutes ses attaques -1Pa en début de round, il enchaîne toutes ses attaques pour étourdir son adversaire, exemple : s'il possède 4 attaques il en effectue 3 à la suite. Les attaques s'effectuent sur la même cible à -2 en attaque et 1dé de moins en dégâts. Pour ne pas être étourdi la cible doit effectuer un Jet de volonté avec malus équivalent au nombre d'attaques encaissées x2
Exemple : 2 attaques encaissées = jet de volonté à -4, si loupé cible étourdie.

Assommer (1PA ou une attaque) (arme à une main)

Jet de volonté à -6 pour la cible + jet de vigueur si l'un des deux jets est loupé la cible tourne de l'œil, si 16 ou au-dessus en Vigueur, la cible peut lancer un jet quitte ou double de Vigueur à -6 pour rester debout, ou pas

Attaque rapide latérale (2PA ou 1PA + une attaque) (arme à une main)

L'assaillant fonce tête baissée sur ses flancs de son adversaire pour ensuite se jeter et placer une attaque latérale tranchante et rapide (façon samourais). Cette action ne peut pas s'effectuer avec les armes à deux mains, à l'exception des katanas. Seules les armes à une main permettent l'attaque rapide latérale. Jet de dextérité comparé, si l'assaillant l'emporte son déplacement a été tellement soudain et imprévisible qu'il bénéficie d'une attaque équivalente à une attaque-surprise, mais forcément localisée sur un flanc, même si l'assaillant fait un 20 sur son dé.

Cette compétence ne peut pas s'effectuer en armure lourde (Plate, Maille, Écailles, etc.)

Coup double tranchant (2PA ou deux attaques)

Un violent aller-retour pour balayer devant soi. Les deux coups perdent en précision, mais sont violents et rapidement enchainés. Malus de -4 aux 2 jets d'attaque, 1dé de dégâts en plus pour chaque attaque

Balayage (3PA ou 2PA +1attaque) (arme à deux mains)

Nécessite une arme à deux mains Jet d'attaque pouvant toucher jusqu'à 1 cible + 1 cible tous les 4 points en Force L'assaillant lance un jet de force comparé, les cibles doivent lancer un jet de dextérité comparé et faire autant ou plus sinon ils sont touchés par l'attaque comme s'il s'agissait d'une attaque-surprise. Si le défenseur fait 20 sur son jet de dextérité comparé, il se place hors de portée du balayage (se retrouvant ainsi, exempté du jet de défense à lancer)

Attaque violente (1PA ou une attaque)

L'assaillant met toute sa force et sa rage dans son attaque, il bénéficie d'un bonus de +6 à son attaque et +6 aux dégâts, mais il crée une ouverture sur sa prochaine parade ou esquive (vigueur ou dextérité divisée par 2)

Estocade (1PA ou une attaque)

Coup d'attaque normal à effectuer,

*soit la cible n'a pas d'armure :

Coup simple = hémorragie, si critique = hémorragie grave,

*soit la cible a une armure :

Si coup simple = armure perd 1 de défense, si coup critique = armure percée et hémorragie

Double Estocade (2PA ou deux attaques) (deux armes en mains)

La cible subit deux estocades simultanées (nécessite combat à deux armes)

Feinte (2PA ou 1PA + une attaque)

Jet de Dextérité comparé et transforme l'attaque en attaque-surprise si réussit (mais l'adversaire conserve son bonus armure)

Attaque tournante (3PA ou 2PA + 1 attaque)

Nécessite une arme à deux mains

Jet de Dextérité comparé contre tous les adversaires, si réussi, les adversaires au corps à corps ne peuvent attaquer durant 1 round sauf en plaçant une glissade réussie, ou sinon un coup sauté, mais avec le risque de se faire toucher par l'attaque tournante (jet d'attaque normal)

Coup de bouclier (1PA + une attaque ou + une parade)

Nécessite d'être au corps au corps depuis 1 round, la cible ne peut pas le parer, mais peut l'esquiver, jet de (FOR) comparé avec bonus du bouclier pour l'assaillant, si l'assaillant perd, rien ne se passe, si la cible perd, il encaisse l'équivalent de la force de son adversaire en dégâts, il recule de 2 mètres et perd 2 actions de 1 PA chacune. Si l'écart est de plus de 20 en faveur de l'assaillant, la cible prend les mêmes dégâts, mais est projetée en vol plané 4 mètres plus loin. Il est assommé 1 round puis doit lancer un jet de vigueur à chaque round jusqu'à ce qu'il réussisse son jet pour retrouver ses esprits.

Coup latéral précis (nécessite une épée courte ou une arme courte) 2PA (1PA + 1ATT, 2ATT)

Le PJ place toute sa force et sa concentration dans une attaque précise et violente si le PJ touche, le coup est critique, placé dans les flancs coûte 1 point de fatigue supplémentaire

Coup foudroyant (nécessite une épée courte ou une arme courte) 2PA (1PA + 1ATT, 2ATT)

Le PJ place une attaque ultra rapide => bonus de +7 en initiative sur la première attaque uniquement, la cible doit lancer jet de surprise pour ne pas être surpris par l'attaque (jet de Perception à -5), si elle est surprise, l'attaque foudroyante bénéficie des avantages d'une attaque-surprise

Glissade / roulade (2PA ou 1PA + une attaque ou une esquive) (avec arme à une main uniquement)

Jet de dextérité à - 8 si réussit : soit surprend l'adversaire et place une attaque-surprise (pour la 1re attaque seulement) sauf si l'adversaire est en garde, soit s'extirpe d'un combat

Désarmement (1PA ou une attaque)

Jet de Dextérité comparé, si celui qui désarme l'emporte avec 2 ou plus d'écart, l'arme de l'adversaire tombe au sol, le désarmement fonctionne si les armes sont de taille similaire

Pour désarmer un adversaire avec une arme plus grande, il faut racheter la compétence Désarmement (expert en désarmement)

Revers (1PA ou une attaque)

Le combattant place un enchainement de deux coups, le deuxième est le revers, cette attaque bénéficie d'un effet de surprise. L'adversaire voit alors son score de garde défensive ou d'esquive souffrir des effets d'une attaque-surprise.

Le revers ne fonctionne qu'une fois sur un adversaire ayant plus de 10 en perception ou intelligence, sinon la cible doit lancer un jet de perception à -2 la 2e fois puis un jet d'intelligence normale la 3e fois.

Par contre si la cible possède une intelligence ou une perception supérieure à 15, il peut lancer un jet de perception à -8 pour ne pas souffrir des effets du 1er revers

Contre-attaque (1PA ou une attaque)

Le guerrier laisse l'initiative à son adversaire et utilise soit une parade à l'épée soit une esquive puis place un contre rapide

Le niveau 1 donne un bonus de +4 en précision et dégâts

Le niveau 2 donne un bonus de +8 en précision et dégâts

Défense rugueuse (1PA ou une défense, sauf esquive)

Le guerrier utilise toute son endurance et sa vigueur pour se protéger d'une attaque.

Il utilise son score de défense selon la défense utilisée auquel il ajoute son score de vigueur divisé par deux. Def + Vig/2

Sursaut défensif (1PA ou une défense)

Le guerrier utilise toute son agilité et sa souplesse pour se protéger d'une attaque.

Il utilise son score de défense selon la défense utilisée auquel il ajoute son score de dextérité divisé par deux. Def + Dex/2

Place forte (1PA ou une défense, sauf esquive)

Le guerrier utilise toute sa force pour se protéger d'une attaque.

Il utilise son score de défense selon la défense utilisée auquel il ajoute son score de force divisé par deux. Def + For/2

**Coups spéciaux pour armes les armes de tension*

Flèche perçante (1PA ou une attaque) (arc)

L'archer met particulièrement plus de force pour permettre à sa flèche de percer une armure

Jet de force à - 4 puis jet d'attaque à +4 en précision et +4 aux dégâts

Flèche perforante (2PA ou 1PA + une attaque) (arc & arbalète)

Perfore la cible et déclenche une hémorragie.

À l'arc : Jet de force à - 8 puis jet d'attaque, si la cible est touchée le coup est équivalent à un critique

À l'arbalète : le tireur prend le temps de viser pour optimiser son attaque, malus de -2 au score de rapidité de l'arbalétrier

Attaque d'opportunité (1PA du round d'avant) (arc)

Le guerrier se met en garde à la fin du round précédent et dès qu'une cible passe dans sa zone de tacle pour une arme de corps, le guerrier a l'initiative sur cette première attaque et bénéficie de

toutes ses attaques à ce round. Pour les armes à distance, dès que la cible entre dans la zone de vision, le guerrier bénéficie d'une attaque prioritaire (initiative) supplémentaire en début de round.

Œil sûr (compétence passive) (arc & arbalète)

+2 à tous les jets de visées pour les armes à tensions et armes de jet

Précision mécanique (compétence passive) (arbalète)

L'arbalétrier entretient son arbalète pour optimiser sa visée.

Confère un bonus de +2 au toucher

Tir éclair (2PA) (arbalète)

L'arbalétrier, le doigt sur la gâchette, se tient prêt à tirer.

Le tir éclair coûte 2 PA mais confère l'initiative pour l'arbalétrier de tirer le premier

Permet un tir rapide et puissant à bout portant ou sur une courte distance

Nécessite d'être soit à moins de 5 mètres (bout portant) soit à moins de 20 mètres (courte distance)

Bout portant : confère le meilleur score de rapidité pour la première attaque, +4 toucher et dégâts

Courte distance : confère le meilleur score de rapidité pour la première attaque, +2 toucher et dégâts

Duo de flèches (1PA) (arc)

Deux flèches partent en simultané dans la même direction

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 40 de dégâts

Trio de Flèche (2PA) (arc)

Trois flèches partent sur la même cible

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 70 de dégâts

Plusieurs flèches en main (3 niveaux d'évolution, chacun coûte 1 pc)

1) Trois flèches en mains (3PA ou attaques) (arc)

3 flèches partent en rafale, 3 dés à lancer

2) Quatre flèches en main (3PA ou attaques) (arc)

3 flèches partent en rafale et une flèche reste prête à être tirée, 3 dés à lancer

3) Cinq flèches en main (3PA ou attaques) (arc)

3 flèches partent en rafale et deux flèches restent prêtes à être tirées, 3 dés à lancer

Fonctionnement de l'arc

De base l'arc fonctionne ainsi : 1 PA pour tirer et 1 PA pour recharger (voire même 1 PA pour cibler (viser donne +4 au jet d'attaque), 1 PA pour tirer et 1 PA pour recharger)

Si l'archer utilise une compétence spéciale il doit utiliser 1PA par flèche à « recharger », donc par exemple 3 PA s'il souhaite lancer à nouveau une compétence spéciale telle que 3 flèches en main

Contre les boucliers

Si un archer lance une rafale de flèches sur un porteur de bouclier, le défenseur utilise une seule parade pour placer son bouclier dans la bonne direction, puis il lance le % de réussite de bloquer chaque flèche.

Si une flèche passe, le porteur de bouclier se la prend en Hors Parade

Chaque position prise dans une direction par le porteur de bouclier est équivalent à 1PA ou une parade

Si le MJ détermine que des flèches viennent du même angle de tir, le défenseur peut n'utiliser qu'un seul PA ou une seule parade pour stopper les flèches.

À partir du niveau 20 inclus, un archer peut envoyer une rafale de 3 flèches tout en modifiant l'angle de tir malgré la vitesse d'exécution. Ce qui implique que chaque flèche nécessite l'utilisation d'un PA ou d'une parade pour tenter de la stopper

10.6. Arts martiaux

Arts Martiaux & Combat à mains nues

Au corps à corps à mains nues, il est possible de soit placer une attaque, soit effectuer une prise

- Pour l'attaque : 2 caractéristiques physiques additionnées + d20 lancé à chaque attaque
- Pour la prise : Jet de caractéristique comparé (voir ci-dessous)

Attaquant : Jet comparé de FORCE ou DEXTERITE +d20

Défenseur : Jet comparé de FORCE, VIGUEUR ou DEXTERITE +d20

⇒ Lors d'une prise, l'agresseur et la cible choisissent la caractéristique utilisée pour le jet comparé

Pour localiser sur des coups comparés, il faut engranger 4 ou plus comme différence entre le score de l'assaillant et celui de son adversaire (attaque ou prise)

Sinon, le ventre ou les côtes sont touchés

Si les côtes sont touchées, jet de vigueur pour la cible pour ne pas avoir une ou plusieurs côtes brisées

Uppercut (1PA)

Jet de dextérité comparé pour toucher

Jet de force comparé pour renverser l'adversaire vers l'arrière

Jet de vigueur pour ne pas être étourdi ou K.O (si jet de force comparé perdu)

Dégâts = 3d6 + force

Crochet (1PA)

Jet de dextérité comparé si la cible est touchée elle prend des points de dégâts équivalents au score de force de l'assaillant +3d6

Jet de force comparé pour coucher l'adversaire si le visage est touché

Jet de vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi

Coup de pied sauté* (1PA)

Jet de dextérité à lancer si réussi 3d6 + la dextérité de dégâts, et jet de dextérité à-2 pour la cible pour ne pas tomber par terre (si elle échoue, cible à terre et -1 PA)

Double coup pied de sauté* (2PA)

Jet de dextérité à lancer si réussi 3d6 + la dextérité de dégâts deux fois et jet de dextérité à-4 pour la cible pour ne pas tomber par terre (si elle échoue cible à terre et -2 PA)

Descente du coude (2PA ou 1PA + 1 attaque)

Ne fonctionne pas (et à éviter) contre les casques et les heaumes sauf si une armure solide est portée au niveau du coude pour l'assaillant.

Jet de dextérité pour s'élever au-dessus de son adversaire et taper le haut de son crâne avec le coude puis 5d6 + la force de dégâts + jet de Vigueur pour la cible pour ne pas être étourdie ou K.O

Jet de vigueur loupé => cible K.O

Jet de vigueur réussit entre 0 et 4 => cible étourdie 1d6 round

Jet de vigueur réussit à 5 ou plus => cible debout

Balayette (1PA)

Jet de Perception à réussir pour l'assaillant, puis jet de Dextérité comparé

Si la cible obtient un meilleur résultat comparé, elle ne prend que 1d6 + la dextérité de dégâts

Si la cible échoue, elle prend 3d6 + la dextérité de dégâts et perd l'équilibre (cible à terre et -1PA)

Clé de bras (1PA)

Jet de dextérité comparé pour attraper l'adversaire, puis Jet de Force comparé avec l'adversaire. Si réussit l'assaillant effectue une clé de bras pour paralyser son ennemi

L'assaillant peut relancer un jet de Force comparé en effectuant la clé de bras, s'il est remporté, il permet de déboîter un membre ou de casser un os avec la clé

Clé de jambe (1PA)

Jet de dextérité comparé puis Jet de force comparé avec l'adversaire si réussit l'assaillant peut effectuer une clé de jambes pour paralyser son ennemi. Un troisième jet de force remporté permet de briser un membre ou d'étouffer la cible selon la prise.

Coup de pied tournant (2PA)

Jet de dextérité comparé, si réussit le PJ peut atteindre 3 cibles proches situées autour de lui
2d6 + la dextérité de dégâts par cible

Jet de sauvegarde de dextérité pour la cible pour ne pas tomber par terre (si elle échoue, cible à terre et -1 PA)

Lutte (prise de la nuque, des épaules et du dos) (2PA ou 1PA + 1 attaque)

Jet de force comparé avec l'adversaire, si réussit l'assaillant peut effectuer une prise pour plaquer son ennemi puis le maîtriser s'il réussit un deuxième jet de force comparé à la suite

Un troisième jet comparé remporté permet de briser un membre ou d'étouffer son adversaire

En contrepartie de cette attaque fulgurante et précise pour attraper l'adversaire, l'assaillant est exposé. Il ne peut qu'effectuer des esquives (pas de positions défensives ni de parades) et s'il n'en possède pas et qu'il n'a pas l'initiative il prend des attaques équivalentes à des attaques-surprises.

Étranglement (2PA ou 1 PA + 1 attaque)

Si attaque-surprise = jet de dextérité comparé, si le PJ gagne sa prise d'étranglement se met en place

Si visible par la cible = jet de Force comparé, si le PJ gagne sa prise d'étranglement se met en place

Jet de Vigueur pour la cible pour ne pas s'évanouir au 1er round

Au 2e round la cible peut relancer un jet de force comparé pour se défaire de son agresseur

Au 3e round, la cible ne se débat presque plus (sauf si au-dessus de 15 en vigueur=>3e jet de force comparé)

Au 4e round la cible est morte

Coup de genou placé (2PA ou 1 PA + 1 attaque)

Le Pj place un puissant coup de genou au choix dans l'abdomen, l'entre jambes, les flancs ou la tête (nécessite un jet de force comparé en plus pour attraper la tête de l'adversaire)

Jet de sauvegarde, vigueur à -2 pour la cible pour ne pas être paralysé 1 round par la douleur

Dégâts équivalents à la force de l'assaillant

Brise genou (1PA)

Le Pj place un puissant coup de pied dans le genou de son adversaire en prenant un tel angle que si la cible ne se laisse pas tomber, elle se retrouve avec une violente entorse au genou voire carrément le genou brisé

Jet de Dextérité à -2 pour toucher le genou, puis jet de force comparé pour briser le genou

Si le PJ l'emporte, la cible peut se laisser tomber (cible à terre et -1PA) ou résister (jet de vigueur à -6, si loupé genou brisé, si réussit entorse au genou)

La cible prend 5d6 + la vigueur de dégâts, si le genou est blessé, la cible ne peut plus courir ni se déplacer rapidement

Étouffement (2PA ou 1 PA + 1 attaque)

Jet de dextérité comparé pour attraper la cible et se placer derrière elle (ou au-dessus). Le Pj place sa main sur le visage de l'adversaire pour l'étouffer et l'empêcher de respirer

Jet de force comparé pour immobiliser la cible

Au 2e round la cible peut relancer un jet de force comparé pour se défaire de son agresseur

Au 3e round, la cible ne se débat presque plus (sauf si au-dessus de 15 en vigueur=>3e jet de force comparé)

Au 4e round la cible est morte

Déviaton (défense) (1PA + 1 défense ou 2PA) (2pc)

Permet de dévier avec la main la trajectoire d'une lame tout en évitant de toucher son tranchant

Jet de dextérité à difficulté =>30

Les critiques adverses ne peuvent pas être esquivés avec cette compétence

11. DEFENSE

11.1. Parade agressive

Ne peut être utilisée qu'arme en mains, impossible à mains nues

Ne fonctionne pas contre les projectiles

Jet d'attaque comparé, le défenseur utilise son score d'attaque pour effectuer une défense agressive et tenter de parer la lame ennemie

Si le défenseur fait moins, il n'a pas réussi à parer, et laisse une ouverture fatale à son adversaire. De ce fait, il remplace son score de parade agressive par un score de défense naturelle.

Les bonus aux jets de défense ne sont pas pris en compte pour la parade agressive. L'utilisateur doit uniquement prendre en compte son score de MAC +d20 lorsqu'il défend, avec le risque que l'attaque ennemie soit critique s'il échoue.

11.2. Parade au bouclier

Score de MAC au bouclier + bonus du bouclier x2 + bonus des compétences défensives autorisées (par contre, aucun bonus offensif supplémentaire ne peut être utilisé, il s'agit du score d'attaque prenant uniquement en compte le MAC au bouclier)

Boucliers = 1 et 2 (rond /de poing) 2, 3 et 4 (écu / rond et large) 4 et 5 (Pavois, Large)

11.3. Garde défensive

Vigueur + la moitié du score de Perception d20 + bonus armure (de 1 à 10) + bonus bouclier (de 1 à 5) + autres bonus (compétences ou aptitudes défensives)

11.4. Esquive

Score de Dextérité + la moitié du score de Perception + bonus défensifs (bonus de caractéristique, compétences de défense, d'esquive et d'acrobatie + autres bonus défensifs (aptitude de classe) (de 0 à 5 selon le degré de maîtrise) +d20

11.5. Défense naturelle

Score de défense de base, sans lancer de dé

Vigueur + Perception divisée par 2 + bonus armure si armure portée

11.6. Attaque-surprise

Caractéristique **Vigueur** uniquement + **armure** + **bonus de (+2) si 20 en Vigueur**

Aucun bonus de compétence défensif ne peut être utilisé lors d'une attaque-surprise

Lorsque qu'une action soudaine est entreprise :

=> la cible effectue un jet de Perception à -5 = Jet de surprise

Si elle rate, elle est automatiquement surprise sur la première attaque, le premier sort, ou la première prise.

12. LES ARMES



12.1. Les Compétences d'armes

Pour utiliser une arme sans souffrir de malus, le joueur doit dépenser ses Points de Compétences dans un type de maniement d'armes, puis dans un type d'arme bien précise pour se spécialiser.

Par exemple, pour utiliser un sabre, le joueur doit acheter le maniement d'armes « arme blanche à une main », puis la Compétence d'arme « sabre » pour non seulement enlever les malus, mais aussi améliorer son score d'attaque, aussi appelé MAC (Maîtrise Au Combat).

Les différents types de maniement d'armes

Chaque type de maniement d'armes coûte 1PC. Il peut être acheté 2 fois maximum.

- ✓ Arme tranchante à une main (dague, lame, hache, etc.)
- ✓ Arme tranchante à deux mains (claymore, hache à deux mains, katana etc.)
- ✓ Arme de tension (arc court, arc long, arbalète, etc.)
- ✓ Arme de Jet (couteau, hachette, shuriken, etc.)
- ✓ Arme d'Haast (lance lourde, pique, hallebarde, etc.)
- ✓ Arme contondante à une main (masse, fléau léger, gourdin, etc.)
- ✓ Arme contondante à deux mains (bâton, fléau lourd, etc.)
- ✓ Arme à feu
- ✓ Arme de siège
- ✓ Bouclier

Chaque compétence de type "maniement d'armes" peut être achetée 2 fois => chaque niveau de maîtrise donne un +1 au jet d'attaque (voir MAC chapitre 9.2)

Acheté une fois, le type de maniement d'armes permet d'utiliser un type d'arme dans subir de malus.

Exemple : Borg sert d'une hache sans malus, car il a débloqué contre 1PC le type de maniement d'armes « arme tranchante à une main ». Par contre si Borg se sert d'un arc, il subit un malus de -

10 à toutes ses attaques avec un arc, du fait qu'il ne possède pas le type de maniement d'arme « arme de tension ».

L'expertise martiale

Chaque arme possède cinq niveaux de maîtrise. Le niveau 2 est un palier pour obtenir un dé de dégât de plus. Le bonus au jet d'attaque est comptabilisé dans le score de MAC

- *1^{er} rang => **apprenti** = annule le malus de -2 et donne +2 au jet d'attaque
- *2^e rang => **spécialiste** = ajoute un dé de dégât supplémentaire à l'arme utilisée et +4 au jet d'attaque
- *3^e rang => **expert** = +6 au jet d'attaque
- *4^e rang => **virtuose** = +8 au jet d'attaque *(nécessite d'être de niveau 5 ou plus)*
- *5^e rang => **Maître d'armes** = +10 au jet d'attaque +1 en **Honneur** (le gain en honneur ne fonctionne seulement que pour les deux premières armes élevées au rang 5) *(nécessite d'être au minimum de niveau 10 quelque-soit la classe)*

⇒ *Le niveau 2 des Compétences d'armes est vital, car il est le seul à accorder un dé de dégât supplémentaire pour l'arme liée.*

Chaque type d'arme est associé à une Compétence d'arme.

Les Compétences d'armes peuvent s'acheter à l'aide des PC (points de compétences) et des PCA (points de Compétence d'arme)

Exemple : l'épée à deux mains est un type d'arme et donc de ce fait une Compétence d'arme homonyme et nécessaire à une meilleure maîtrise de l'épée à deux mains. De même pour le sabre, la lance lourde, la dague, la hache, etc.

Débloquer une Compétence d'arme permet d'utiliser l'arme en question sans aucun malus et donne +2 en attaque au niveau 1, à la condition de posséder le type de maniement d'armes lié.

Il est donc aussi nécessaire de débloquent le type de maniement d'armes pour ne souffrir d'aucun malus.

⇒ Ne pas posséder un type de maniement d'armes donne un malus de -10 au jet d'attaque.

⇒ Ne pas posséder la Compétence d'arme de l'arme utilisée donne un malus de -2 au jet d'attaque.

Les malus peuvent se cumuler si le PJ ne possède ni le type de maniement d'armes nécessaire ni la Compétence d'arme de l'arme utilisée.

12.2. Détail des armes

Type d'arme	Bonus d'allonge/portée	Malus en rapidité	Dégâts par arme
Hache de jet	+3	0	1d8
Hache	+2	-2	1d12
Hache à deux mains	+4	-6	2d12
Machette	+2	-2	1d8
Épée large	+3	-4	1d10
Épée courte	+2	-1	1d8
Épée longue	+3	-4	1d10
Épée à deux mains	+4	-6	2d12
Sabre	+3	-2	1d8
Cimeterre	+3	-3	1d12
Katana	+3	-3	1d12
Katana à deux mains	+4	-4	2d10
Etoile du matin	+3	-4	1d10
Fléau d'arme	+3	-4	1d12
Fléau d'arme à deux mains	+5	-6	2d12
Masse	+3	-6	1d10
Marteau de guerre	+2	-4	1d10
Dague	+1	0	1d6
Kriss	+2	-1	1d6
Poignard	+2	0	1d6
Lance	+5	-4	1d12
Hallebarde	+5	-6	2d12
Arc court	+4	-4	1d8
Arc long	+5	-6	1d10
Arbalète lourde	+5	-4	1d12 et +2 au C.C
Arbalète légère	+5	-2	1d10 et +1 au C.C
Pique	+5	-6	2d10
Bouclier rond	+2	-2	1d6
Bouclier large	+3	-4	1d8
Pavois	+3	-4	1d8
Gourdin	+2	-2	1d8
Bâton	+5	-6	2d8
Lance lourde	+5	-6	2d12
Sarbacane	+1	-2	1 point de dégât
Baliste	+5	-6	3d12
Fouet léger	+4	-2	1d8
Fouet lourd	+5	-4	2d8

*Les armes à deux mains nécessitent 15 en Force minimum

Comment obtenir plus de dés de dégâts par arme ?

- +1 dé de dégâts pour une arme d'acuité niveau 2
- +1 dé de dégâts pour une arme d'acuité niveau 3 (à ajouter à celui obtenu au niveau 2)
- +1 dé de dégâts obtenu, si le niveau 2 de la Compétence d'arme liée à l'arme, est débloqué
- +1 dé de dégât si le PJ possède un score de 20 en caractéristique Force
- +1 dé de dégâts avec un sort de combat de type « lame enflammée », « lame de glace », etc.
- +1 dé de dégâts uniquement pour barbares, grâce à une aptitude de classe

Et en bonus des dés à lancer le joueur doit additionner :

- +1 point de dégât par niveau de compétence d'arme de l'arme (minimum 0 maximum 5)
- + D'autres bonus propres aux classes de guerrier ou barbare
- + remplacer le bonus de compétence d'arme par le score de force divisé par 2 (sauf 20 en FORCE) pour le PJ qui utilise sa Force et non sa Dextérité au corps à corps

Exemples : Shen l'assassin ninja se bat avec sa dextérité, il additionne à ses dés de dégâts son niveau de compétence d'arme de l'arme utilisée (maximum + 5 de dégâts), tandis que Ruk le guerrier qui tape avec sa force, remplace le bonus lié au niveau de compétence d'arme par son score de force divisé par 2. Comme il a 18 en Force, son bonus est de +9 de dégâts (le maximum étant +20 si 20 en Force, puis +10 si 19 en Force)

Pour les archers, le bonus de la compétence "archer" s'ajoute aux dégâts

Règles optionnelles (pour fluidifier le jeu)

(Recommandé pour les maîtres de jeu)

Un seul dé de dégât est lancé, il est ensuite multiplié par le nombre de dés accompagnant le score.

Les armes à deux mains bénéficient d'un deuxième jet.

Le joueur prend le meilleur des deux scores.

Exemple : si le joueur possède une arme à 5d10 de dégâts, il lance un seul d10 de dégâts et le multiplie par 5

De même pour les lanceurs de sorts, un seul dé est lancé, sauf pour ceux qui possèdent 20 en INT et VOL, ils bénéficient d'un deuxième jet et prennent le meilleur des deux

12.3. Acuité / Qualité des armes

La qualité d'une arme est définie par son niveau d'acuité.

Il existe 4 niveaux de « qualité / acuité » des armes

1. **Arme rouillée + 0** = Niv0 arme émoussée, rouillée ou endommagée
2. **Arme banale +1** = Niv1 d'acuité / critique au toucher à 19 sur le d20 lors du jet d'attaque (*si la cible est touchée)
3. **Arme de qualité +2** = Niv2 d'acuité / ajoute un dé de dégâts / critique au toucher* à 18 sur le d20
4. **Arme sacrée +3** = Niv3 d'acuité / ajoute un dé de dégâts supplémentaire / critique au toucher* à 17 sur le d20
5. **Arme divine +4** = Niv4 d'acuité / critique au toucher* à 16 sur le d20
6. **Arme légendaire +5 ou plus** = Niv5 d'acuité / critique au toucher* à 15 sur le d20

Les armes divines ou légendaires peuvent bénéficier de pouvoirs supplémentaires

Pour effectuer un critique, il faut basiquement un écart de 20 points entre le score d'attaque et de défense ou moins si l'on possède 20 en FORCE ou des aptitudes d'assassins ou de sorcier.

Une bonne arme peut permettre de contourner cette nécessité.

Avec une arme +2, un 18 suffit à infliger un coup critique si la cible est touchée, et cela sans l'obligation d'avoir 20 points d'écart.

Si une arme est rouillée ou abîmée, elle est de niveau 0 => critique impossible et annulé sauf avec 20 sur le d20, risque d'être brisée à chaque impact (si 1 sur le d20, lors d'une parade avec l'arme, ou lors d'un 20 sur le d20 en attaque contre une armure lourde)

12.4. PV et entretien des armes

(Règle optionnelle)

Une arme possède plusieurs niveaux selon sa qualité. De ce fait elle possède autant de pv que de niveau. Ce même bonus permet de définir la qualité et l'acuité d'une épée.

À chaque fois que l'arme subit un dommage et que le jet de sauvegarde est loupé, l'arme perd 1 pv et donc 1 niveau. Une arme peut être abîmée dans 3 différents cas : un critique porté sur une armure lourde, une parade avec son arme, ou un 1 sur le d20 lors d'une attaque ou d'une défense avec l'arme.

À chaque fois que le joueur se retrouve confronté à l'une de ces situations, il doit lancer un jet de sauvegarde pour son arme.

Le jet de sauvegarde est lié au niveau / bonus de l'arme. Si le jet est réussi, l'arme n'est pas abîmée. Si le jet est loupé, l'arme s'abîme et passe un cran en dessous (par exemple : une arme +2 devient une arme +1, une arme +5 devient une arme +4)

Lorsqu'une arme arrive au niveau 0, l'arme se brise si le jet de sauvegarde est loupé

Une arme +5 ne peut donc pas se briser instantanément.

Elle doit d'abord s'abîmer sur du long terme en perdant plusieurs niveaux jusqu'à atteindre le niveau zéro avant d'être brisée

12.5. Jets de sauvegarde des armes

La réussite s'obtient en effectuant un score supérieur au chiffre indiqué à l'aide d'un d20
Ci-dessous les différents niveaux des armes et le jet de sauvegarde approprié

- 0 arme rouillée ou abîmée, JS = 12/20 ou +
- +1 /arme standard, JS = 10/20 ou +
- +2 /arme de qualité JS = 8/20 ou +
- +3 /arme haut de gamme JS = 6/20 ou +
- +4 /arme rare JS = 4 /20 ou +
- +5 /arme légendaires JS = 2/20 ou +

Contrairement aux PJ's qui doivent effectuer des petits scores lorsqu'ils ont un jet de sauvegarde à lancer, pour réussir un jet de sauvegarde d'arme, le porteur doit à l'aide de son d20 faire un gros score égal ou supérieur au jet de sauvegarde lié à son arme.

Si une arme est abîmée, elle prend les caractéristiques de l'arme du niveau inférieur y compris pour ses prochains jets de sauvegarde.

Pour faire réparer une arme, il faut se rendre chez un forgeron.

Plus une lame est de qualité, plus il sera cher et difficile de la réparer.

12.6. Les armes légendaires

Il existe sur le monde d'Aden, des armes légendaires des temps anciens, dont l'acier fut forgé par les Dieux et les Archanges.

Ces armes portent désormais le nom de lames sacrées.

Il en existe encore aujourd'hui des centaines, dispersées entre les mains des puissants et des nobles à travers les six empires. Cet héritage d'une autre époque représente la seule arme efficace contre les forces de Naorg.

Les créatures maléfiques et entropiques, les spectres et les monstres ne peuvent être affectés que par l'acier de ces armes légendaires.

Contrairement aux fragiles armes forgées dans le métal argenté, apte à elles aussi infliger des blessures aux engeances entropiques, la légende prétend que les lames sacrées sont incassables.

Il est de notre devoir, en tant que Gardien du Savoir, de retrouver et de rassembler un maximum de ses armes, pour nous préparer à mener un jour le dernier combat.

Les Arcanes du Savoir ancestral, Livre IV

- **Lames Akasha-Khan +3** (Sphère d'ombre de protection 1xnuit)
- **Lames Kai-ichi +3** (pas de malus de rapidité pour l'initiative quelque-soit la taille de la lame)
- **Lames Kahikita +3** (forgée avec du sang d'orc, le porteur devient berserk à chaque fois qu'il sort la lame)
- **Lames Dojo +3** (+1 en charisme pour le porteur)
- **Lances d'Aladhann +4** (arme +4, pas de malus de rapidité, +1 sur l'intensité du critique)
- **Lames de Dewa +4** (arme +4, sphère de magie blanche de 50PV de protection, 1x par jour en présence du soleil)
- **Épées Assériennes +3** (acier ultra résistant et tranchant, épée longue avec des dégâts équivalents à ceux d'une épée à deux mains, soit 2d12)
- **Tout type d'arme Oruminn +2 à +3** (baisse de 2 le malus de rapidité de l'arme)
- **Les armes du dieu Shakkal +4** (+1 dé de dégâts, +1 sur l'intensité du critique)
- **Lames Sindaedhel +3** (pas de malus de rapidité, arme +4)
- **Tout type d'arme forgée par les Nains +3** (+1 dé de dégât, arme +3)
- **Armes d'Archange +5** (il en existe une seule par type d'arme, à savoir une lance lourde, une dague, une claymore, une épée longue, une épée à deux mains, une lance, une épée courte, une hache, etc., ces armes sont +5, bonus de 50 de dégâts contre les créatures de Naorg et les créatures du Chaos)
- **Les armes des Dieux +4** (bonus et avantages variables en fonction du Dieu)
- **Hache sanglante de Kahrek +4** (arme +4, *effets sanglants, *les blessures ne peuvent être soignées magiquement, les PV perdus par la cible sont perdus à jamais)
- **Sabre Annihilateur de Faucheur +9** (arme +9, tranche le membre touché au contact)
- **Lame sanglante de Faucheur +4** (arme +4, effets sanglants *)

13. ARMURES ET BOUCLERS



Les armures apportent des PV supplémentaires et absorbent aussi des dégâts en fonction du niveau de l'armure.

Chaque PJ possède deux colonnes de Points de vie.

⇒ Les points de vie du PJ & Les points de vie de l'armure

Avantages de l'armure

Donne un bonus aux scores de défenses équivalents au bonus de l'armure

⇒ Exemple si armure +8, un bonus de +8 doit être ajouté au score de défense utilisé

Absorbe autant de dégâts par attaque encaissée que le bonus de l'armure

⇒ Exemple : Si l'armure est +7, le PJ enlève 7 de dégâts à chaque attaque qu'il encaisse

Donne un bonus de point de vie

⇒ Exemple : une armure de cuir +3 confère un bonus de +30 PV, une armure lourde +8 en plate confère un bonus de +100PV

⇒ Protège contre les coups critiques

⇒ Exemple : Si le PJ possède une armure lourde complète et 20 en vigueur, son agresseur sera affecté d'un malus de 4 à son score de critique.

13.1. Fonctionnement

À chaque attaque, 50% des dégâts sont attribués au PV d'armure, l'autre moitié au PV du joueur.

Le joueur a deux colonnes sur sa fiche de PJ, une colonne PV naturels et une colonne PV d'armure

Les PV des armures

- Armures légères => Bonus défensif de l'armure x10 = PV d'armure (min 10 / max 50)
- Armures lourdes => 20PV supplémentaires + (bonus défensif de l'armure x10) = PV d'armure (min 70 / max 130)

Restriction : les armures lourdes empêchent l'utilisation des talents de discrétion (déplacements silencieux, cacher dans l'ombre, compétence discrétion) ainsi que l'utilisation des défenses de type « esquive » ou les aptitudes « esquives parfaites »

13.2. Entretien des armures

Pour une armure lourde

Dès lors que l'armure n'a plus de PV elle est complètement abîmée, si elle tombe en dessous de 25PV quel que soit son total de base (PV d'armure), elle doit être réparée par un forgeron pour récupérer ses PV.

Au-dessus de ses 25PV restants, elle peut être réparée par le PJ en quelques tours grâce à la compétence entretien d'amure.

Pour une armure légère

Une armure légère ayant 10PV ou plus peut être facilement réparée avec entretien d'armure.

En dessous de 10 PV, la compétence couture permet de réparer une armure légère, sinon la fourrure ou l'armure en cuir sera bonne à jeter.

13.3. Absorption de dégâts

Autre point important, les armures absorbent des dégâts à chaque attaque. L'absorption est proportionnelle au bonus de l'armure.

Exemples : Armure +2 =>absorbe 2 de dégât à chaque attaque

Armure +9 =>absorbe 9 de dégât à chaque attaque. Le bonus va de 1 à 11.

TYPE D'ARMURE

Ci-dessous le bonus défensif et l'absorption équivalente de dégâts par attaque, selon le type d'armure

Type d'armure / bonus défensif, Points de vie d'armure & absorption

Armure légère	Point(s) de défense	Points de vie	Absorption
Fourrure légère (loup ou cerf)	1	10	1
Cuir	1	10	1
Cuir épais	2	20	2
Fourrure (ours ou loup géant)	2	20	2
Cuir clouté	3	30	3
Fourrure monstrueuse	3	30	3
Brigandine	4	40	4
Maille elfique	4	40	4
Fourrure divine	4	40	4
Cuir supérieur de qualité	4	40	4

Armure lourde	Point(s) de défense	Points de vie	Absorption
Cuirasse	5	70	5
Cotte de mailles	5	70	5
Maille elfique lourde	6	80	6
Écaille	6	80	6
Plaques & mailles	6	80	6
Double mailles	7	90	7
Plate	7	90	7
Écailles de dragon	8	100	8
Adamantite	9	110	9
Materia	9	110	9

Pré requis armure lourde

- ✓ **Plaques & mailles** (pré requis 14 en force si armure complète)
- ✓ **Doubles mailles** (pré requis 14 en force si armure complète)
- ✓ **Plate** (pré requis 15 en force si armure complète)
- ✓ **Écailles de dragons** (pré requis 13 en force si armure complète)
- ✓ **Adamantite** (pré requis 12 en force si armure complète)
- ✓ **Materia** (pré requis 16 en force si armure complète)

Le pré requis permet d'éviter les malus lorsque l'armure est portée. Si un pavois ou un bouclier large est porté, la difficulté du pré requis augmente de 1 point

Si l'armure est complète (étendue sur l'ensemble du corps, avec brassières, jambières et heaume)

- ✓ Bonus défensif de +1 pour les armures légères
- ✓ Bonus défensif de +2 pour les armures lourdes

Malus au score de rapidité selon l'armure

- ✓ Armure légère = -1 en rapidité
- ✓ Armure lourde = -4 en rapidité

Pour les armures lourdes : Si l'armure est complète, le joueur subit un malus supplémentaire de 1

Pour les esquives = malus équivalent à la valeur de l'armure (concerne uniquement les armures lourdes)

Exemple : si plate complète = bonus + 9 en défense, 9 d'absorption et +110PV = -9 au score d'esquive

13.4. Particularité des matériaux rares

- La **Matéria**, qu'elle soit sous forme d'armure ou de bouclier, elle procure 50% de Résistance Magique
- L'**Adamantite** est trois fois plus léger que la plate malgré sa solidité
- Les **écailles de Dragon** procurent 30% de résistance à un élément (de type feu, foudre, glace, air, acide ou terre) selon la nature des écailles

13.5. Type de bouclier

Type de bouclier / bonus en défense / malus en rapidité / coût

Type de bouclier	Bonus en défense	Malus en rapidité	Coût
Bouclier de poing	1	0	2 Pa (pièce d'argent)
Brassières en plaques de fer	1	0	4 Pa
Bouclier rond en bois	1	0	3 Pa
Bouclier rond en fer	2	-1	5 Pa
Bouclier rond en écailles de dragon	3	-1	5 Pa
Bouclier rond en adamantite	3	-1	25 Po (pièce d'or)
Ecu en fer	3	-1	1 Po
Ecu en argent	3	-1	2 Po
Ecu en adamantite	4	-1	75 Po
Bouclier large (en bois)	4	-2	7 Pa
Bouclier large (en fer)	4	-2	1 Po
Bouclier large (en écailles de dragon)	5	-2	50 Po
Bouclier large (en adamantite)	5	-2	100 Po
Pavois en fer	5	-2	3 Po
Pavois en argent	5	-2	4 Po
Pavois en adamantite	5	-2	125 Po

Les boucliers permettent d'intercepter les flèches et d'éviter de prendre des coups lors d'une garde défensive en parade

- Avec un bouclier large ou pavois = 70% +1% par niveau de stopper les flèches en garde défensive
- Avec un bouclier rond = 60% +1% par niveau de stopper les flèches en garde défensive
- Avec un bouclier de poing ou brassière en métal = 20% +1% par niveau

Lorsque le PJ utilise son bouclier pour se protéger contre des projectiles il lance son pourcentage de réussite, s'il réussit, le ou les projectiles sont stoppés, s'il rate, il prend une attaque "hors parade" Les boucliers larges et les pavois ont la particularité de protéger une grande partie du corps, ce qui permet de résister facilement aux projectiles, mais aussi de réduire le niveau d'acuité de l'arme ennemie.

- ⇒ Bouclier large réduit le niveau d'acuité de l'adversaire de 1 point
- ⇒ Pavois large réduit le niveau d'acuité de l'adversaire de 2 points

Cette baisse de l'acuité d'une arme implique la diminution de tous les avantages liés à l'acuité (voir chapitre 11.3)

14. COUPS CRITIQUES (C.C)

Il y a 3 moyens de faire un coup critique dans le JDR « Chroniques d'Aden »

- Soit une différence de 20 en faveur de l'attaquant entre un jet d'attaque et un jet de défense
- Soit une compétence spéciale ou un sort réussi
- Soit un haut score sur le d20 (17 *nécessite acuité niveau 3 / 18 *acuité Niv2 / 19 * acuité niv1, et 20 quelque-soit le niveau d'acuité de l'arme.)

Critiques => le PJ prend en compte ses dégâts de dés + bonus (tout type de bonus de compétence, d'aptitude de classe, de don, etc.), auxquels il ajoute le score maximum de ses dés de dégâts (exemple si le PJ effectue 6d12 de dégâts, il ajoute 72 de dégâts sur son coup critique), risque d'hémorragie et risque de membre tranché s'il n'y a pas d'armure ou une solide vigueur pour résister.

Un 20 => critique localisé automatiquement dans la tête, dégâts totaux x2 (dés + bonus) risque de décapitation, si la cible n'a pas de heaume

14.1. Localisation du Coup Critique

- 1. pied gauche
- 2. pied droit
- 3. genou gauche
- 4. genou droit
- 5. cuisse gauche
- 6. cuisse droite
- 7. hanches
- 8. flanc gauche
- 9. flanc droit
- 10. abdomen
- 11. épaule gauche
- 12. épaule droite
- 13. entrejambes
- 14. main gauche
- 15. main droite
- 16. bras gauche
- 17. bras droit
- 18. torse
- 19. cou
- 20. Tête

14.2. Intensité du critique

À partir de 2 tous les coups critiques sont des hémorragies, au-dessus de 4 des hémorragies majeures

Le dé de dégâts détermine l'intensité du critique. Cette intensité dépend donc de l'arme utilisée (du d6 jusqu'au d12 selon la taille de l'arme)

Ajustements défensifs pour baisser le coup critique :

- ✓ Armure légère donne -1 au rang du critique
- ✓ Armure lourde donne -2 au critique
- ✓ Armure lourde complète donne -3 au critique
- ✓ La peau d'orc fait baisser de 1 l'intensité du critique
- ✓ Posséder 20 en Vigueur réduit le rang du critique de 1

Ajustements liés à la qualité des armes utilisées :

- ✓ Les armes tranchantes niveau 0 ou 1 ont un malus de -2 à l'intensité du coup critique contre les armures lourdes
- ✓ Les armes perforantes niveau 0 ou 1 ont un malus de -1 à l'intensité du coup critique contre les armures légères et -2 contre les armures lourdes
- ✓ Les armes tranchantes et perforantes d'acuité de niveau 2 ou 3 ne subissent pas de malus lors d'un critique
- ✓ Les armes contondantes n'ont pas de malus, quelle que soit leur qualité

TRANCHANT

1. Coupure superficielle
 2. Légère coupure
 3. Coupure en surface
 4. Longue coupure en surface (jet de vigueur pour ne pas perdre IPA dans le round du C.C)
 5. Grosse hémorragie (perd 2d6 PV par round, jet de vigueur à -2 pour ne pas être étourdi, si raté étourdi 1d6 round)
 6. Coupure en profondeur (si main ou pied, 2 doigts/orteils tranchés) (Jet de vigueur à -4 pour ne pas être K.O)
 7. Ouvert jusqu'à l'os (Jet de vigueur à -6 pour ne pas être K.O)
 8. Membre tranché (Jet de vigueur à -8 pour ne pas être K.O, effets de l'hémorragie doublés)
 9. Membre explosé, et choc métabolique (la victime est K.O, pas de jet à lancer, effets de l'hémorragie doublés)
 10. Coma (le choc est trop violent la cible tombe à terre, si la victime avait encore des PV elle tombe à 0, effets de l'hémorragie doublés)
- ⇒ *Au-dessus de 5, il y a automatiquement les effets d'une grosse hémorragie*

PERFORANT

1. Peau éraflée
2. Peau éraflée
3. Peau perforée en surface
4. Peau perforée (jet de vigueur pour ne pas perdre 1PA dans le round du C.C)
5. Grosse hémorragie (perd 2d6 PV par round, jet de vigueur à -2 pour ne pas être étourdi, si raté étourdi 1d6 round)
6. Peau perforée en profondeur (Jet de vigueur à -4 pour ne pas être K.O)
7. Zone transpercée (si main ou pied, 2 doigts/orteils sectionnés) (Jet de vigueur à -6 pour ne pas être K.O)
8. Muscle transpercé et paralysé (Jet de vigueur à -8 pour ne pas être K.O, effets de l'hémorragie doublés)
9. Organe vital atteint, et choc métabolique (la victime est K.O, pas de jet à lancer, effets de l'hémorragie doublés)
10. Coma (le choc est trop violent la cible tombe à terre, si la victime avait encore des PV elle tombe à 0, effets de l'hémorragie doublés)

⇒ *Au-dessus de 5 sur le critique, effets d'une grosse hémorragie automatiques*

CONTONDANT

1. Léger hématome
2. Hématome
3. Gros hématome
4. Zone choquée en surface (jet de vigueur pour ne pas perdre 1PA dans le round du C.C)
5. Grosse hémorragie (perd 2d6 PV par round, jet de vigueur à -2 pour ne pas être étourdi, si raté étourdi 1d6 round)
6. Os fissuré (si main ou pied, 2 doigts/orteils écrasés) (Jet de vigueur à -4 pour ne pas être K.O)
7. Os cassé (Jet de vigueur à -6 pour ne pas être K.O)
8. Os brisé (Jet de vigueur à -8 pour ne pas être K.O)
9. Fracture ouverte et choc métabolique (la victime est K.O, pas de jet à lancer)
10. Coma (le choc est trop violent la cible tombe à terre, si la victime avait encore des PV elle tombe à 0)

⇒ *Au-dessus de 5 sur le critique, effets d'une grosse hémorragie automatiques*

Rappel : posséder **20 en Vigueur** = 50% de chance de ne pas déclencher une hémorragie après un critique encaissé + réduit un coup critique de 1 rang sur la table des coups critiques

15. LA MAGIE

Le nombre de Dons possédés permet de déterminer le nombre d'utilisation par jour de chaque sort (s'il ne s'agit pas d'un objet magique, mais d'une magie maîtrisée par le PJ. Pour les objets, chaque sort ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour).

Les classes de lanceurs de sorts peuvent être directement connectées à la magie soit via un ou plusieurs liens magiques, soit via une ou plusieurs souillures de Naorg.

Le lien magique peut aussi être associé à un élément selon la classe.

Le moyen le plus rapide et le plus efficace de se lier à la magie demeure la magie de sang.

Elle offre la régénération, une résurrection, ainsi qu'une endurance et une longévité hors du commun.

Les liens magiques ou la magie de sang via la souillure ou autre, permettent de lancer des sorts autant de fois par jour que le ou la PJ possède de point en Dons.

Pour réussir à lancer un sort :

*Les sorciers et les érudits un % de réussite suivant : $10 + \text{Niv} + \text{Int} + \text{Vol} + \text{Vig} = \%$

* Les shamans, druides et prêtres doivent réussir un jet de volonté difficulté 25

*Les sorts de magie ancestrale coûtent un point de vigueur par utilisation (avec en plus un choc métabolique à lancer => $(\text{Vigueur} \times 2) + (\text{Volonté} \times 3) = \%$ de résistance au choc pour ne pas s'évanouir

NB : l'utilisation d'un sort engendre un choc métabolique, la magie secoue son utilisateur qui doit effectuer un jet de $(\text{Vigueur} \times 2) + (\text{Volonté} \times 3) = \%$ de résistance au choc pour ne pas s'évanouir après chaque sort lancé.

Si le score effectué au d100 se trouve être au-dessus du score de choc métabolique, le PJ fait un malaise et doit lancer un jet de sauvegarde en vigueur pour ne pas succomber à une crise cardiaque.

Ci-dessous le fonctionnement de base de la magie selon chaque classe.

15.1. Érudit(e)

Il a accès à tous les sorts de magie et aptitudes magiques, mais chaque magie apprise coûte 1PC

Les sorts appris nécessitent des ingrédients de sorts, sauf si l'érudit est souillé ou mage de sang

Il peut être souillé avec le don « souillure », ou lier à un élément à la suite d'un rituel mystique ou grâce à une ascendance divine et ainsi gagner l'accès à une magie pour la maîtriser sans ingrédients de sorts.

15.2. Sorcier / Sorcière

La majorité des sorciers est de base souillée et liée à la Magie obscure. En plus de la Magie obscure, un sorcier doit aussi choisir à la création un élément auquel il se lie, à choisir parmi Glace, Foudre, Feu, Acide

Un rituel de souillure orchestré par un prêtre du chaos ou par un autre sorcier, permet au sorcier de choisir le don souillure (de remplacer un don existant ou d'utiliser un point de don restant) et d'accéder à une autre magie ou élément (sans restriction de choix cette fois)

Au niveau 20 le sorcier gagne encore un accès supplémentaire pour débloquer une nouvelle magie (nouvelle souillure sur le corps)

Il peut aussi être souillé avec le don « souillure » et ainsi se lier à un autre élément.

Souillure = une marque de Naorg sur le corps du sorcier via des tatouages veineux, permet au sorcier de se lier à Naorg

15.3. Shaman(e)

Il est de base, lié à la magie blanche ou à la Magie obscure. Il peut ensuite, soit être souillé comme le sorcier, soit se lier à un élément comme le druide.

Au niveau 20 s'il est lié à un élément comme le druide, il gagne l'accès à un 2e élément

Il peut aussi être souillé avec le don « souillure » et gagner l'accès à une autre magie ou un autre élément

Le shaman n'a pas de restriction quant aux choix de magie auquel il compte se lier

15.4. Druides / Druidesse

Il est de base, lié à la magie blanche et peut se lier à un autre élément. Au niv15 il peut se lier à un 2e élément. Au niveau 25 il peut se lier à un 3e élément.

Il peut aussi être souillé avec le don « souillure » et gagner l'accès à un autre élément

Le druide ne peut pas s'initier à la Magie obscure ni à la magie des ombres, ni à celle d'acide

15.5. Moine guerrier / Moniale guerrière

Il peut se lier à un élément ou à la magie blanche (seulement une magie). Il peut être souillé avec le don « souillure » et gagner l'accès à une seconde magie.

15.6. Prêtre / Prêtresse

Il peut se lier à un élément, à la magie blanche, la magie rouge ou la Magie obscure (seulement une magie). Il peut être souillé avec le don « souillure » et gagner l'accès à une seconde magie.

15.7. Barde

Les bardes ont la particularité d'être liés à la magie d'air. Ils peuvent aussi apprendre à utiliser la magie blanche à l'aide d'ingrédients de sorts. Le don souillure peut aussi leur donner accès à la Magie obscure (uniquement)

Souillure et lien magique

Être souillé ou lié à une magie permet de lancer les sorts sans ingrédients de sorts, mais coûte de la fatigue à chaque utilisation.

L'apprentissage des sorts se fait avec un mentor et monopolise du temps, mais ne coûte aucun PC pour un être lié ou souillé

15.8. Souillure et Magie

Lorsque le joueur est lié ou souillé, ses deux premières écoles de magies apprises ne coûtent aucun PC, mais à partir d'une 3e voie apprise, chaque nouveau sort appris coûte 1PC pour pouvoir être lancé sans ingrédient de sort.

Si le joueur veut apprendre les sorts sans avoir à payer 1PC, il doit utiliser des ingrédients de sort comme un érudit.

La magie de sang permet de s'initier à n'importe quelle école de magie, hormis la magie blanche et la magie de lumière, et de lancer les sorts d'une simple incantation, sans besoin de quelconques ingrédients.

Chaque sort appris coûte 1PC

La magie de sang n'interdit pas de lancer en parallèle des magies apprises grâce à la pratique de cette magie obscure, des sortilèges élémentaires ou magiques nécessitant des ingrédients de sort.

- **Lien magique** = n'importe quelle magie
- **Souillure** = magie obscure ou magie des ombres
- **Lien élémentaire** = à choisir parmi foudre, eau, terre, air, feu
- **Magie de sang** = toute magie sauf blanche et lumière



15.9. Fonctionnement en combat

Chaque sort utilisé coûte 2PA, il est normalement impossible de lancer deux sorts en un round, sauf pour les Féacâlés (élémentalistes PNJS) ou les sorciers niveau 30, ainsi que pour celles et ceux qui posséderaient une aptitude permettant un tel combo.

De même il est impossible de lancer un sort et d'attaquer physiquement dans le même round, sauf pour certaines classes possédant des aptitudes permettant cet enchaînement.

Il est possible de lancer un sort et d'utiliser le reste de ses PA pour des actions défensives ou des déplacements, mais aussi pour utiliser une aptitude de classe par demi-round.

Concernant les aptitudes de classes dites magiques, ou non.

Quelles qu'elles soient, un pj ou pnj ne peut utiliser que deux aptitudes de classe par round. En plus d'un sort Les aptitudes passives ne sont pas comptabilisées.

Les coups spéciaux (des classes combattantes) et les aptitudes de classes, magiques ou non, sont limités à une utilisation par demi-round soit deux par round.

Ce qui donne :

- ✓ 1 sort par round
- ✓ 2 aptitudes de classe par round
- ✓ 1 sort coûte normalement 2PA (l'aptitude « expert en magie » permet de réduire ce coût à 1 PA)
- ✓ Possibilité de se défendre lorsque l'on lance un sort
- ✓ Impossible d'attaquer au corps à corps lorsque l'on lance un sort
- ✓ Il est possible d'invoquer un élémentaire à la fois par école de magie maîtrisée. Sauf exception, avec une Pierre de Magie Possédée ou la présence de la Lune Rouge pour le feu, permettent d'invoquer 1 élémentaire de plus au même moment.
- ✓ Le lanceur de magie ne peut être protégé que par un élémentaire à la fois.
- ✓ Un lanceur de sort peut lancer autant de fois son sort qu'il possède de dons s'il est lié à une magie
- ✓ Un objet magique permet de lancer une fois par jour chaque sort inclus dans l'objet

Rappel :

Le nombre de Dons possédés permet de déterminer le nombre d'utilisations par jour de chaque sort (s'il ne s'agit pas d'un objet magique, mais bien d'une magie maîtrisée par le PJ)

Pour les objets, chaque sort ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

N.B : les aptitudes de classe comptent basiquement 1PA d'utilisation, sauf lorsque ce nombre de PA est précisé dans la description de l'aptitude ou du coup spécial.

16. Les Dieux & les religions

16.1. Listes des Dieux & Déeses



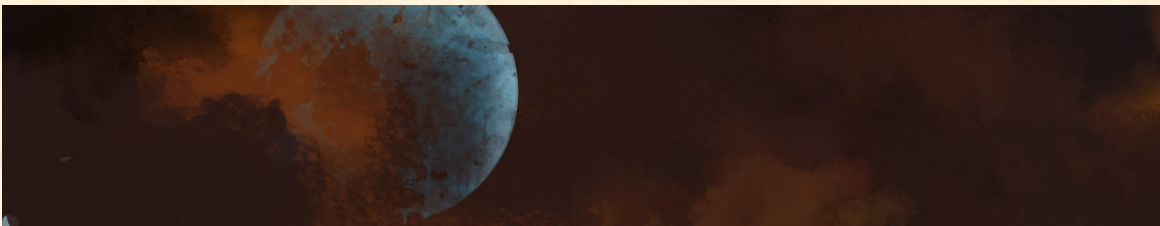
Les dieux obscurs

Trevalynn : l'ange de la mort, gardien de l'au-delà, il ère sur Aden dans les terres rongées par les guerres, pour tenter de récolter l'âme des morts avant Naorg, il a peu d'adorateurs

Noctifer : Dieu de la nuit, roi de l'au-delà, vassal de Soal, il est le gardien de la nuit et tente de se la réapproprier depuis que Naorg et ses vampires s'en sont emparés, ses adorateurs haïssent Naorg, les vampires et autres revenants

Heira : déesse de la brume et des ombres, ancienne compagne de Soal, elle ère telle une âme perdue à la recherche de sa divinité dérobée par Naorg, elle compte peu d'adorateurs, uniquement des assassins, prêtres, explorateurs et roublards

Naorg : dieu du néant et de la destruction, dieu de la magie, dieu des morts, l'éradicateur de monde, gardien de l'immatériel, issu de la magie de Theoden, le plus puissant des dieux



Les dieux du Chaos

Vaïs Stratoxès : dieu de l'entropie et de la destruction au service du chaos, astre de foudre et de feu, destructeur et vengeur

Vaal'Akyn : Archange du chaos, entité destructrice et immortelle née de la puissance d'un chevalier de Soâl

Damos : dieu guerrier du chaos, il transmet sa furie à ses disciples

Les démons

Ils sont innombrables, des monstres, des succubes ou des anges déchus au service de Naorg, ces entités maléfiques, sont tous appelés démons par leurs opposants ou leurs fidèles serviteurs. Le plus connu, et le plus ancien d'entre eux, se nomme Arès.



Les dieux de la guerre

Kaahrek : dieu phallocratique, dieu de la guerre et du combat, père des Kazars et des Sinecks, esclave géant des temps anciens devenu un roi, puis un dieu, il est considéré comme l'être le plus fort et le plus belliqueux n'ayant jamais foulé le sol sur Aden

Shakkal : la guerre sauvage et sanglante, il est la part sombre de Kaahrek engendrée lors du règne des Vampires, il est le jumeau obscur de Kaahrek, un dieu destructeur au service de Naorg

Doldagor : dieu de la guerre, protecteur et bâtisseur de royaume, dieu des conquérants et des forgerons, la légende raconte que nul ne sait s'il s'agissait d'un nain ou d'un humain, mais sa robustesse n'eut jamais d'équivalence en ce monde

Elendor : dieu de l'esprit guerrier, dieu du courage, de la révolte et de la guerre, prêtre demi-elfe de Doldagor devenu un dieu, ancêtre des Lendor, la légende raconte que ses nombreux combats menés contre Naorg ont permis son ascension divine, il ne compte que des prêtres, des guerriers et des moines guerriers parmi ses adorateurs

Milemno : dieu de la guerre et de la forge, dieu des nains, le bâtisseur de montagne, il est le dernier nain connu à avoir forgé des lames sacrées. Il mena de nombreuses guerres contre Naorg, La légende raconte que son esprit veille sur les derniers nains



Les anciens dieux

Theoden : le premier dieu, le dieu des dieux, créateur des dieux, ses fidèles le nomment le « Dieu Unique », il est celui qui a engendré les autres dieux, ses adorateurs méprisent les autres croyances, les infidèles sont des aveugles aux yeux des adorateurs du dieu unique

Azaltyr : dieu de la justice et de la bravoure, dévoué à la protection des plus faibles, il était autrefois le dieu prisé par les paladins et pourfendeurs de monstres, sa légende raconte qu'il fut tué par le haut commandeur de Naorg avant le grand cataclysme, mais que le retour du soleil a permis de préserver une partie de sa magie sur Aden, la réalité est qu'aujourd'hui Azaltyr ne compte quasiment plus de croyants, le dieu dragon Vaaldraan l'ayant remplacé à Tyr.

Fidis (1^{er} du nom) : dieu de la magie et de la lumière, grand esprit des elfes, serviteur de Soâl, les mages elfes du clan Fidis font appel à leur ancêtre pour maîtriser la magie, Fidis est devenu un esprit de Magie protecteur, il ne compte que des croyants au sein de son clan, rares sont les elfes hors du clan à vénérer Fidis

Ghyzniak : dieu de la magie, il est le gardien du temps, le grand oracle, le premier roi des ghyznuths (elfes à peau bleue, aujourd'hui disparus). La Lune est tout ce qu'il reste de ce dieu des temps anciens, Noctifer, ancien vassal de Soal, veille désormais sur ce petit astre si particulier.

Dorus : Dieu de la nature, dieu des arbres et des animaux, il fut le premier disciple de Gaïa

Ilyhana : déesse pacifique de l'eau et des océans, son esprit erre à travers les océans

Imanis : dieu de la sauvagerie et de la furie, il est adulé par les cannibales



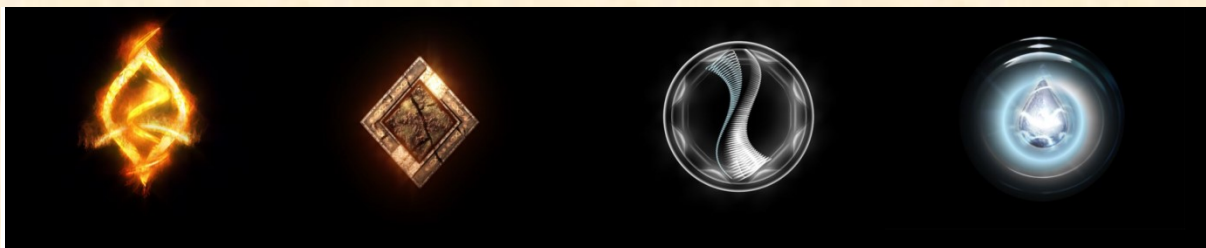
Les dieux Dragons

Drakka : le dragon rouge légendaire, il est lié au monde d'Aden, l'île orientale où siègent les Riveliens porte son nom, car il fut son lieu de refuge durant des millénaires, le dieu Dragon est aujourd'hui terré dans les montagnes de Garmorde, régénérant encore de ses blessures passées, il attend patiemment son heure pour se réveiller, il compte des croyants parmi les habitants du désert qui entoure la cité de Gazarek

Shiryu : dragon moonstone le gardien de la magie, dragon protecteur de la Lune et de la vie, usé par le temps malgré son statut divin, il se terre lui aussi, immobile, mais sous la bienveillance d'un empire. L'empire de Minn assure sa protection en échange d'une aide entropique et magique non négligeable. La grande majorité de ses adorateurs sont donc issus de Minn.

Horus : le dragon d'or, gardien du trésor d'Aden, il vit seul dans les terres dévastées et ne compte aujourd'hui qu'un nombre extrêmement limité d'adorateurs

Valdraann : dieu dragon de l'équilibre, dieu de la loi et du chaos, dieu de la vie et de la mort, il est le dragon originel, celui qui a engendré les autres dragons, Valdraann est composé de deux entités, le lumineux Valderedhel et l'obscur Draan-Khan, il a précédé les autres dieux tout comme Theoden et Samsara



Les dieux des éléments

Gaïa : déesse des éléments et de la nature, elle est l'âme de la planète Aden, son enveloppe détruite par Naorg lors d'une guerre divine, elle sommeille désormais parmi la nature et a engendré quatre filles pour continuer la lutte contre Naorg. Le temps ayant passé, un avatar de Gaïa a fini par voir le jour, en plus de ses quatre filles. Cet avatar se nomme Deva

Lom-Lad : énergie de l'équilibre et de la vie, énergie invisible de la nature, la maîtrise de cette énergie ancestrale date du premier druide né parmi les mortels, il est désormais le gardien éthéré de l'énergie astrale, et cette énergie porte désormais son nom

Les dieux de la création

Aden : le dieu créateur, le créateur de mondes, le père des architectes célestes et fils de Theoden, ce monde porte son nom, il est le rempart contre Naorg et le néant qui attend dieux et mortels

Soal : le dieu soleil, la lumière divine, le nouveau dieu des dieux, le plus puissant des architectes célestes, un elfe devenu un ange, puis un archange, puis un dieu, réincarnation du dieu Aden, de son vivant la légende raconte qu'il fut longtemps appelé le prophète d'Aden

Samsara : déesse de la magie et de la matière, femme de Theoden, enfermée sur Aden, elle est détachée du plan astral et du monde éthéré, elle compte peu de croyants, car les mortels possèdent peu de connaissances sur elles, seuls les plus instruits des sorciers et érudits connaissent la destinée et la puissance de cette déesse oubliée



Les nouveaux dieux

Nérédis : dieu du feu éternel, élu du feu, ancien chevalier de Soâl, héritier des deux clans elfes les plus illustres, il a trahi les siens ainsi que sa mentore pour s'approprier des reliques ancestrales permettant son ascension divine, né élu du feu il est désormais l'incarnation du dieu du feu

Dewa : déesse des vents et de la magie, protectrice de la vie, elle est la dernière Archange de Soal encore vivante, en plus de son statut d'Archange, elle est aussi l'une des quatre filles de Gaïa

Bonne Fortune : déesse du destin et de l'entropie, gardienne de la magie, le dernier rempart de la magie, la légende prétend qu'elle serait liée à la déesse Samsara

Maalar Edhel : le doyen des elfes, grand esprit des elfes, successeur de Fidis 1^{er} du nom, gardien de la magie et des éléments, son esprit sommeille dans le cœur des forêts elfiques

Myst : dieu des ombres et de la magie, noble sindaedhel devenu un dieu



Les Archanges protecteurs

Enor Feaval : le doyen des archanges de Soâl, ancien elfe pacifique, mentor de Néo, ancêtre des Aladhann et des Feaval

Néo de Séria : maître des archanges de Soâl, 2e élu de Soâl, ancêtre de la lignée impériale assérienne

Ghyzendel : archange de Soâl, fils du paladin légendaire Galadel, ancêtre des Adriel

Eredrenn : archange de Soâl, espion légendaire devenu un archange, ancêtre des Taal

Gaden Zak : archange de Soâl, Ghyznuth devenu le dernier archange, discret il fut surnommé le soldat inconnu

Dewa : déesse des vents et de la magie, protectrice de la vie

Valden : roi des elfes devenu l'Archange de l'équilibre du bien et du mal, allié du dieu dragon Valdraann

Les esprits

Aux yeux des pratiquants, tous les dieux précédemment cités ne sont pas des dieux, mais des esprits les plus puissants de ce monde. Les fidèles des esprits vénèrent la mémoire des anciens et les prient pour leurs conseils.

Certains esprits sont emprisonnés à jamais dans le monde matériel par la déesse Sam-sara.

16.2. Détail des religions

Les religions les plus répandues par empire

Empire Eldael / Deneriel : Aden, Naorg, bonne fortune

Empire de Minn : Valdraann, les dragons, la magie

Empire du roi des rois : Dewa, Soal, les esprits

Empire de Riveldor : Soal, Aden, Naorg

Empire d'Arka : Naorg, Feu et Chaos

Royaume Adriel : Gaïa, Aden, dieux anciens

Haut-Ciel : dieux de la guerre, Aden, Bonne fortune

Royaumes Kazars : dieux de la guerre, dieux obscurs

Les religions les plus influentes

1. Le créateur, les Archanges et Terre-Mère (Gaïa) sur le continent du nord et les îles à l'Est
2. Dewa et les esprits dans le sud
3. Kaahrek auprès des premiers hommes
4. Bonne fortune par les marins, navigateurs et aventuriers

Le Culte d'Aden

Il y a de cela des temps infiniment lointains, les enfants dieux du dieu unique, engendrèrent l'univers. De leur arrogance créatrice découla de nombreux conflits. Les mortels devinrent les instruments des dieux.

Puis les dieux créateurs vinrent s'affronter parmi les vivants. De cette guerre naquit le plus puissant des dieux, celui de la destruction, Naorg.

Pour mettre fin aux querelles, le dieu unique ordonna alors à ces enfants, et à leurs créations de ne plus user de magie créatrice. L'univers était désormais à leur image, aucun retour en arrière ne leur était possible.

Aden, le plus sage de ces dieux, eut la bienveillance de vouloir préserver les secrets de la création dans un monde qu'il engendra au sacrifice de sa vie. Il perdit son statut divin qu'il échangea contre une existence de mortel sous le nom de Soâl.

Ce fut ainsi que le monde d'Aden naquit.

L'existence de ce monde isolé né dans la magie créatrice malgré l'interdit divin déboucha sur de nouvelles guerres entre les dieux.

Cet affrontement divin déclencha la fureur de Naorg qui profita de l'occasion pour anéantir les mondes habités.

Tous furent détruits, à l'exception du monde d'Aden...le dernier monde...

Nous, les Gardiens du Savoir, sommes les protecteurs de la dernière flamme de vie.

Les Arcanes du Savoir ancestral, Livre I

L'histoire du prophète Soal

Les écrits des anciens parlaient d'un être éclairé. Soal était aux yeux de ses fidèles, la réincarnation même du dieu créateur. Ses préceptes reprenaient mot pour mot les codes de loi du dieu Aden. Protéger la vie et la faire perdurer dans le temps, telle était la philosophie du créateur.

Soal s'éleva de son vivant au rang d'être divin. Les écrits évoquaient un Archange immortel ayant traversé le temps. Son aura et ses paroles éclairaient les pas de ses fidèles. Il s'opposa aux forces destructrices de Naorg durant des millénaires. Puis il devint un dieu omniscient. Il nomma de nouveaux archanges pour le remplacer parmi les vivants. Sous ses ordres, le monde d'Aden, le dernier monde, fut sauvé.

La guerre contre Naorg perdura des siècles, jusqu'au jour où tous les archanges furent tués...

L'obscurité et la glace frappèrent de plein fouet le dernier monde.

Ce fut en ses âges sombres que les hommes se réfugièrent sous un îlot de lumière, sur une île fertile, qu'ils baptisèrent Haut-Ciel.

Durant ce repli, de nombreuses guildes et confréries furent créés pour préserver le Savoir d'Aden et protéger le dernier monde de l'assaut des Faucheurs, des Dragons et des Démons au service de Naorg... Ainsi naquirent l'Ordre des Chevaliers de Soal et la guilde des Gardiens du Savoir.

Le Dieu Dragon Valdraann

D'après les traditions ancestrales des prêtres de Valdraann, le dieu dragon naquit de la fusion des deux esprits fondateurs, diamétralement opposés, à savoir : la lumière de Valdarel et l'obscurité de Draann-Khan.

La naissance de Valdraann provoqua la fin de l'Ancien Monde.

De cet Ancien Monde, seuls deux autres esprits survécurent, les dieux dénommés Theoden et Samsara.

Valdraann engendra par la suite les dragons légendaires, dont la création s'inspira directement de ses propres sentiments antagoniques.

Ces nouveaux dieux créèrent à leur tour de nombreuses races de reptiliennes.

Valdraann est l'équilibre universel qui permet au cycle de vie et de mort de perdurer.

Il est la lumière qui illumine les champs, il est l'orage qui ravage les paysages.

Valdraann possède des adorateurs qui aiment à explorer des chemins ténébreux autant qu'il compte des adorateurs tournés vers des préceptes lumineux.

La voie de Valdraann permet aux plus puissants adeptes de parcourir des sentiers ténébreux et lumineux tout en conservant leur équilibre et leur raison.

Rares sont les grands maîtres à avoir atteint l'équilibre sans succomber à l'appel de la lumière ou de l'obscurité.

Le livre du savoir ancestral

Les Archanges Protecteurs

De mémoire d'hommes les derniers Archanges protecteurs se comptaient au nombre de six lors de la période précédant le grand cataclysme.

Le plus puissant et le plus noble d'entre eux se nommait **Néo de Séria**.

Il était le second élu du créateur.

Un architecte céleste prédestiné à protéger ce qui deviendra le dernier monde...

La légende raconte que son sacrifice permit de détruire la plupart des Dragons, Faucheurs, Démons et Archanges destructeurs au service de Naorg lors de la bataille des murailles.

Les rumeurs et mythes populaires racontent que sa mort serait responsable des ténèbres et du froid glacial qui s'abattit sur la planète durant de longs et interminables siècles.

Les Archanges comptaient aussi dans leur rang le célèbre **Ghyzendel**, un esprit fougueux qui engendra la future lignée impériale des Adriel.

Il défia une armée de Naorg à lui seul. Il la détruisit intégralement avant de succomber, lors d'une lutte acharnée précédant la bataille des murailles. Il était le fruit d'un amour entre un héros humain, appelé Galadel, le fondateur de l'ordre des paladins, et Cylia, une Archange de Soal.

Feaval le sage était le plus pacifique des Archanges, la légende dit que jamais il ne prit part à un combat ni même il n'usa de ses lames ou de sa puissante magie, pour enlever la vie.

Lorsque Feaval utilisait sa puissante magie, c'était uniquement pour protéger les siens. Ses convictions et sa nature l'emportèrent dans l'au-delà, lors d'une sombre trahison par ses apprentis, convertis à la furie de Naorg. Feaval eut de nombreuses femmes avec qui il engendra entre autres les prestigieuses lignées des Aladhann et des Feaval.

Eredrenn le valeureux, connu pour avoir été le plus redoutable guerrier Archange.

Il périt, affaibli par des blessures, peu de temps après la bataille des murailles légendaires et fut de ce fait, le dernier survivant parmi les Archanges protecteurs.

Recueilli par l'un des sept royaumes de Minn, il finit ses jours, gravement blessés, et engendra avant de périr une lignée de descendants parmi le peuple de Minn, le clan Taal.

Dewa la magicienne disparut du continent quelque temps après la terrible bataille, nul ne sait si elle survécut, mais sa légende vit encore dans les terres du sud.

L'histoire des anciens raconte que Dewa serait l'incarnation de la déesse des vents, qu'elle porterait en elle la magie de Gaïa. Mault disciples prétendent l'avoir aperçu sur le continent du sud.

Les Gardiens du Savoir prétendent que Dewa serait liée à la naissance du seul enfant né d'un amour entre deux archanges, ces derniers ayant normalement pour habitude de procréer avec des humains ou des elfes.

L'enfant divin fut baptisé Deva, incarnation vivante de la magie d'Aden et de Gaïa. Quant à l'identité du père, elle demeure inconnue aujourd'hui encore.

L'Archange Valden

Et enfin le plus atypique des Archanges, Valden. L'histoire dit que cet elfe fut frappé d'une terrible magie qui le transforma en ange sombre et destructeur. Mais nul ne sait comment, il reprit le contrôle de son esprit et atteignit un niveau de conscience qui fit de lui le seul Archange connu à ne dépendre ni de Soal ni de Naorg.

Son pouvoir incommensurable comparé à celui des autres Archanges, le rendit immortel. Et l'histoire des six empires raconte l'apparition dans des époques et des lieux différents d'un elfe dont la peau était scindée de noir et de blanc, tout comme l'était l'Archange Valden lors de ces dernières apparitions avant la bataille des murailles...

16.3. Bonus, rituels et croyances liées aux Dieux

Listes des bonus liés à la pratique d'une religion

Le Créateur Aden, Soal & ses Archanges

Aden, créateur de ce monde. L'empire adénien à l'origine de la recolonisation des continents a adopté depuis des millénaires cette religion comme religion principale.

Mais les reliques sont rares et les miracles aussi. Le fanatisme est en déclin et beaucoup espèrent pouvoir trouver des reliques et objets saints sur les vieux continents

Bonus croyant = + 1 aux jets de Perception et aux jets de Volonté.

La croyance se manifeste par une prière à genoux

Gaïa la déesse nourricière aux 4 bras appelée Mère Nature, et son avatar, Deva

Beaucoup de paysans et de druides croient en elle. C'est une divinité populaire et bien des croyants disent avoir été témoin de miracles et d'apparition

Bonus croyant = +1 en Vigueur

La croyance se caractérise par le soin et l'attention accordé à la nature

Dame Bonne Fortune, la chance, la magie et le hasard

La déesse préférée des navigateurs, pirates et contrebandiers.

Bonus croyant = + 1 aux dés de chance et 7 = relance

Le croyant peut effectuer une prière une fois par jour pour invoquer la chance (le PJ lance un dé de chance qui ouvre une situation nouvelle et imprévue)

La croyance se manifeste par une pièce de monnaie jetée au moment du remerciement effectuée à la déesse

Les Dragons croyance répandue à l'ouest, plus on se rapproche du Mur, plus le culte est pratiqué Valdraann le dieu dragon primordial, équilibre du bien et du mal, ainsi que Drakka, le légendaire dragon rouge endormi depuis des siècles.

Bonus croyant = + 1 aux jets d'attaque et +1 aux dégâts

La croyance se concrétise par l'installation d'un autel dédié aux dragons pour effectuer des prières et des offrandes.

Les Esprits

Certaines des colonies considèrent les morts comme des dieux et croient en leur magie pour gouverner le monde. Ces croyants sont animistes, ils croient aux esprits et aux fantômes des premiers hommes.

Bonus croyant = +1 aux jets de charisme

La croyance se manifeste par des communications mystiques avec les éléments (rivière, vents, feu de camps, roche)

La Magie

Parmi les entités Fidis, Maalar Edhel, Samsara, mais aussi Meyrheïs et Némésis

Vénérée principalement par les érudits, les sorciers ou les bardes

Bonus croyant = +1 en volonté

La croyance se caractérise par l'utilisation quotidienne d'une aptitude ou d'un sortilège de magie.

Les Anciens dieux

Vénérés par des races d'être originels tel que les elfes, les nains, les orcs mais aussi par les humains restés sur le continent durant le cataclysme et appelés premiers hommes.

Certains colons ont conservé ces cultes. Il s'agit aussi des anciennes religions de l'Empire Adénien qui ont précédé le monothéisme Adénien

Bonus croyant = bonus de +1 dans une carac au choix

La croyance se caractérise par le fait d'inscrire, avant la prière, le nom de son dieu avec de la sève ou du sang sur un support de pierre ou de bois

Doldagor

Dieu ancien, apprécié essentiellement par les forgerons et les bâtisseurs des cités, mais aussi par les guerriers d'âge avancé vivants dans des zones reculées

Compétence forge offerte ou +1 en FOR

La croyance se manifeste par une adoration des forges, du feu et des volcans

Elendor

Dieu du courage et de la guerre, vassal de Soal, il est vénéré par bon nombre de soldats et d'esclaves qui espèrent obtenir leur liberté réelle ou spirituelle en faisant don de leur courage à leur dieu. Les croyants d'Elendor estiment être le bras armé de Soal.

+1 en force ou +1 en volonté

La croyance s'effectue à travers une prière durant laquelle le fidèle ferme les yeux, avant de les rouvrir en criant le nom de son dieu

Les Dieux de glace

La légende dit qu'il serait né lors de la création de la muraille par le même Dieu qui l'aurait bâti

La légende dit aussi que les plus puissants elfes et nains le terrassèrent il y a de cela plusieurs millénaires

Bonus croyant = +1 en vigueur

Le dieu du froid avait engendré 5 fils : les Titans de Glace. Aujourd'hui il n'en reste plus que deux.

Ses derniers règnent au-delà des murailles sur de vastes territoires gelés et isolés

Aucun rite de croyance connu

Les derniers démons & Naorg

Ils peuvent accorder une résurrection aux sorciers qui leur sont fidèles

Ils sont descendants des démons de Naorg

Bonus croyant = 1 résurrection (réservée aux Sorciers)

La croyance se manifeste par du sang frais à boire en grande quantité chaque jour pour honorer la magie de sang

Shakkal le dieu de la violence et de la guerre

Vénéré par les Orcs et par pas mal de peuplades barbares, la légende dit que son nom est aussi scandé au-delà des murailles

Bonus croyant = +1 dé de dégâts

La croyance se manifeste par une prière effectuée à l'aide d'une arme de guerre (ayant déjà enlevée une vie) couverte de sang

Kaahrek, le dieu de la guerre

Ancêtre divin des Kazars et des Sinecks, il est le dieu de la guerre le plus vénéré.

Bonus croyant = +2 toucher et dégâts

La croyance se manifeste par une prière effectuée à l'aide d'une arme de guerre (ayant déjà enlevé une vie)

Vais Stratoxes, l'étoile du Chaos

Vénéré par les puissants Shaman adeptes de Magie obscure, mais par aussi bon nombre de sorciers ayant abandonné les démons

Bonus croyant = -1 charisme +1 en intelligence +1 en volonté

La croyance se manifeste par une prière quotidienne dévouée au chaos

Damos, le guerrier du chaos

Incarnation destructrice et guerrière de l'énergie du Chaos, Damos le sanglant.

Bonus croyant = +1 sur l'intensité du critique

La croyance se manifeste par une prière quotidienne dévouée au chaos

Dieu unique (Theoden)

Les fidèles du dieu unique sont belliqueux et très peu tolérants avec les infidèles et les ignorants qui ne se soumettent pas à leurs idées

Les croyants gagnent 10% +1% par niveau de résistance à la magie

La croyance se manifeste par des prières en signe de croix, et par un rejet total des autres religions considérées comme des religions d'infidèles

Dewa

Archange devenue déesse des vents, liée aux magies de Gaïa et de Soal. Elle est considérée au sein des territoires Aladhann comme étant la seule déesse authentique, tous les autres dieux étant soit morts, soit des imposteurs aux yeux des sudistes. Les navigateurs aiment aussi à vénérer celle qui s'exprime à travers les vents.

Bonus croyance = +1 en perception

La croyance se manifeste par une recherche de la moindre brise pour effectuer des prières et bénéficier des faveurs de la déesse

16.4. Hiérarchie ecclésiastique

Les différents types de hiérarchie ecclésiastique

1^{er} cas : Aden, Soal, Les Archanges, les dieux de la guerre, Azaltyr, Valdraan, Bonne Fortune

1. Moine
2. Prêtre
3. Évêque
4. Cardinal
5. Hiérarque
6. Haut Hiérarque

2^e cas : Dorus, Terre-Mère/Gaïa, Fidis, Lom-Lad

1. Apprenti
2. Maître
3. Guide

3^e cas : Noctifer, Myst, Vais Stratoxès

1. Esclave
2. Soumis
3. Maître
4. Grand Maître

4^e cas : Heïra, Imanis, Ilyhana

1. Serviteur
2. Initié
3. Éclairé
4. Gourou

5^e cas : Theoden

1. Fils
2. Frère
3. Père

6^e cas : Vaal'Akyn, Samsara, Dewa,

1. Apprenti prôneur
2. Prôneur
3. Grand prôneur

7^e cas : les éléments

1. Féâcälé
2. Héru Féâcälé
3. Val Héru Féâcälé

8^e cas : Les dragons, les démons, Naorg

1. Adorateur
2. Grand adorateur
3. Vénéralé

16. ETAT DU PJ

16.1 Fatigue

Chaque pj et pnj possède un nombre de points de fatigue équivalent au score de vigueur.

Lorsque ce score est atteint à la suite d'un cumul d'action nécessitant de dépenser des points de fatigue, le pj ou pnj se voit infliger un malus de -10 à toutes ses actions.

Le pj ou pnj fatigué doit lancer un jet de vigueur lorsqu'il atteint de seuil de fatigue, à savoir un jet de sauvegarde en vigueur avec un malus de 10.

Si le pj ou pnj loupe son jet de sauvegarde, en plus du malus de - 10 à tous ses jets, il lui sera possible uniquement de se défendre, et il ne pourra ni user de magie, ni attaquer, ni se déplacer.

Si le pj ou le pnj réussit son jet de sauvegarde, il pourra effectuer toutes les actions de son choix, mais avec un malus de -10 à chacun de ses jets.

1 round de repos permet de récupérer 1 point de fatigue.

16.2 Blessure

Deux paliers de modificateurs liés aux points de vie

- Un premier palier à 50% des PV = malus de -2 à tous les jets
- Deuxième seuil à partir des 30 derniers points de vie (quel que soit le total de PV à la base) = malus de -6 aux jets d'action, attaque et défense, -25% aux pourcentages, et jet de caractéristique à -4

17. POIDS PORTE ET EQUIPEMENT

(Règle optionnelle)

Chaque objet représente une ou plusieurs cases selon l'objet. De base le nombre de cases du PJ est égal à sa carac en force, mais il peut se procurer des emplacements supplémentaires grâce aux équipements prévus pour.

La surcharge et l'encombrement peuvent être embarrassants au combat ^^

Sinon il existe les compétences "Inventaires" qui ajoutent 2 cases

Et en force chaque point, au-dessus de 8, ajoute une case à l'inventaire

Le nombre de cases offertes à la création d'un personnage est égal à son score de Force avec un minimum de 8 (en dessous le score reste à 8)

Les médaillons ne comptent pas comme encombrement s'ils sont portés autour du cou. Le nombre d'anneaux se limitent au nombre de doigts s'ils sont portés.

Objets / Cases

Les objets transportables sur soi prennent une place non négligeable dans l'équipement. Chaque objet prend soit 1/2, 1 ou 2 cases.

Les pantalons ayant rarement des poches sur Aden, il est nécessaire de posséder des ceinturons, autres sacs et baluchons.

Chaque objet de ce type permet de transporter un certain nombre d'emplacements

Exemples :

- ✓ une fiole ou une potion = 1/2 case
- ✓ un livre ou une bouteille = 1
- ✓ un très grand livre ou un sceptre = 2
- ✓ Dague = 2
- ✓ Epée longue, cimeterre, sabre, épée large = 5
- ✓ Epée à deux mains : 8
- ✓ Bouclier large = 8
- ✓ Bouclier rond = 5
- ✓ Bouclier de poing = 3
- ✓ Arc long = 6
- ✓ Arc court, hachette, épée courte = 3

Emplacements supplémentaires

- Ceinturon avec fourreau = 1 arme à une main
- Ceinturon avec deux fourreaux
- Ceinturon avec trois fourreaux
- Bourse = 1
- Grande Bourse = 2
- Sacoche = 2
- Sac = 4
- Sac à dos = 6
- Baluchon = 3,5
- Gros baluchon = 7

18. COUT DE LA VIE ET MONNAIE

Les monnaies utilisées, quels que soient les rois, reines ou empereurs représentés dessus dépendent du métal utilisé.

Le métal le plus cher est l'or, puis l'argent puis le cuivre.

1 P.O (pièce d'or) = 10 P.A (pièce d'argent)

1 P.A (pièce d'argent) = 100 P.C (pièce de cuivre)

Un repas divin et luxuriant = 1 P.O

Un excellent repas = 5 P.A

Un bon repas = 3 P.A

Un repas complet = 1 à 2 PA

Un petit repas = 30 PC

Un appartement ou une chambre = entre 100 P.O et 3 000 P.O

Une ferme ou une maison = entre 200 P.O et 5 000 P.O

Une tour = entre 1 000 et 10 000 P.O

Un fort = entre 3 000 et 15 000 P.O

Un château = entre 20 000 et 100 000 P.O

Un navire = entre 1 500 et 30 000 P.O

Rationnement et monnaie

Les salaires varient entre 1 à 500 PO selon le poste, le titre, le rang social, la cité

De ce fait une paye n'a pas de limite en soi.

1 PO = 10 PA

1 PA = 100 PC

Provisions (nourriture) : 1 ration = 2 repas = 1PA

1PA pour deux plats une personne (1 personne / jour en rationnement normale, le double en rationnement limité)

Les monnaies

Une pièce d'or = 1 PO = 10 PA

Une pièce d'argent = 1 PA = 100 PC

Une pièce de cuivre = 1 PC

Un coffret = 1 000 pièces d'or

Un coffre = 10 000 pièces d'or

Les Salaires

Un fermier peut espérer gagner entre 5 et 20 PA par mois

Un soldat gagne en moyenne 1 PO par mois

Un marchand peut gagner des dizaines voire des centaines de pièces d'or par mois

Un argentier ou un Hiérarque peut gagner aux alentours d'un coffret par mois

Les nobles possèdent pour certains, des milliers de pièces d'or

Les vivres

Un repas copieux avec de l'alcool = 1 PA

Un repas léger = 10 PC

Un repas luxueux avec alcool de qualité = 1 PO

10 rations pour un voyage (pains, manioc, céréales, fruits secs, viandes séchées) = 1 PA

10 rations d'avoine = 50 PC

Liqueur artisanale = 50 PC la bouteille

Cerveoise = 1 PA la bouteille

Bière = 1 PA la bouteille

Saké = 2 PA la bouteille

Rhum = 2 PA la bouteille

Rhum de qualité = 3 PA la bouteille

Hydromel = 3 PA la bouteille

Vin rouge de village = 50 PC la bouteille

Hypocras = 50 PC la bouteille

Vin noble = à partir de 5 PA la bouteille

Vin rouge azuréen = à partir de 1 PO la bouteille

Absinthe = 3 PA la bouteille

Les vêtements & objets

Des bottes 1 PA

Des bottes de qualité 5 PA

Des bottes de luxe 2 PO minimum

Une chemise 30 PC

Une chemise de qualité 2 PA

Une chemise de luxe 10 PO minimum

Un pantalon 40 PC

Un pantalon de qualité 1 PO

Un pantalon de luxe 6 PO minimum

Des gants 20 PC

Des gants de qualité 1 PA

Des gants de luxe 1 PO minimum

Un manteau 2 PA

Un manteau de qualité 1 PO

Un manteau de luxe 20 PO minimum

Une robe 1 PA

Une robe de qualité 1 PO

Une robe de luxe 10 PO minimum

Un chapeau 1 PA

Un chapeau de qualité 7 PA

Un chapeau de luxe 1 PO minimum

Un sac 2 PA

Une longue vue 10 PO
 Une boussole 10 PO
 Une ceinture 1 PA

Les animaux

Un chien de guerre dressé 1 PO
 Un cheval léger 15 PO
 Un cheval de trait 17 PO
 Un cheval de guerre 20 PO
 Un griffon dressé 100 PO

Les habitations

Une maison de campagne en chaume 50 PO
 Une maison en bois 200 PO
 Une maison en pierre et en bois 500 PO
 Une ferme 1 000 PO
 Une chambre en ville entre 100 PO et 1 000 PO
 Un appartement en ville entre 1 500 PO et 3 000 PO
 Une chambre d'auberge (entre 6 PA et 30 PO par mois selon l'auberge)
 Une maison en ville à partir de 3 000 PO
 Une tour entre 1 000 et 10 000 PO
 Un château entre 20 000 et 100 000 PO
 Un palais à partir de 10 000 PO
 Un temple à partir de 15 000 PO

Les armes

Entre 1 PO et 10 PO pour arme basique (prix varie selon la quantité de métal utilisée)
 Entre 100 et 1000 PO pour une arme sacrée
 Une arbalète légère 5 PO
 Une arbalète lourde 12 PO
 Un arc court 3 PA
 Un arc long 5 PA

Les armures

Armure de cuir 5PA
 Fourrure 3 PA
 Armure de plate 100 PO
 Cotte de maille 25 PO
 Écailles de dragons à partir de 150 PO
 Heaume 10 PO
 Casque 1 PO
 Armure en adamantite (plus solide que l'acier et aussi souple que la cotte de mailles elfique) à partir de 600 PO

19. Les êtres originels



Elfe

Historique :

L'histoire des elfes est vaste. De nombreux empires et royaumes elfes ont existé par le passé. Aujourd'hui l'obscur empire souterrain des Sindaedhel, des elfes gris appelés premiers elfes, a perduré.

Un empire d'humains mené par les elfes du clan Eldael a aussi pris racine cinq siècles plus tôt dans le cœur du Midland, sur le continent de l'Est.

L'empire elfe de Lyr est devenu un royaume humain rebaptisé Tyr à cause d'une mauvaise traduction.

Le royaume des enfants de Valden a disparu, et ses derniers représentants vivent terrés au côté des Orcs, et des autres races originelles, au-delà des montagnes de Garmorde. Tout comme l'essentiel des clans elfes.

Les elfes sylvains vivent dans les dernières forêts elfiques. Agressifs et coupés du monde, ils s'en prennent à tous celles et ceux qui traversent leurs forêts, maudites ou sacrées.

Toute classe autorisée

Bonus : Nyctalope + 25% déplacements silencieux (+1% par niveau) + 15% se cacher dans l'ombre (+1% par niveau) + 20% pour écouter bruit (+2% niveau) + 2 aux jets de précision (corps à corps et distance) + 1 en DEX

Pré requis : un des deux 20 doit être placé doit en CHA soit en DEX + aucune carac ne doit être en dessous de 10

Physique : Entre 1m90 et 2m25 de haut

Espérance de vie : entre 200 à 800 ans ou plus selon les lignées



Orc, Gobelin

Historique :

Les cités et royaumes orcs ont été défaits par le temps et les hommes.

Les orcs comptent parmi les rares peuples restés sur le continent à avoir survécu au cataclysme. Ils ont ensuite subi l'expansion territoriale des humains dès lors que la lumière refit son apparition en l'an 0.

Depuis des siècles, de nombreuses croisades ont été menées contre les peuples d'être originels pour les parquer au-delà des montagnes de Garmorde.

Désormais, les peuplades d'êtres originels vivent dans un territoire regroupant elfes, orcs, nains, sinecks, géants, gobelins et gnomes. La grande majorité des habitants de cette réserve d'êtres originels sont des orcs et des gobelins.

L'essentiel des Orcs qui vivent sur les territoires humains a un statut d'esclave...

Classes autorisées : Barbare, guerrier, explorateur, shaman, assassin, moine guerrier, prêtre, sorcier

Pré requis = 16 en for, dex et vig + Quelque-soit la classe,

L'Orc doit placer un de ses deux 20 en force ou vigueur

Quant au Gobelin il doit placer l'un de ses deux 20 soit en dextérité, soit en perception

Bonus : Pour l'Orc +2d12 PV + (+ 1 FOR ou + 1 VIG) + accès aux compétences de combat orc

Pour le Gobelin +1d8PV + (+1 en DEX ou +1 en PER) + compétences discrétion et vol à la tire offertes

Pour Gobelin et Orc => Nyctalope, compétence survie niv1 offerte, +1 PV supplémentaire à chaque niveau, 10% pour écouter bruit (+2% niveau), compétence vigilance offerte

Physique : Entre 2m20 et 2m80 de haut selon la tribu de l'Orc, entre 1m60 et 2m20 pour le Gobelin

Espérance de vie : entre 120 et 200 ans (Orc & Gobelin)

Homme Félin / Femme Féline

Historique :

Les Hommes / Femmes Félines se font aujourd'hui rare sur le monde d'Aden.

Ils sont par essence, liés à la Nature.

Ils vivent cachés, en grande majorité sur la côte ouest des terres occidentales, dans le dernier village d'hommes et femmes félins, à des milliers de lieues des terres agitées et peuplées de l'Est.

Quelques hybrides hommes félins ont perduré à travers le temps, et il est extrêmement rare aujourd'hui de trouver dans les terres de l'est un homme ou une femme félin(e) dont la lignée soit pure.

Bonus : Si guerrier, barbare ou explorateur : insensible à la magie (don 50%RM) + 1 FOR+ 1 CHA + 2d10PV

Si shaman : initié à la magie élémentaire d'air (niveau ancestral) +1 VOL + 1 CHA + 1d10PV

Compétences offertes : survie niv1 et chasse

Pré requis : au moins 12 dans les 3 caractéristiques physiques

Physique : Entre 1m80 et 2m20 de haut

Espérance de vie : entre 140 et 170 ans

Sineck (homme géant)

Historique :

Les Sinecks sont des semi-géants imberbes, nés d'un croisement entre humains et géants...à moins que ce ne soit l'œuvre d'un sorcier...personne ne sait vraiment...la légende raconte que le dieu de la guerre Kaahrek engendra deux lignées, les Sinecks et le peuple humain Kazar.

Durant des millénaires les Sinecks vivaient essentiellement dans les déserts des continents de l'Est et du Sud.

Leur capitale éponyme fut renversée à l'âge des vampires. La cité rebaptisée Gazarek devint en ce temps la cité des démons.

Aujourd'hui une grande partie des Sinecks réside encore dans la région de Gazarek au service du nouveau dirigeant de la cité, le dieu du feu « Nérédis ».

Une autre partie se retrouve enfermée dans la réserve au côté des êtres originels.

À noter aussi que les Sinecks ont un statut d'hommes libres sur le continent du sud. De même il n'est pas rare de voir des Sineck ou semi-sineck employés comme garde du corps ou homme de main sur les vastes territoires de l'Est.

Classes autorisées : Barbare, guerrier, shaman, assassin, moine guerrier, prêtre

Pré requis : Les deux 20 sont forcément à choisir parmi FOR, DEX ou VIG, au minimum 18 ou plus en FOR et VIG

Bonus : + 2 en FOR + 2 en VIG -2 en INT + 1d12PV, +1 PV supplémentaire à chaque niveau

Physique : Entre 2m10 et 2m40 de haut

Espérance de vie : entre 40 et 70 ans

Nain / Naine

Historique :

Autrefois de nombreux royaumes nains ornaient les montagnes des trois continents...

Lors du cataclysme, les nains furent les seuls à ne pas fuir pour trouver un refuge sous terre, ou ailleurs dans des contrées épargnées. Ils firent face aux armées de Naorg, sans plier le genou...

Ce courage fit couler le sang de tous leurs braves présents.

Après des milliers d'années de chaos et de déclin, les dernières cités naines ont disparu.

Le peu de nains restant a été chassé au-delà des montagnes de Garmorde. Ceux qui sont restés ont été entêtés à vivre sur les territoires désormais remplis d'humains, ont obtenu un statut d'esclave : forgeron, mineur ou garde du corps, en guise de remerciement.

Classes autorisées : Barbare, barde, guerrier, explorateur, paladin, roublard, contrebandier, prêtre, moine guerrier

Bonus : +1 en Vigueur, don ultra résistant peut-être choisi sans dé à lancer, +1d12 PV

Armes de qualité (toutes les armes sont au minimum +2), +1 PV supplémentaire à chaque niveau (1% par point de vigueur + 1 % par niveau) de résistance au feu, glace, foudre, poison, acide

Physique : Entre 1m40 et 1m60 de haut

Espérance de vie : entre 200 et 300 ans

Gnome

Historique :

Par le passé de nombreux et célèbres sorciers gnomes ont parcouru les trois continents. Depuis le cataclysme ils ont quasiment disparu et le peu d'entre eux encore vivants sont soit parqués au côté des autres originels, soit ils officient de force comme ingénieur pour des rois et des empereurs.

Les quelques gnomes libres sont soit au service d'une guilde, soit engagés dans la piraterie.

Classes autorisées : Barde, roublard, contrebandier, érudit

Bonus : + 1 en INT, compétence invention offerte, lecture écriture offerte, dessin, mathématiques, cartographie, 2 compétences de savoir offerte

Possède un objet ingénieux à la création

Peut choisir le trait « génie » contre 4PC

Physique : Entre 1m20 et 1m40 de haut

Espérance de vie : entre 150 et 200 ans

Beshik (rouge)

Historique :

Race ancestrale créée par les dieux Dragons.

Le dragon Drakka engendra les beshiks rouges, Bahamut les beshiks noirs.

Les derniers Beshiks rouges vivent éparpillés sur les terres de l'Est.

Quant aux beshiks noirs, ils se sont réfugiés au nord sur l'île des dragons. Nul empire ou royaume n'a depuis lors reçu la moindre nouvelle. (beshik noir => non jouable)

D'apparence les Beshiks les Beshiks ont la peau soit rouge soit noire. Ils ont des yeux en amande, l'iris et la pupille blanche sur un fond blanc. Ils ont front plissé, pas de cheveux sur le devant du

crâne, des oreilles aussi longues que celles des elfes ou des orcs. Ils sont froids de nature et peu enclin à l'émotion ou à la pitié.

Classes autorisées : Barbare, guerrier, shaman, assassin, moine guerrier, prêtre, explorateur, sorcier, contrebandier

Pré requis : L'un des deux 20 sont forcément à choisir parmi FOR, DEX ou VIG, au minimum 18 ou plus en FOR et VIG

Bonus : + 1 en FOR, +1 en DEX, -1 en CHA, don sanguinaire offert, + 4 points de compétence d'arme, +1 PV supplémentaire à chaque niveau

Physique : Entre 1m60 et 1m90 de haut

Espérance de vie : entre 200 et 250 ans

Insectoïde

Historique :

Dernière race d'insectoïde à avoir survécu au cataclysme, ils vivent essentiellement dans les déserts du continent austral. De nature peu chaleureuse, ils préfèrent l'isolement plutôt que le regroupement.

Physiquement, ils sont semblables à des mantes religieuses de taille et de forme humanoïde. Ils possèdent quatre bras et deux antennes sur la tête.

Classes autorisées : Barbare, guerrier, assassin, moine guerrier, explorateur

Pré requis : L'un des deux 20 sont forcément à choisir parmi FOR, DEX ou VIG, au minimum 18 ou plus en FOR et VIG

Bonus : + 1 en VIG, +1 en DEX, -2 en CHA + 1Att par round + 1 Def par round, Nyctalope

Physique : Entre 1m90 et 2m60 de haut

Espérance de vie : entre 90 et 110 ans

Amphibien Humanoïde

Historique :

Humanoïdes amphibiens datant d'un autre temps, ils vivent essentiellement reclus dans les grottes de l'île d'Adena.

S'ils peuvent physiquement ressembler aux reptiliens, ils ne sont pas liés à ce peuple engendré par la déesse dragonne.

Contrairement aux Amphibiens qui agissent et pensent librement, les Reptiliens sont tous sous le contrôle mental de leur déesse. Ils ne sont que les instruments de la dragonne.

Si les Amphibiens humanoïdes sont désormais peu nombreux, il existe une multitude d'hybrides semi-humains.

Classes autorisées : Barbare, guerrier, prêtre, explorateur

Pré requis : Les deux 20 sont forcément à choisir parmi FOR, DEX ou VIG, au minimum 18 ou plus en FOR et VIG

Bonus : + 2 en FOR + 2 en VIG -2 en INT + 1d12PV

Physique : Entre 1m60 et 1m90 de haut

Espérance de vie : entre 80 et 120 ans

20. LISTE DES LANGUES

Langues des êtres originels

- Reptilien
- Draconique commun (le vulgari)
- Lambëdehelé (Elfique oriental)
- Azérii (elfes occidentaux)
- Nain oriental
- Nain des souterrains
- Orc rouge
- Orc oriental
- Gobelek (langue commune des gobelins)
- Féliné (langue des hommes félins)
- Sindeadhel (premiers elfes)
- Sineck (peuple de géants humains imberbes)

Langues humaines (du Nord et de l'Est)

- Rivelien (empire insulaire, langue issue de l'adénien)
- Minien (langue dominante à Minn)
- Mindi (langue ancestrale des miniens)
- Thai-Minn (langue éponyme du peuple de la jungle)
- Borien (peuple nordique, langue issue de l'adénien)
- Méréen (langue du pourtour de la mer intérieure de Méréa)
- Azuréen (langue côtière des marins)
- Castelien (langue dérivée de l'adénien)
- Belvalien (langue croisée entre le méréen et l'azuréen)
- Aureuméen (langue croisée entre l'Arkien et l'Adénien)

Langues humaines (du Sud)

- Arkien (langue des esclavagistes)
- Sudique (langue des nomades)
- Madala (langue de l'ancien empire Aladhann)
- Tri-Khren (langue des hybrides)
- Chemek (
- Brahmani (langue du peuple Brahmane)
- Lughat Mahzura (langue interdite des peuples souterrains)

Langues barbares

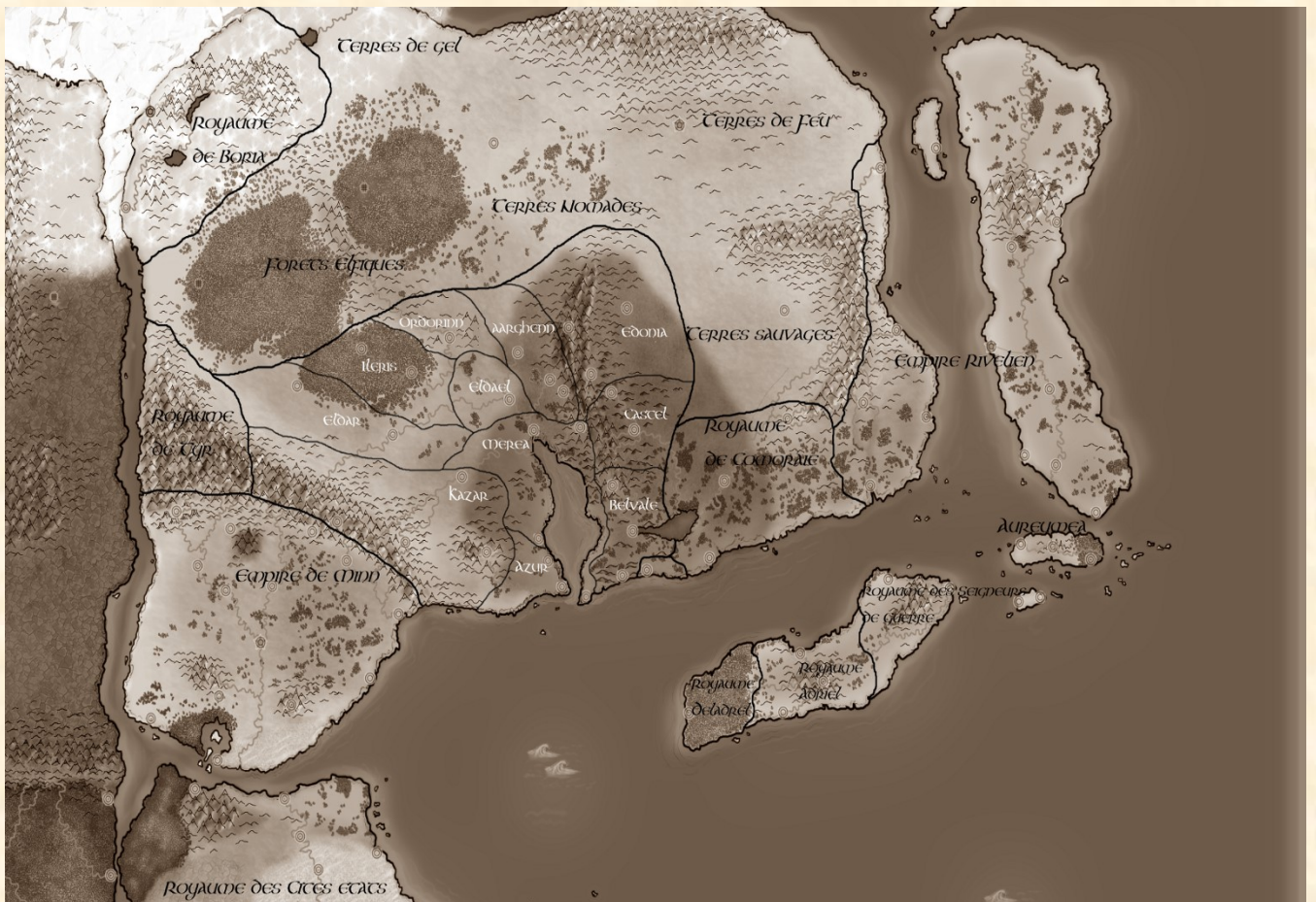
- Silicien (langue croisée entre l'adénien et l'ataranc)
- Kazar (langue éponyme du peuple Kazar)
- Ataranc (langue des premiers hommes)
- Comore (langue côtière)
- Comorien (langue continentale)

Langues Anciennes

- Draconnique ancien (l'antecessoris)
- Assérien (langue légendaire des hommes de l'ouest)
- Arkadel (de l'ancien empire éponyme, ancêtre de l'adénien)

Langues communes

- Adénien (humain commun)
- Valderan (elfe commun)
- Garméen (langue commune des êtres originels de Garmorde)



21. LEXIQUE DES DIFFERENTS PEUPLES

Le peuple adénien, d'où sont issus la majorité des ancêtres colons des différents continents, est issu d'un vaste brassage de populations anciennes réfugiées durant des millénaires sur l'île de Haut-Ciel et sa cité éponyme. De ce mélange des peuples découla le terme de peuple Adénien. La langue adénienne étant le langage des ancêtres, elle est majoritairement parlée sur tous les continents (en dehors des langues locales)

Les Boriens : nordiques au physique imposant, souvent rustre, jovial et bagarreurs, à la peau pâle et aux cheveux clairs. Leurs ancêtres sont issus d'un rapprochement entre colons et premiers hommes. Ils sont directement exposés aux horreurs et mutations venues des terres occidentales puisqu'ils vivent aux pieds de la muraille ancestrale, tout comme les Miniens ou le royaume de Tyr. Le froid glacial n'arrange rien aux rudes conditions de vie des boriens

Les Siliciens : peuple insulaire issu des premiers hommes, à la peau mât et poilue, couverte de tatouages, et aux longs cheveux tressés.

Bien souvent marins, chasseurs, navigateurs ou pirates, les siliciens sont en guerre contre l'envahisseur rivélien. Réduits en esclavage et massacrés en grand nombre, ils sont désormais éparpillés au-delà de l'île de Silicia

Les Kazars : peuple phallique de nomades pillards, descendants du dieu Kaahrek, bruns à la peau mât. Habiles cavaliers, et redoutables guerriers, ils règlent tous leurs différends par la force. Ils sont divisés en deux royaumes depuis deux décennies.

Les Kazars nomades qui vivent autour de l'empire Eldael, et les Kazars sédentaires établis sur le territoire Eldael, à la frontière de l'empire de Minn.

Ils se sont installés de force sur l'ancien territoire du défunt clan Gardefer qu'ils ont jadis pillé, ils suivent un roi invaincu et invincible...

Les Rivéliens : peuple marin, descendant du peuple adénien, peuple métissé. Première colonie insulaire du feu empire Arkadel, les rivéliens se prétendent héritiers de l'ancien glorieux empire. Ils ont massacré tous les êtres originels sur l'île de Drakka pour s'approprier leurs terres. Depuis ces temps lointains, toutes les provinces rivéliennes se sont unies pour créer un nouvel empire. Leur soif d'expansion n'a pas de limite. Ils sont pragmatiques, tournés vers le progrès technique et peu enclins à vénérer d'anciens dieux.

Les êtres originels : nom donné aux races des temps anciens, à savoir tout ce qui n'est pas humain (elfe, orc, nain, gnome, fées, lutins, sinecks, ghyznuhts, beshiks, reptiliens, géants...enfin ce qu'il en reste...)

Les Peuples de Minn : minien est le nom donné aux différents peuples de l'empire de Minn, des peuples métissés, aux yeux en amande et majoritairement de petite taille.

Les différents peuples de Minn se réfugièrent eux aussi à Haut-Ciel lors du Cataclysme. Ils furent ensuite parmi les premiers à quitter la cité sacrée pour repeupler leurs terres dévastées.

Les peuples de Minn ne sont pas effrayés par la magie, ils vénèrent de nombreuses entités.

Les Auréméens : peuple insulaire à la peau noire, issu du peuple d'Arka. Ils ont fui la tyrannie de l'empire Arkéen des siècles plus tôt pour se réfugier sur l'île d'Aureuméa, au sud de l'île de Drakka (Riveldor). Ils se sont approprié l'île pour en faire un sanctuaire dédié à la nature et à Gaïa. Le peuple Aureuméen est dirigé par un roi, lui-même guidé par le conseil des sages (où seules des femmes sont autorisées à siéger)

Les Arkéens : se disent descendants directs des Archanges, peuple métissé à la peau sombre, ils vivent au sud du continent austral et forment l'empire d'Arka. Esclavagistes et tyranniques, les Arkéens aiment pratiquer des rituels mystiques et sanglants.

Les Aladhannis : peuple du désert, métissé aux traits variés et aux cheveux bruns, ayant suivi les Aladhann lors de l'exode du clan vers le sud. Ils vivent en parfaite harmonie avec le désert et les esprits de Terre et d'Air qui y résident.

Les Sindaedhel : aussi appelés premiers elfes, ou elfes gris, ils sont les habitants les plus anciens de ce monde. Ils vivent sous terre dans des cités démesurément immenses. Ils suivent l'empereur Darkhann Ghyzankhan, qui se prétend « Empereur d'Aden ». Il est le porteur de la lame de Valek. Les Sindaedhel possèdent des pouvoirs qui dépassent l'entendement. Grands adeptes de la magie de sang et du chaos, ils ont la capacité de relever les morts et de contrôler des dieux.

Les Ashenis : quel que soit le peuple, il s'agit d'un être ayant du sang de démon dans ses veines. Un Asheni ne craint pas la fatigue. Ses blessures se régénèrent. Il est lié à une magie.

Les Reptiliens : peuple des terres dévastées, hommes lézards au service de la déesse dragonne. Leurs pensées sont reliées à la déesse. Elle exerce un contrôle permanent sur tous ses reptiliens.

Les Sinecks : peuple d'humains géants imberbes, dotés d'une grande résistance et d'une force impressionnante, ils sont peu avantagés intellectuellement. Ils vivent aux quatre coins du monde et sont généralement utilisés comme mercenaires ou gardes du corps

Les Comores : peuple de premiers hommes, ils sont établis sur les côtes de la Comoraie. Ils descendent, comme les Athar et les Kazar, des humains appelés premiers hommes, restés sur le continent durant le cataclysme. Ils sont d'habiles marins pêcheurs. Ils vénèrent des dieux anciens et sont épris de liberté.

Les Comoriens : peuple de premiers hommes, ils résident sur les territoires continentaux de la Comoraie. Peuple belliqueux, les comoriens sont des descendants de premiers hommes. Ils vivent soit au milieu des vallées soit au cœur des forêts. Liés à la nature, les comoriens ont divisé le pouvoir en une multitude de baronnies pour éviter la tyrannie. De ce fait, ils sont depuis l'âge du déclin, à la recherche d'un roi pour les unir.

Les peuples Orcs :

Les dernières tribus orcs

- ✓ **Les Atârath** des orcs bruns, le peuple du savoir
- ✓ **Le clan Karn**, les orcs rouges et sanguinaires
- ✓ **Le peuple Ulâm-Bûr**, des orcs verts pâles, reconnu comme étant la race d'orc la plus pure
- ✓ **Les Ogar**, le peuple des orcs hautement mélangés aux gobelins, des orcs verts
- ✓ **Le clan Naghu** est raciste et guerrier, des orcs blancs
- ✓ **Le peuple Gazog** est extrêmement sauvage et cannibale, des orcs gris
- ✓ **Les Buddush-Madh** ont aussi du sang ogre qui coule dans leurs veines, d'où leur physique imposant, ils ont la peau couverte de crasse

Les peuples Elfes :

Les enfants de Valden, les elfes sylvains, les elfes gris, les azériis, les suivants de Fidis, etc.

Les Peuples d'elfe sont nombreux à travers les continents, en voici quelques-uns détaillés :

Les enfants de Valden

Descendants de l'Archange de l'équilibre, Valden, ils usent de magies diverses et vénèrent le dieu dragon Valdraann. Le clan est aussi à la tête du conseil des élémentalistes.

Ils vivent pour la plupart, reclus dans des temples troglodytes cachés au milieu des montagnes de Garmorde.

Les elfes sylvains

On compte parmi les elfes sylvains le vaste clan Edhel, comparés à des semi-géants sauvages, ainsi que le clan Edass, dont la particularité est une petite taille semblable à celle de la majorité des humaines. Les elfes sylvains vivent repliés sur eux même dans les deux forêts elfiques situées au Nord de l'empire Eldael.

Les elfes gris

Les elfes gris sont appelés premiers elfes, car ils descendent de la plus ancienne lignée. La plus pure lignée se trouve dans les profondeurs des terres occidentales. Ce maléfique clan, nommé Sindaedhel, se revendique maître du monde et premier serviteur de Naorg...

Il existe aussi le clan Eldael à l'Est. Autrefois ils étaient d'illustres combattants au service d'Aden. Ils semblent aujourd'hui corrompus par les rites de sang...

Les Azeriis

Peuple légendaire des terres occidentales, ils sont les gardiens de la nature et de la magie. Ils côtoient les hommes félins et les créatures sylvestres... du moins s'ils existent encore...

Les suivants de Fidis

Ils vivent parmi les humains, au sein de la fortifiée cité de Tyr. Ils dirigeaient autrefois le conseil du royaume. Ils sont désormais soumis à la volonté du clan Drago et du roi de la cité, Kerek Drago.

22. DETAIL DES CLASSES JOUABLES



Liste des classes

- Assassin
- Barbare
- Barde
- Contrebandier
 - Druide
 - Sorcier
 - Erudit
 - Guerrier
- Moine combattant
 - Paladin
 - Prêtre
 - Roublard
 - Shaman

Nombre de Points d'Action par classe :

- Assassin 3PA
- Barbare 2PA
- Barde 2PA
- Contrebandier 2PA
- Druide 2PA
- Sorcier 2PA
- Erudit 2PA
- Guerrier 2PA (+1 Attaque)
- Moine combattant 2PA (+1 Défense)
- Paladin 2PA (+1 Défense)
- Prêtre 2PA
- Explorateur 3PA
- Roublard 2PA (+1 Esquive)
- Shaman 2PA (+1 Défense)

Notes sur les classes jouables

Chaque classe de joueur est libre de choisir une caractéristique ayant 20 comme maximum, la seconde caractéristique montée à 20 est déterminée par la classe du joueur.

Points de compétence à la création

Les joueurs obtiennent à la création de leur personnage, et cela quelle que soit leur classe, la liste ci-dessous de points de compétences :

10 points de compétences (PC) + 5 points de compétence d'arme (PCA)

+ le bonus lié au rang social (voir chapitre 3.1)

+ un bonus de PC équivalant à la caractéristique **Intelligence** divisée par 2

+ en étant **membre ou natif d'une communauté** (à la création du personnage) = + 1PC ou + 2 compétences d'arme selon la communauté

**(Optionnelle)*

+ une initiation au sein d'une académie ou auprès d'un mentor durant la jeunesse du PJ (*au maître de jeu de l'attribuer ou non*) = +2 pc

22.1 Barbare

Description

Les peuples de barbares sont des sauvages dépourvus de culture écrite et de connaissances avancées. Les peuples Kazar et Silicien sont considérés sur Aden comme des barbares par les royaumes insulaires et côtiers, mais en réalité ils ne le sont pas. Les plus rustres et sauvages d'entre eux sont les seuls à pouvoir revendiquer ce titre. Les vrais peuples barbares sont des tribus éparses, nomades pour la plupart, souvent dépourvus de langage élaboré. Ils sont cannibales pour leur grande majorité.

Les barbares ne connaissent pas les armures et n'en comprennent pas leur utilité. En porter limiterait leur férocité et leur vélocité, s'exposant en jeu à des gros malus à tous leurs jets de dé (-20 aux jets d'attaque / défense, -10 à tous les jets d'actions et -5 aux jets de sauvegarde).

Un 20 à choisir parmi :

FOR, DEX et VIG

Restriction : pas d'armure, pas d'accès à lecture / écriture ni à toutes les compétences d'initiés nécessitant des connaissances intellectuelles. Obligation d'être l'esclave d'un autre PJ.

Bonus de classe :

- Pouvoir instinct du barbare = RAGE (+2 aux jets d'attaque, et +1dgt / 2niv => durant 2d6 rounds)
- Activer la rage augmente la fatigue de 1 point
- Bonus Vs Fatigue (+1 tous les 5 niveaux (1,5,10,15,20,25,30))
- Possibilité d'avoir un familier et un animal de combat dès le début
- 1 coup spécial offert

Accès aux Compétences suivantes :

- **Solide** (coûte 1pc +2 en défense sauf en parade agressive et esquive, 2 niveaux d'évolution niv2 = +4)
- **Pugilat** (coûte 1 PC permet d'effectuer des prises de pugilat / lutte au jet de force comparé)
- **Peau épaisse** (coûte 3PC = +1 PV / niveau)
- **Exécuteur** (coûte 3PC = +1 dégâts / 2 niveau pour toutes les armes maîtrisées) => le bonus de dégâts d'exécuteur ne se multiplie pas si critique, mais s'additionne au total
- **Réflexe** (coûte 1pc +2 en défense sauf parade agressive, 2 niveaux d'évolution niv2 = +4)
- **Guerrier** (coûte 4pc = +1 attaque par round)
- **Armure légère** (coûte 1pc, limitée au port de fourrures)

Aptitude spéciale à choisir (unique) : contre 3 PC le barbare peut choisir l'une des deux compétences suivantes

*Brute épaisse (3pc)

=> le barbare lance 2 séries de 2d12. Il prend la meilleure des deux et ajoute le résultat à ses PV. Brute épaisse permet aussi de réduire le rang des critiques subit de 1 point

ou

***Gros Bourrin (3pc)**

=> Le barbare lance 1 dé supplémentaire pour ses poings et aussi pour toutes les armes qu'il utilise

Aptitudes de barbare**Odorat (Per) Niv1 (1pc)**

Le barbare bénéficie de la capacité d'odorat et peut utiliser cette capacité pour situer des ennemis invisibles

(Pas de malus de combat aveugle et bonus en pistage)

Colère autosuggérée (Vol). Niv2 (1pc)

Le barbare peut entrer en rage même lorsqu'il est fatigué. Lorsqu'il utilise ce pouvoir pour entrer en rage, le barbare est immunisé à l'état préjudiciable fatigue, mais, lorsque la rage se termine, il est alors épuisé pendant dix minutes par round passé en rage.

Course folle (Vig) Niv3 (1pc)

Le barbare peut courir à grande vitesse sur 10km sans ressentir les effets de fatigue d'un tel effort

1 fois par jour (24h de récupération avant de réutiliser la compétence)

Si la compétence est rachetée, cela réduit le temps de récupération de 6h par achat de compétence

Nouvelle vigueur (Vig) Niv4 (1pc)

Le barbare peut utiliser une action simple pour se soigner de 1d8 points de dégâts + son score de vigueur. Ce pouvoir d'instinct n'est accessible qu'aux barbares de niveau 4 ou plus et ne peut être employé qu'une seule fois par jour (et seulement lorsque le barbare est enragé).

Flore (Niv4) (1pc)

Permet au druide / shaman de communiquer avec la flore (réponse oui ou non, ce qui implique que le barbare doit trouver des questions impliquant des réponses affirmatives ou négatives)

Enragé et inépuisable (Vig) Niv7 (1pc)

Le barbare ne souffre pas des effets de ses blessures lorsqu'il est enragé et n'est donc pas affecté par les malus durant 1 round par niveau du barbare. À la fin du pouvoir enragé le barbare tombe de fatigue

Hypnose (Vol) Niv7 (1pc)

Jet de volonté comparé avec la cible, si elle loupe elle reste paralysée 10 secondes (10 secondes = 1 round de combat) le regard dans le vent

Entraînement militaire Niv7 (1pc)

Le barbare optimise ses talents au combat, obtenant un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque.

Esprit vide (Vol) Niv8 (1pc)

Le barbare peut relancer un jet de Volonté qui a échoué.

Ce pouvoir est utilisé sous la forme d'une action immédiate

Le barbare doit accepter le second résultat même si celui-ci est moins bon que le premier. Ce pouvoir d'instinct n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois par rage.

Hurlement terrifiant (For) Niv8 (1pc)

Le barbare peut utiliser une action simple pour pousser un hurlement terrifiant. Tous les ennemis situés à 9 m ou moins du barbare doivent réussir un jet de Volonté (jet de sauvegarde) sinon ils paniquent pendant 1d4+1 rounds => les cibles apeurées doivent soit fuir le combat, soit rester sur la défensive ou alors attaquer avec des malus de -6 à tous les jets de combat. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus.

Machine de guerre Niv9 (2pc)

+1 point de vie par niveau (pouvoir permanent) – rétroactif

Poupée Vaudou Niv9 (1pc)

Le barbare récupère un cheveu de la cible et l'accroche à une poupée vaudou dont la confection lui a été enseignée (cette compétence ne peut s'apprendre qu'auprès d'un maître barbare)

Incantation et rituels barbares autour d'un feu durant 1 tour

Ensuite la cible perd 2 points de vigueur durant 24 heures et est atteint de vomissements (jet de vigueur toutes les demi-heures). Si elle en possède, la cible peut lancer un jet de RM (résistance magique) pour éviter le sortilège.

Combat contre géant Niv9 (1pc)

Bonus de +4 aux différents scores de défense contre créature entre 2m50 et 5m de haut

Frappe dure (niv9) 1PC

Inité à la violence avec tout type d'arme depuis son plus jeune âge, le barbare bénéficie d'un +2 au toucher et aux dégâts

Combattant furieux niv10 (2pc)

Lorsque le barbare, ayant acquis l'aptitude combattant furieux, active sa rage, il bénéficie d'une attaque supplémentaire par round

Don de la tribu Niv10 (1pc) (offert si le barbare est encore en contact avec sa tribu)

Une arme et une monture de qualité sont offertes au barbare

Coureur Niv11 (1pc)

Le barbare court des dizaines de kilomètres par jour dans des territoires hostiles, et cela depuis sa plus tendre enfance. Son corps vif et réactif lui fait bénéficier d'un bonus de +1 point d'action de déplacement lors d'un combat ou lors d'une chasse, ou d'une fuite

+1 PA de déplacement (uniquement de déplacement) par round.

Coup redoutable (For) Niv 12 (2pc)

Le barbare confirme automatiquement (coûte 2 points de fatigue par utilisation)

Un coup critique. Ce pouvoir s'utilise par une action immédiate. La rage s'active dès que le coup est déclenché. Lorsqu'une possibilité de coup critique survient (remplace une attaque par un jet de carac, si réussi =>C.C). Ce pouvoir de rage n'est accessible qu'aux barbares de niveau 12 ou plus et ne peut être utilisé qu'une seule fois par rage / combat.

Monture Sauvage (Cha) Niv 12 (1pc)

Le barbare siffle pour que n'importe quel animal aux alentours suffisamment gros vienne lui servir de monture. Les animaux obéissent instantanément à ce sifflement mystique
(Peut être appris par un shaman, un druide, un explorateur, un barde ou un érudit de même niveau)

Compagnon animal (Cha) Niv 12 (2pc)

Le barbare passe un rituel pour se lier d'amitié avec un animal sauvage qui deviendra son gardien totem. Ce lien lui procure un +2 à tous ses jets d'attaque et de défense

Rituel d'hypnose (Vol) Niv 13 (1pc)

Permet de contrôler les faits et gestes de la cible hypnotisée, le rituel prend 10 tours (soit l'équivalent de 10 minutes, car 1 minute = 1 tour, 1 tour = 6 rounds, 1 round = 10 secondes), la cible est ensuite obéissante aux ordres donnés durant 1 à 3 heures selon la réussite de l'hypnotiseur -Jet de volonté comparé, réussite avec 10 ou plus de différence = 3 heures, +5 de différence = 2 heures, réussite de 4 ou moins = 1 heure)

Combat contre créature géante Niv15 (1pc)

Contre les créatures gigantesques comme les dragons, le barbare bénéficie d'un bonus de +4 aux scores de défenses et sait par nature grâce à cette compétence où porter les coups pour blesser une créature géante (bonus de +4 à la visée et ne subit pas la pénalité des dégâts divisés par deux contre les créatures géantes)

Folie meurtrière (For) Niv20 (2pc)

Dégâts divisés par deux, mais chaque attaque est un critique s'il touche, dure 2d6 round
Le barbare est totalement possédé et ne fait aucune distinction de ceux qui l'entourent.

Double attaque (Dex) Niv20 (2pc)

Une attaque large atteint deux cibles, mais le barbare prend un point de fatigue à chaque utilisation

Robustesse Niv25 (2PC)

+3d10PV (3 séries à lancer de 3dés à lancer, prend la meilleure des 3, les « 1 » doivent être relancés)
Utilisable une fois => effet permanent

Sous-classe de barbare

Parmi les barbares on retrouve des titres (sous classes) liés aux dons ou aux statuts des barbares, ils peuvent soit dépenser 2 points de compétences parmi les classes auquel elles sont liées, soit prendre le don associé à leur titre :

- **La Brute**, à mi-chemin entre l'homme et l'animal / don berseker
- **Le Cavalier des plaines** / classe explorateur
- **Le Coureur de brousse** (explorateurs et mercenaires) / classe explorateur (les compétences d'explorateurs avec niveau pré requis uniquement, les aptitudes sans limitation de niveau ne sont pas accessibles)
- **Le Ravageur**, guerrier violent par excellence (mercenaires et pilleurs) / avantage guerrier => le barbare gagne automatiquement 1 niveau de compétence d'arme dans toutes les armes existantes

- **Le Seigneur des forêts** (protecteur de la nature) / classe druide
- **Le Tueur de mages**, un guerrier protégé de la magie par des techniques ancestrales / don insensible à la magie niv1
- **L'Arpenteur des rêves** (spécialiste des hallucinogènes) / classe shaman
- **L'Augure** (grande perception) / don vision et télépathe niv1
- **L'Envoûteur** ou Ulogo, chasseur de m'loas, des esprits qui poussent les gens à faire le mal / classe sorcier
- **L'Homme-médecine**, guérisseur et conseiller / don guérisseur
- **Le Spirite** (grande sagesse) / classe prêtre
- **Le Prophète** (illuminé) / don élu d'un dieu
- **L'Élémentaliste** / lié à un élément (à choisir par le pj)

Coups spéciaux (chaque coup spécial coûte 1pc)

Coup sauté (1PA ou une attaque)

Accorde un bonus de +4 au jet d'attaque (uniquement sur la 1re attaque, dès que le combattant se retrouve au corps à corps il ne peut plus utiliser de coup sauté) si l'assaillant touche la cible, celle-ci doit effectuer un jet de Force comparé pour ne pas être déséquilibré

Coup bas (1PA ou une attaque)

Jet comparé FORCE (assaillant) VS VIGUEUR (cible), si le coup est réussi, la cible lance un nouveau jet de Vigueur (jet de sauvegarde) avec comme malus la différence entre Force et Vigueur sur le premier jet. Si la cible loupe son jet de vigueur, il est plié en deux de douleurs, mais peut relancer un jet de vigueur à chaque round pour reprendre ses forces, le malus baisse de 1 à chaque round, ne fonctionne pas contre une armure

Coup de boule (1PA ou une attaque)

Jet de force comparé si réussit la cible recule et prend en dégâts la différence entre les dés + la force

Jet de vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi

Matraquage (-1PA) (arme à une main)

L'assaillant place toutes ses attaques -1Pa en début de round, il enchaîne toutes ses attaques pour étourdir son adversaire, exemple : s'il possède 4 attaques il en effectue 3 à la suite. Les attaques s'effectuent sur la même cible à -2 en attaque et 1dé de moins en dégâts. Pour ne pas être étourdi la cible doit effectuer un Jet de volonté avec malus équivalent au nombre d'attaques encaissées x2. Exemple : 2 attaques encaissées = jet de volonté à -4, si loupé cible étourdie.

Assommer (1PA ou une attaque) (arme à une main)

Jet de volonté à -6 pour la cible + jet de vigueur si l'un des deux jets est loupé la cible tourne de l'oeil, si 16 ou au-dessus en Vigueur, la cible peut lancer un jet quitte ou double de Vigueur à -6 pour rester debout, ou pas

Attaque rapide latérale (2PA ou 1PA + une attaque) (arme à une main)

L'assaillant fonce tête baissée sur ses flancs de son adversaire pour ensuite se jeter et placer une attaque latérale tranchante et rapide (façon samourais). Cette action ne peut pas s'effectuer avec les armes à deux mains, à l'exception des katanas. Seules les armes à une main permettent l'attaque rapide latérale. Jet de dextérité comparé, si l'assaillant l'emporte son déplacement a été

tellement soudain et imprévisible qu'il bénéficie d'une attaque équivalente à une attaque-surprise, mais forcément localisé sur un flanc, même si l'assaillant fait un 20 sur son dé.

Cette compétence ne peut pas s'effectuer en armure lourde (Plate, Maille, Écailles, etc.)

Coup double tranchant (2PA ou deux attaques)

Un violent aller-retour pour balayer devant soi. Les deux coups perdent en précision, mais sont violents et rapidement enchaînés. Malus de -4 aux 2 jets d'attaque, 1d6 de dégâts en plus pour chaque attaque

Balayage (3PA ou 2PA +1attaque) (arme à deux mains)

Nécessite une arme à deux mains Jet d'attaque pouvant toucher jusqu'à 1 cible + 1 cible tous les 4 points en Force L'assaillant lance un jet de force comparé, les cibles doivent lancer un jet de dextérité comparé et faire autant ou plus sinon ils sont touchés par l'attaque comme s'il s'agissait d'une attaque-surprise

Si le défenseur fait 20 sur son jet de dextérité comparé, il se place hors de portée du balayage (se retrouvant ainsi, exempté du jet de défense à lancer)

Attaque violente (1PA ou une attaque)

L'assaillant met toute sa force et sa rage dans son attaque, il bénéficie d'un bonus de +6 à son attaque et +6 aux dégâts, mais il crée une ouverture sur sa prochaine parade ou esquive (vigueur ou dextérité divisée par 2)

Flèche perçante (2PA ou 1PA + une attaque)

L'archer met particulièrement plus de force pour permettre à sa flèche de percer une armure Jet de force à - 4 puis jet d'attaque à +4 en précision et +4 aux dégâts

Flèche perforante (2PA ou 1PA + une attaque)

Perfore la cible et déclenche une hémorragie.

Jet de force à - 3 puis jet d'attaque, si la cible est touchée le coup est équivalent à un critique

Duo de flèches (1PA)

Deux flèches partent en simultanée dans la même direction

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = +40 de dégâts

Trio de Flèche (2PA)

Trois flèches partent sur la même cible

Une seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 70 de dégâts

22.2 Barde

Les bardes exercent moult fonctions en ce monde. Ils sont les colporteurs d'informations, les messagers des grands rois, les artistes adulés par la foule et aussi parfois les compagnons d'aventure de prestigieux hommes et femmes au cœur pieux.

Les bardes ne sont pas préparés ni adaptés au combat, mais ils possèdent bon nombre de chants qui peuvent aider les guerriers à mieux se battre. Ils sont aussi à l'écoute de la magie, et lorsque l'occasion leur en ait donné, ils peuvent apprendre à s'en servir. En milieu urbain ils ont moult atouts et savent quand il le faut se comporter en vrai roublard.

Les bardes ont la particularité d'être lié à la magie d'air. Ils peuvent aussi apprendre à utiliser la magie blanche à l'aide d'ingrédients de sorts. Le don souillure peut aussi leur donner accès à la Magie obscure ou à la magie des ombres.

N.B : *Souillure et lien magique (lien magique = toute magie, souillure = magie obscure ou magie des ombres) Être souillé ou lié à une magie permet de lancer les sorts sans ingrédients de sorts, mais cela coûte de la fatigue à chaque utilisation. L'apprentissage des sorts se fait avec un mentor et monopolise du temps, mais ne coûte aucun PC pour un être lié ou souillé.*

Restriction : pas d'armures lourdes, seulement armure en cuir, pas d'armes à deux mains

Un 20 à choisir : Dex, Int, Per, Cha

Bonus de classe :

+1 à tous les jets de charisme

+ 1 en Dextérité au niveau 3

+1 en Charisme au niveau 4

+ 3 compétences offertes à la création

+1 compagnon au niveau 9 et +1 apprenti au niveau 12

*Les bardes sont aptes à apprendre les sorts de l'élément air (nécessite soit l'aptitude barde magicien au niveau 15, soit les ingrédients de sort nécessaire ou l'obtention d'une relique)

L'apprentissage des chants en dessous du niveau 10 passe par des parchemins.

L'apprentissage des chants au-dessus du niv10 doit se faire avec un maître barde

Chaque barde a un maître qui l'accompagne en moyenne jusqu'au niveau 9 (entre 7 et 11 selon le maître). Au niveau 12 le barde prend le relais et un apprenti devient son compagnon jusqu'à ce qu'il soit émancipé par son maître.

Le barde peut recevoir en récompense des compétences à force de les imiter

Les chants = les effets sont instantanés sauf si précisés, le barde est libre de mouvement pour attaquer, se défendre ou se déplacer, sauf si précisé (nécessite la compétence chant)

Aptitudes de Barde

Touche à tout (toute carac) (niv 1) (1pc)

Permet de faire des actions sans posséder la compétence

- pour les compétences à pourcentage (vol à la tire, cacher dans l'ombre et déplacement silencieux) => donne 10% de base +2% par niveau
- pour les compétences avec jet d'action => malus à -4 au lieu de -10
- pour les compétences au jet de compétence => voir savoir bardique

Savoir bardique (niv1) (1pc) (achetable 4 fois)

Permet de lancer un jet de compétence équivalent pour des compétences nécessitant du savoir (4 niveaux d'évolution).

Exemple : connaissance monstres (int), si le barde utilise son savoir bardique, il lance le même jet de carac avec un malus de -4 au lieu de -10, s'il possède la compétence au 1^{er} niveau, -2 au 2^e niveau, -1 au 3^e niveau et à 0 de malus s'il est niveau 4 en savoir bardique

Écouter bruits (niv1) (1pc)

Pourcentage de base à 20% et +1% par niveau de barde (ouïe donne un bonus de 15%)

Inspiration glorieuse (Cha) (niv 3) (1pc) (Chant)

+2 aux jets d'action et +1 au jet de sauvegarde du groupe

Le barde prend un point de fatigue

Oreille absolue (Per) (niv 3) (1pc)

Écouter bruit +20%

+2 à tous les jets d'actions ou de compétence de type chant ou instrument

Représentation bardique (niv 4) (1pc)

Permet de démarrer un spectacle captivant

=> jet d'action Cha + compétence, danse, dessin ou chant + d20

Pour résister au charme du spectacle => Volonté + d20 = si le score est inférieur, la cible est paralysée par l'émerveillement que lui procure le spectacle

Murmure (Niv6) (1pc)

Permet de souffler un message à distance (1km / Point en Volonté) à l'aide de l'élément air

Berceuse de l'au-delà (Niv 6) (1pc) (Chant)

Chant d'hommage aux morts héroïques. Permet au groupe de s'endormir rapidement, et d'enlever les points de fatigue avec seulement 4 heures de sommeil

Le lendemain le groupe se réveille le lendemain avec +1PV et +1 à tous les jets d'actions et de dégâts durant toute la matinée qui suit (ou les 6 heures qui suivent)

Illusion mineure (Niv6) (1pc)

Permet de dérober un objet ou une arme ou de sortir discrètement un objet ou une arme

Jet de Perception (en mode discrétion) ou Jet de Charisme (en mode diversion) à réussir puis :

=> permet de lancer un jet de vol à la tire à 70% de réussite si le stratagème est appliqué

Ventriboquie Niv6 (1PC)

Permet de parler sans bouger les lèvres. Permet aussi d'effectuer le métier de marionnettiste...

Chant protecteur mineur Niv7 (2PC) (Chant)

Le barde chante durant 3 rounds (30 secondes), puis il bénéficie d'une protection des vents durant ½ heure par niveau du barde. Les vents confèrent un bonus de +4 à tous les jets de défenses du barde.

Imitation corporelle Niv7 (1pc)

Permet d'imiter parfaitement la gestuelle, la démarche et la posture d'un individu

Imitation de voix Niv7 (1pc)

Nécessite ventriloquie. Permet de moduler sa voix et d'imiter n'importe quelle voix.

Le chant des insoumis (niv8) (1pc) (Chant)

Le chant dure 3 tours et donne un bonus de +3 à tous les jets de vigueur et volonté aux alliés du barde. Le barde prend deux points de fatigue après le chant.

Le chant des fous furieux (niv8) (1pc) (Chant)

Le chant dure 2 tours et donne +4 aux jets d'attaque et +2 aux jets de force aux alliés du barde
Le barde prend deux points de fatigue après le chant.

Voix du silence (Niv9) (1pc)

Un mot de magie chantée permettant de rendre aphone sa cible durant 3d6 rounds

Évolution niv12 (1pc) permet de supprimer tous les sons sur une zone de 1m² par niveau du barde
Ce mot de magie peut être chanté plusieurs fois par jour, mais sa prononciation irrite violemment la gorge

Théâtre (niv9) 1pc

Permet d'incarner un rôle de façon crédible (+4 au jet de charisme lorsque le PJ interprète un rôle ou lorsqu'il veut théâtraliser une scène)

Mélodie effrayante (Cha) (Niv 9) (2pc) (Chant)

Charisme + compétence chant + d20 Vs Volonté + d20

Si la cible loupe, elle reste sur la défensive voir prend la fuite si elle a une faible volonté (en dessous de 10), 3 x par jour

Inspiration héroïque (Cha) (Niv10) (2pc) (Chant)

+ 3 aux jets d'action et +2 au jet de sauvegarde et +10% durant 1 round par niveau du barde
Le barde prend deux points de fatigue après le chant.

Esquive parfaite (niv10) (1pc)

Une fois par jour, le barde peut utiliser sa compétence pour esquiver une attaque sans lancer de dé
Cette compétence peut être achetée 2 fois maximum. Cette compétence ne permet pas d'esquiver des sorts de magie.

1re esquive =>coûte 1pc 2e esquive =>coûte 2pc

Illusionniste (Niv11) (2pc) (nécessite illusion mineure)

Tour de passe-passe (faire disparaître un objet, faire apparaître un objet ou un animal, etc.) 90% de réussite avec Vol à la tire +20% au score +les 70% issus d'illusion mineure

Déplacement silencieux +30%

Disparition (cacher dans l'ombre +50%)

Fuite Niv11 (1pc)

Grâce à son expérience et son expertise dans le domaine de la fuite, le barde bénéficie d'un bonus de +1 PA de déplacement et + 2 à son score de rapidité lorsqu'il s'agit d'une situation de fuite

Danse ou chant de suggestion (Niv 12) (magie rouge) (1pc) (Chant)

Charisme + d20 + niveau/3 du barde Vs Volonté + d20

Impose une suggestion ou une injonction durant 3d6 rounds, 1 x par jour

Vision sans limite (Vol) (Niv12) (2pc)

Permet de visionner durant quelques secondes un endroit déjà visité par le barde (1x jour)

Nécessite méditation

Chant de rétablissement (Niv12) 2PC (Chant)

Guérit d'une blessure grave et redonne 5d12 PV, annule les effets d'un poison. Nécessite 3 rounds de chants avant les effets guérisseurs.

Chant protecteur majeur Niv15 (2PC) (Chant)

Nécessite chant protecteur mineur. Ne se cumule pas avec chant protecteur mineur.

Le barde chante durant 3 rounds (30 secondes), puis il bénéficie des effets durant 24h. Le sort peut être effectué 1x jour et 1x par nuit. Les vents confèrent un bonus de +5 à tous les jets de défenses du barde, auquel s'ajoute un élémentaire d'air qui se place autour du barde pour lui faire bénéficier d'une sphère de protection magique de 120PV

Chant libérateur (niv15) (Chant)

Permet de lever une malédiction ou d'annuler les effets d'un sort.

Ondes repoussantes (Niv15) (2pc)

À l'aide d'un instrument de percussion, le barde peut tenir n'importe quel ennemi à distance grâce aux vibrations, mais uniquement pour se défendre. Le barde doit réciter une incantation d'air. Cette incantation puise dans l'essence magique du barde pour repousser les adversaires. S'ils se rapprochent trop ils seront étourdis, et s'ils tentent de frapper le barde ils tombent K.O

Le barde prend 1 pt de fatigue par round d'utilisation. Les cibles peuvent résister s'ils possèdent de la résistance magique (le score de résistance est néanmoins réduit de moitié)

Barde magicien (Niv15) (3pc)

Pré requis : au moins 16 en intelligence

Le barde peut se lier à la magie des vents et à l'élément Air sans se soucier de posséder un artefact de magie ou des ingrédients de sorts normalement nécessaires.

Chant des ombres (niv20) (2pc) (Chant)

Permet de disparaître dans les ombres durant 1d6 round

Seuls les fantômes et la magie peuvent atteindre le barde camouflé dans les ombres

Prudent Niv20 (2pc)

+1 défense par round

Sens exacerbés Niv20 (2pc)

+2 à tous les jets d'action, jets de sauvegarde, jets d'attaque et jets de défense

Inspiration légendaire (Cha) (Niv 20) (2pc) (Chant)

+ 5 aux jets d'action et + 3 aux jets de sauvegarde et +15% aux compétences écouter bruit, vol à la tire, déplacements silencieux et cacher dans l'ombre, durant un round par niveau du barde
Le barde tombe en état de fatigue après le chant

Chant enivrant (Niv20) (1pc) (Chant)

Nécessite d'avoir la compétence charme

Pas de résistance magique. Jet de volonté à -6 pour ceux qui entendent le chant pour ne pas être hypnotisés et paralysés

Il s'agit d'un chant ancien connu des Assassins et des Bardes. Le chant envoie des vibrations déclenchant un surplus d'émotion qui paralyse la victime si celle-ci n'a pas suffisamment de volonté pour réagir.

Barde roublard (Niv20) (2pc)

Cumulable avec l'aptitude touche à tout, confère un bonus de +30% en vol à la tire, écouter bruits, déplacements silencieux et cacher dans l'ombre

Hyperactif (Niv20) (2pc)

+1 PA par round

Vue perçante (niv20) (1pc)

La vue du barde devient plus précise avec l'expérience. +1 à tous les jets d'attaques et +1 à tous les jets de perception

Transport par les vents (niv25) (2pc)

Pré requis = affinité avec la magie d'air

Ce chant ancestral permet de créer un tourbillon de vent permettant de téléporter un groupe ou une zone de 9m² vers un temple d'air (soit dans un temple déjà visité par le lanceur de sort, soit dans un temple désigné aléatoirement)

Protection spirituelle (niv25) (2pc)

La concentration du barde lui permet de se protéger de la magie et de ses ennemis. L'aptitude confère une résistance magique de 10% +2% par niveau ainsi qu'un bonus de +4 à tous les jets défensifs

Professionnel Niv25 (2pc)

Grâce à son expérience et son statut de vétéran, le barde bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets (attaque, défense, action, sauvegarde, rapidité)

Danseur Niv25 (1pc)

Nécessite le rang 5 en compétence d'arme

Grâce à sa souplesse et son sens du rythme, le barde bénéficie d'un bonus de +2 à ses scores d'attaque et de défense lorsqu'il combat

Échappatoire (Niv30) (offert aux niv30)

Ce chant mythique n'est transmis par les dieux qu'aux bardes ayant atteint le statut de demi-dieu (niv30)

Il permet d'effectuer une téléportation par jour (le barde vieillit d'un an à chaque utilisation)

Hymne glorieux (niv30) (2pc)

L'expérience du barde lui permet de composer un chant inspirant et glorieux évoquant les actes héroïques passés de ses compagnons d'aventure. Le barde et les personnages évoqués dans la chanson bénéficient tous d'un +2 à tous leurs jets tant que le barde continue de chanter

22.3 **Druide(sse) / Shaman(e)**

Les druides sont les gardiens du savoir ancestral. Jadis partagé avec les êtres originels, dont les elfes, le savoir druidique transmis par les humains n'a désormais que peu d'apprentis et de maîtres. Les druides vivent dans des villages isolés, proches de la nature, dans des lieux peu propices aux invasions, tueries et pillages. La chasse aux sorciers et sorcières leur a porté préjudice. Tout ce qui a trait à la magie est haï par la majorité des peuples humains.

Quant aux shamans, ils sont bien souvent des enfants de sorciers et sorcières, ou sinon des druides ratés, aux aspirations sombres.

Une partie du savoir druidique est partagée par les shamans, mais avec le temps, chaque école a appris à maîtriser des aptitudes distinctes.

Shaman / chamane

À la création, le shaman gagne un accès à un élément auquel il se lie.

De plus, il est basiquement, soit lié à la magie blanche soit à la Magie obscure. Il peut ensuite, soit être souillé par l'entropie de Naorg comme le sorcier, soit se lier à un élément comme le druide

*S'il refuse le lien avec Naorg et sa souillure, le shaman gagne l'accès à un 2e élément au niveau 20

*S'il se lie à Naorg avec le don « souillure », il gagne l'accès à une autre magie ou un autre élément

Dans ce cas, le shaman n'a pas de restriction quant au choix de magie auquel il compte se lier

Druide / Druidesse

À la création, le druide gagne un accès à un élément auquel il se lie.

De plus, il maîtrise basiquement la magie blanche.

Au niv15 il peut se lier à un 2e élément. Au niveau 25 il peut se lier à un 3e élément.

Il peut aussi être souillé avec le don « souillure » et gagner l'accès à un autre élément

Le druide ne peut pas s'initier à la Magie obscure, ni à la magie des ombres, ni à celle d'acide

Restriction : pas d'armures, pas d'arme métallique à deux mains

Pas de haches pour les druides uniquement

Pré-requis : 12 Dex 12 Int 12 Cha

Un 20 à choisir parmi :

Dex, Per, Vol, Int, Cha

Les sorts (**druides**) sont réservés au druide

Les sorts (**shamans**) sont réservés au shaman

Aptitudes de druide / druidesse et shaman(e)

Langues supplémentaires (Niv 1) (1pc)

Le druide gagne 3 langues supplémentaires

Compagnon animal (Niv1) (1pc)

Pré-requis 12 en charisme

Animal à choisir parmi : cheval, loup, chien loup, chien de guerre, félin, aigle

Familier (Niv1) (1pc)

Animal à choisir parmi : chat, petit chien, cochon, tortue, grenouille, perroquet, singe, serpent, araignée, pigeon voyageur, corbeau

Lumière (Niv 1) (1pc) (druides)

Illumine une zone, un objet ou un être (annule un camouflage ou un caché dans l'ombre)

Rayon de magie Niv1 (1PC)

Le druide/shaman doit effectuer une cérémonie pour se lier à un élément (foudre, feu, glace, acide), l'initiation à une telle magie passe par un rituel nécessitant l'implication d'un maître de magie sorcier, druide ou shaman.

Contrairement au sorcier qui n'a pas besoin d'objets ou ingrédients de sorts, le druide/shaman doit posséder un bâton, cimeterre ou sceptre dédié à l'élément auquel il se lie

Le druide/shaman peut envoyer un rayon de magie sur une cible distante de 9 m ou moins en réussissant un jet de perception de difficulté 30. Le rayon inflige 5d10 points de dégâts + 2 points de dégâts par niveau du druide/shaman. Chaque jour, le druide/shaman peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son score de "dons"

N.B : Le rayon de magie du druide / shaman n'a pas d'effet secondaire.

Vol à la tire (Niv1) (1pc)

Pré requis 12 en Dextérité

15% de base + score en Dextérité

Racheter l'aptitude donne +10% à chaque achat

Appel de la faim (Cha) (Niv1) (1pc)

Pré requis 14 en Charisme

Le druide imite un cri animal. Un animal (petit mammifère ou volatile) de l'espèce correspondant au cri arrive et se pose aux pieds du druide pour se sacrifier et accepter de servir de nourriture pour le druide

Écouter bruits (niv1) (1pc)

Pourcentage de base à 20% et +1% par niveau du druide (ouïe donne un bonus de 15%)

Saut Animal (Dex) (Niv1) (1pc)

Permet de faire un saut de 8m de long ou 3m de haut (jet de dextérité pour arriver à bon port et si le saut est dangereux jet de vigueur pour ne pas se blesser) 1x jour

Bagarreur (Niv1) (1pc)

Les conditions de vie difficiles et des contrées mal fréquentées ont amené le druide / shaman à développer une personnalité bagarreuse.

+1 au jet d'attaque, pour le corps à corps uniquement.

Grimper aux arbres (Niv1) (1pc) (druides)

Offre la compétence escalade.

Permet au druide de se déplacer aisément d'arbre en arbre

Dissimulation dans les arbres (Niv1) (1pc) (druides)

Le druide / shaman peut se cacher dans les arbres pour disparaître aux yeux des autres, mais aussi se déplacer furtivement de branche en branche.

Cacher dans l'ombre = 40%+2% par niveau du druide / shaman (fonctionne uniquement avec des arbres)

Endurance aux éléments (Niv2) (1PC)

Résiste aux conditions climatiques extrêmes (insensible au froid et à la chaleur)

Diversions (Cha) (Niv2) (1pc)

Le Druides / shaman use de son savoir pour raconter une histoire captivante permettant soit de faire diversion pour aider un individu ou un groupe, soit pour lui permettre d'améliorer un vol à la tire de lui-même ou d'un compagnon (+20% +1% par niveau du druide)

Connaissances druidiques ancestrales (Int) (Niv2) (1pc) (druides)

Donne des bonus de +4 aux compétences d'alchimie, herboristerie ainsi que des avantages doublés pour la conception des potions. Permet aussi de connaître les emplacements des trésors druidiques éparpillés dans la nature (des ingrédients de sort dans des coffrets)

Déplacements silencieux (Niv3) (1pc)

15% de base +2% par niveau, posséder la compétence discrétion ajoute 15% au score

Contrôle animal (Vol) (Niv3) (1pc)

Le druide se met en méditation et prend possession de l'esprit d'un animal

Chaque compétence débloque un seul type d'animal (Oiseau, poisson, mammifère terrestre, mammifère aquatique, insecte rampant, insecte volant, reptilien) Pour contrôler les autres types d'animaux ou insectes, il faut racheter la compétence à chaque fois.

Absence de traces (Niv3) (1pc)

Le Druides ne laisse plus aucune trace derrière lui en milieu naturel, il est impossible à pister. Néanmoins il peut laisser volontairement des fausses pistes.

Appel de la nature (Niv4) (1pc)

L'animal apte à se battre le plus proche apparaît au bout de quelques rounds (le temps d'arriver) et accompagne (et protège) le druide durant 24 heures

Force Animale (Niv4) (1pc)

Le druide se concentre 1 round en méditation puis se retrouve avec une force entre 18 et 20 (à déterminer par un d6) durant 1 round par niveau du druide

1 x jour

Faune (Niv4) (1pc)

Permet au druide / shaman de communiquer avec la faune (réponse oui ou non, ce qui implique que le druide/shaman doit trouver des questions impliquant des réponses affirmatives ou négatives)

Flore (Niv4) (1pc)

Permet au druide / shaman de communiquer avec la flore (réponse oui ou non, ce qui implique que le druide/shaman doit trouver des questions impliquant des réponses affirmatives ou négatives)

Charme animal (Niv5) (1pc)

Permet de calmer un animal agressif ou enragé en quelques secondes

=> Charisme + d20 vs Volonté de l'animal + d20 (la volonté d'un animal se situe entre 3 et 8)

Plat shamanique (niv5) (1pc) (shamans)

Effets aléatoires du plat shamanique (dure 1/2h par niveau du shaman)

Le shaman bénéficie d'un lancer supplémentaire tous les 10 niv

Il peut aussi racheter la compétence pour 1pc et ainsi bénéficier d'un jet supplémentaire

S'il goûte le résultat sera le même pour tous ceux qui goûteront le plat, sinon il peut laisser chaque PJ lancer un d6 pour sa portion

1. Halluciné : perd 1PA et -4 aux jets de perception
2. Malade : jet de vigueur à -4 à lancer toutes les 10 minutes pour ne pas vomir ou finir aux toilettes
3. Affamé : doit se nourrir à nouveau
4. Puissant : +1d6 de dégâts
5. Revigoré : aucun effet de fatigue
6. Eveillé : +1 PA

Préparation shamanique (niv5) (1pc) (shamans)

Le shaman prépare un calumet à fumer et des graines à mâcher

Les effets sont les suivants : apaisement, soigne de 3d10 PV, annule les effets d'un poison ou d'une malédiction

Ceux qui ont des dons de prémonitions peuvent communiquer avec un mort

Repas du druide (niv5) (1pc) (druides)

Confère un bonus temporaire de 2d10 PV supplémentaires durant 1 heure par niveau du druide

Potion du druide (Niv5) (1pc) (druides)

Confère un bonus de +1 aux dégâts tous les 3 niveaux du druide durant 1 heure par niveau du druide

⇒ *Les confections druides et shamans ne peuvent pas être prises en même temps (effets non cumulables)*

Voyage entropique Niv5 (1PC)

Le druide / shaman, peut invoquer la déesse de la nature Gaïa pour traverser les arbres millénaires et voyager magiquement d'un arbre à un autre.

Murmure (Niv6) (1pc)

Permet de souffler un message à distance (1km / Point en Volonté) à l'aide de l'élément air

Cacher dans l'ombre (Niv6) (1pc) (shamans)

10% +2% par niveau

L'aptitude peut être achetée 4 fois : +10% à chaque achat

Don (Niv6) (1pc)

Le druide / shaman peut donner un don à son compagnon animal (un seul don par compagnon)

1 x jour

Armure naturelle (Niv7) (2pc)

Le druide / shaman fait appel aux forces de la nature pour renforcer son armure.

L'air et la terre lui donne un bonus de +4 au score de défense, quel qu'il soit, dure 1 round par niveau du druide

Incantation pour lancer le sort (1 round nécessaire)

Divination (Niv7) (1pc)

Le druide / shaman peut lire l'avenir dans les entrailles des animaux

Il s'agit de quelques pistes, conseils et intuitions mystiques sur un avenir proche

Main-araignée (niv8) (2pc) (shamans)

Nécessite pour le shaman de croquer une araignée puis il a la capacité temporaire de déployer de la soie extensible et solide depuis ses mains. Cela confère un +50% au vol à la tire, des bonus en escalade et permet aussi de grimper à des murs (1m de soie tous les 3 niveaux de druide).

Si le shaman attrape une cible avec, jet de Force comparé (Force + d20) pour maîtriser la cible

Immunité contre les venins et poisons (Niv 9) (2pc)

Pouvoir permanent, donne +10 aux jets d'action volonté et +5 au jet de sauvegarde pour résister aux venins et poisons à base de venin animal ou végétal

Confection d'antidote (Niv9) (1pc)

Avec quelques ingrédients variables selon la flore environnante, le Druides / Shaman peut confectionner des antidotes contre tous les poisons

Jet de Perception pour trouver les ingrédients et jet de volonté pour réussir l'antidote

Invisibilité aux animaux (Niv10) (1pc)

Permet au druide / shaman de se fondre dans un élément naturel sans être agressé par les prédateurs avoisinants. 60% +1% de réussite par niveau pour être indétectable aux yeux et à l'odorat des animaux (le toucher et l'ouïe des animaux ne sont pas affectés)

Domaine druidique (Niv10) (compétence offerte au niveau 10) (druides)

Le cercle des druides rend hommage au druide expérimenté. Une maison et un jardin sont construits en son honneur. Le jardin recèle bien évidemment de plantes rares et utiles, des objets sont aussi légués en cadeau dans la maison du druide

Nécessite d'appartenir à un cercle ou une confrérie de druide.

Résistance druidique (Niv10) (1pc) (druides)

Une fois par soleil et une fois par lune, le druide peut faire appel à son enseignement de druide pour résister à un événement et relancer son jet de sauvegarde, quelle que soit la caractéristique affectée pour le jet de sauvegarde à lancer. Le druide bénéficie d'une relance de jet de sauvegarde, une fois par nuit et une fois par jour.

Agilité animale (Niv11) (2pc)

Le druide / shaman a aiguisé ses sens à force de vivre au plus près de la nature.

Habitué à se déplacer comme un animal, il a gagné au fil du temps une action supplémentaire par round. +1 PA par round

Libération (Niv11) (1pc)

Permet d'annuler un sort de contrôle d'esprit et du corps ou une paralysie de l'esprit et du corps

Expert en magie (Niv11) (2pc)

Le coût d'un sort passe de 2PA à 1PA

Expert en combat Niv11 (2pc)

Le druide / shaman peut lancer un sort et attaquer avec une arme dans le même round

Mille visages (Niv12) (2pc) (shamans)

Permet au shaman de changer son visage à l'identique d'un visage déjà croisé durant sa vie.

Le sort dure 5 minutes par niveau du shaman

Méditation et incantation pour lancer le sort (3 rounds nécessaires)

Esquive parfaite (niv12) (1pc) (shamans)

Une fois par jour le shaman peut utiliser sa compétence pour esquiver une attaque sans lancer de dé. Cette compétence peut être achetée 2 fois maximum et elle ne permet pas d'esquiver des sorts de magie

1re esquive parfaite coûte =>1pc ; 2e esquive parfaite coûte =>2pc

Forme Animale (terrestre) (Niv13) (1pc)

Permet au druide prendre l'apparence d'un animal de même taille environ

Dure 1 round par niveau en combat sinon 2 minutes (12 rounds) par niveau du druide

L'effrayante métamorphose prend 3 rounds

Reprendre ensuite sa forme humaine inflige 3 points de fatigue

Apaisement (Niv15) (1pc)

La paume du druide / shaman annule la fatigue et redonne 3d10 PV fonctionne 1x par personne / par jour

Aventurier impétueux (Niv15) (1pc)

Le druide / shaman bénéficie d'un +1 à tous ses jets d'action, ainsi qu'à tous ses jets d'attaques, quelle que soit l'arme utilisée.

Entraînement de guerrier (Niv15) (1pc)

+2 au jet d'attaque, pour le corps à corps uniquement

Forme animal (Volant) (Niv17) (1pc)

Un aigle, un hibou, un faucon, un corbeau ou un vautour géant selon le karma du druide

Dure 4 minutes (24 rounds) par niveau du druide

L'effrayante métamorphose prend 6 rounds.

Reprendre ensuite sa forme humaine inflige 3 points de fatigue

Poupée vaudou (Niv18) (2pc) (shamans)

Le shaman doit récupérer un cheveu, un poil, du sang ou de la salive de la cible.

Elle le place sur la poupée et prépare son rite durant 6 rounds

Elle peut infliger jusqu'à 75% de PV naturels de la cible avec 3 « douleurs » lancées

Chaque douleur fait le même effet qu'un Coût critique (intensité à lancer = détermine le malus pour le jet de vigueur).

La cible perd ¼ de ses PV naturels + se prend l'illusion de subir un critique durant quelques secondes avec jet de vigueur avec malus à lancer pour ne pas s'évanouir + prend 1 point de fatigue

Une cible peut être attaquée 3 fois maximum

À partir du niveau 25 la compétence peut être rachetée pour 2pc et permet de lancer une 4^e douleur par victime (et ainsi enlever 100% des PV naturels => comas)

Onirisme shamanique (Niv18) (2pc) (shamans)

Nécessite méditation

Le shaman peut sonder l'esprit d'une personne avec qui il a déjà croisé le regard ou avec qui il a eu un simple contact physique

Le shaman peut utiliser cette compétence seulement si la cible dort.

S'il réussit un jet de volonté comparé, il peut soit :

sonder le passé de la personne

ou

savoir si elle a menti durant la journée qui a précédée

ou

connaître la véritable croyance / religion de la cible

ou

épuiser la cible avec des cauchemars => +5 points de fatigue durant 24h et -4 à tous les jets physiques durant les 4 premières heures après le réveil

Régénération d'un membre (Niv 19) (2pc) (druides)

Permet à un druide de régénérer un membre perdu en forme de bois et de lierre ultra complexe aux connexions aussi nombreuses que celle d'un corps humain

Le sort nécessite de s'allonger dans la mousse d'un arbre centenaire durant 8 heures

À la fin du sort le Druide est en état de fatigue

(Si le druide maîtrise le sort d'enchevêtrement, il pourra lancer les enchevêtrements à partir de son propre membre régénéré)

À partir du niveau 20 si le druide rachète la compétence il peut régénérer ses compagnons

Immunité à l'élément Terre (Niv20) (1pc)

Tous les sorts de terre et les sorts utilisant des insectes sont inefficaces sur le druide / shaman

Flammes (Niv20) (1pc) (shamans)

Une flamme apparaît dans une des deux mains du shaman

La flamme inflige 5d12 de dégâts +1 point par niveau

Incantation 1 round

La flamme disparaît après 3 utilisations

Le lanceur prend 2 points de fatigue à la fin du sort. (Nécessite la maîtrise de l'élément feu)

Prudent Niv20 (2pc)

+1 défense par round

Projection de glace (niv20) (1pc)

De la glace en continue apparait autour du bras du lanceur et se projette ensuite sur une cible, lui infligeant 7d10 de dégâts + 5

La cible perd automatiquement 1PA ou une attaque pour le round et lance un jet de volonté à -5 pour ne pas être paralysée par la glace (si elle est paralysée, la cible peut relancer un jet de volonté à chaque round pour se défaire de la glace)

Le lanceur prend 2 points de fatigue à la fin du sort

Nécessite la maîtrise des éléments air et eau

Main de guérison (Niv 25) (nécessite méditation) (2pc)

Le magnétisme et l'énergie du druide / shaman lui permettent de soigner de 5d10 PV (par main) au simple contact de chaque main (referme les plaies, arrête les hémorragies) et de régénérer de l'état de fatigue

Nécessite magie blanche et au préalable une séance de 10 minutes (40 rounds) de méditation (à faire de bon matin pour être paré toute la journée ^^)

Cercle de lumière (niv25) (2pc) (druides)

Un cercle de lumière aveuglant de 5m de rayon apparait derrière le lanceur de sort

L'effet d'aveuglement s'étend sur 1m de rayon par niveau du druide

La lumière brûlante inflige 5d6 de dégâts +1 de dégât par niveau

Les cibles affectées doivent lancer un jet de volonté à -3 pour ne pas être aveuglées

L'effet dure un round

Nécessite Magie blanche

Déplacements par la Terre et les Airs Niv30 (2pc)

Le lanceur de sort se décompose en terre puis s'envole jusqu'à 30m de distance pour se recomposer plus loin (comme une téléportation sur une courte distance)

Invocation d'élémentaire Niv25 (2pc)

Le druide / shaman peut invoquer un élémentaire supplémentaire selon l'élément auquel il est lié

Pour le contrôler il devra réussir son jet de charisme comparé contre la volonté de l'élémentaire.

S'il réussit, l'élémentaire est aux ordres du druide / shaman

☑ **Élémentaire de feu** 120PV att+42+d20 def39+d20 dgts=5d12+10 i=18+d10 3PA

Vague de feu, explosion, sorts de feu, sorcier

☑ **Élémentaire d'eau** 120PV att+42+d20 def37+d20 dgts=5d10+5 i=20+d10 3PA

Changement de forme, étouffement, sorts d'eau, roublard

☑ **Élémentaire d'air** 120PV att+39+d20 def42+d20 dgts=4d10+4 i=22+d10 4PA

Invisibilité, rapidité, sorts d'air, assassin

☑ **Élémentaire de terre** 150PV att+40+d20 def42+d20 dgts=6d10+6 i=10+d10 2PA

Peau de pierre, sorts de pierre, guerrier

☑ **Élémentaire de foudre** 120PV att+44+d20 def38+d20 dgts=5d12+10 i=25+d10 3PA

Téléportation, explosion, sorts de foudre, sorcier

Transformation en élémentaire Niv30 (2pc)

Le druide ou shaman peut transformer son corps en élémentaire (selon la magie à laquelle il est lié) Cette métamorphose peut lui permettre de traverser les murs ou de résister à des conditions extrêmes. Si le druide ou shaman venait à être tué sous la forme d'élémentaire, il reprendrait sa forme humaine, à zéro PV, avec un jet de vigueur à -8 pour ne pas sombrer dans un coma temporaire.

Transformation en animal Niv30 (2pc)

De façon innée, et sans aucune limite dans le temps, le druide peut prendre la forme d'un animal terrestre ou volant. Le temps de la transformation dure 3 rounds.

Reprendre ensuite sa forme humaine inflige 3 points de fatigue

Les Magies et éléments

Magies autorisées pour le Shaman

Il est basiquement lié à la magie blanche ou à la Magie obscure. Il peut ensuite, soit être souillé comme le sorcier, soit se lier à un élément comme le druide

Au niveau 20 s'il est lié à un élément comme le druide, il gagne l'accès à un 2e élément

Il peut aussi être souillé avec le don « souillure » et gagner l'accès à une autre magie ou un autre élément

Le shaman n'a pas de restriction quant au choix de magie auquel il compte se lier

1re magie = blanche ou noire

2e magie = n'importe quel élément parmi les 5 éléments eau, feu, air, foudre, terre

3e magie = n'importe quelle magie

Magies autorisées pour le Druides

Il est basiquement lié à la magie blanche et peut se lier à un autre élément. Au niv15 il peut se lier à un 2e élément. Au niveau 25 il peut se lier à un 3e élément

Il peut aussi être souillé avec le don « souillure » et gagner l'accès à un autre élément

Le druide ne peut pas s'initier à la Magie obscure ni à la magie des ombres, ni à celle d'acide

1re magie = magie blanche

2e magie = 1 élément parmi les 4 éléments eau, feu, air, terre

3e magie = n'importe quelle magie sauf Magie obscure, acide, ombres

Les Arbres Millénaires

Ils portent tous un nom précis, et sont liés à l'âme d'anciens dieux ou déesses

Les Arbres millénaires (téléportation) (Forêt de Valdor, forêt d'Azelia, Forêt d'Ileris, Forêt elfique du Dormeur, Forêt du Val de Brume, Forêt Ouest des Deladrel)

Les Eaux éternelles (portail par les eaux) (fleuve d'Adena, fleuve Méréen, fleuve de Rivuel)

Les Cavernes ancestrales (portail par la terre) (grotte minienne, grotte occidentale reptilienne, grotte azérienne)

Les Monts sacrés (portail par les airs) (Mont Garm, Mont Boria, Mont Naorg, Mont Aden)

22.4 Sorcier / Sorcière

Les sorciers et sorcières sont des êtres dont la naissance fut perturbée par un puissant déchainement entropique. On dit des sorciers et sorcières qu'ils sont souillés par Naorg, le dieu obscur de la destruction.

Des traces physiques réelles concrétisent cette appartenance à la caste des sorciers, persécutés dans la majorité des coins dits civilisés. Ils sont bien souvent couverts de tatouages apparus dès leur naissance ou après un rituel, représentant des éléments voire le chaos, sous forme de traces veineuses visibles sur le corps et parfois même sur le visage. Leurs yeux sont teintés de rouge ou de mauve. La majorité d'entre eux vénèrent Naorg ou les démons, car la majorité estime qu'ils sont les derniers liens avec la magie. Les sorciers croyants et fidèles de Naorg ou des démons ont la possibilité de revenir une fois d'entre les morts...

Il existe aussi une minorité de sorciers liés à d'autres sources de magie divines et de ce fait non souillés par Naorg et sa magie obscure.

Un 20 à choisir parmi : Int, Vol, Per, Cha, Vig

Restriction : aucun type d'armure, 1 seule arme autorisée à qui le sorcier jure fidélité obtenant un bonus de +2 au toucher et dégâts lorsqu'il utilise ce type d'arme au combat

Pré requis : 14 Int, 14 Cha

Aptitudes de Sorcier / sorcière

Œil Inquisiteur Niv 1 (nécessite méditation) (1pc)

Permet au choix de ressentir et de voir par l'esprit tout l'équipement d'un individu ou d'estimer la qualité de ses armes et armures. 1x jour/ niveau, le lanceur a ensuite très mal au crâne durant quelques minutes

Instinct naturel Niv 3 (nécessite méditation) (1pc)

Après s'être mis en transe le sorcier peut se laisser guider par son instinct pour retrouver la route de son destin s'il est perdu ou déboussolé (donne des prémonitions temporaires) 1 x jour

Mains brûlantes Niv 3 (1pc)

Les mains du sorcier chauffent à + de 80° et brûlent la peau. Si le sorcier maintient ses mains sur sa cible, en 3 rounds la brûlure est profonde. S'il maintient 3 rounds de plus, la peau fond jusqu'à l'os

3d6 de dégâts par round de contact

Mains de glace Niv 3 (1pc)

Les mains du sorcier gèlent à -50°. Si le sorcier maintient ses mains sur sa cible, en 3 rounds la peau est brûlée par le froid. S'il maintient 3 rounds de plus, la peau congelée dans de la glace

3d6 de dégâts par round de contact

Griffes (Ext). Niv1 et Niv 7 (1pc)

Au niveau 1, le sorcier peut se doter de griffes par une action libre.

Ces griffes fonctionnent comme des armes naturelles et lui permettent de porter deux attaques de griffes au cours d'un combat au corps à corps. Pour atteindre sa cible, le sorcier doit réussir un jet de Force ou Dextérité comparé.

Les griffes infligent 3d6 points de dégâts chacune + son modificateur de Force (1pt de dégâts par point au-dessus de 12).

Au niveau 7, les dégâts augmentent d'une catégorie, passant à 5d6 points

Chaque jour, le personnage peut utiliser ses griffes pendant un nombre de rounds égal à 3 + nombre de points au-dessus de 13 en charisme

Résistances démoniaques (Ext). Niv3 et Niv9 (1pc)

(pour chaque élément foudre, feu et glace, chaque compétence coûte 1 point)

Exemple avec Foudre

Au niveau 3, le personnage gagne une résistance à l'électricité de 5 points sur le jet de Volonté et -5 de dégâts en cas d'attaque électrique et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.

Au niveau 9, la résistance passe à 10 points contre l'électricité et le bonus contre le poison a +4.

Le bonus contre le poison n'est pas cumulable si l'on prend toutes les résistances. Il est débloqué dès le 1er achat d'une compétence de résistance démoniaque et n'évolue que si le sorcier fait évoluer l'une de ses résistances au niv 9.

Longs membres (Ext). Niv3, Niv11 et Niv17 (1pc)

Au niveau 3, l'allonge du sorcier augmente de 1,50 m lorsqu'il porte une attaque de contact au corps à corps. Ce pouvoir ne modifie cependant pas la zone qu'il contrôle. Il permet de parfois bénéficier d'un effet de surprise, mais aussi d'avoir l'allonge suffisante pour prendre l'initiative si le sorcier charge ou est en garde

Au niveau 11, cette augmentation passe à 3 m. (bonus +4 en allonge même avec une arme courte)

Au niveau 17, elle passe à 4,50 m. (allonge max même avec une arme courte donc bonus +5 en allonge)

Cacher dans l'ombre (Niv6) (1pc)

10% +2% par niveau

La compétence peut être achetée 4 fois : +10% à chaque achat

Alchimie (fabrication de potion) (Niv5)

Permet de confectionner des potions pour vaincre la fatigue (-2 à la fatigue), pour se soigner (+2d10pv) ou pour empoisonner (la cible gagne 5 en fatigue et lance un jet de vigueur à -2)

Chaque potion à un effet non cumulable

70% de réussite +1% par niveau pour confectionner une potion

Regard tétanisant Niv6 (2pc)

Nécessite de fixer et croiser un regard

Jet de volonté comparé avec bonus +2 pour le sorcier

Si la cible loupe, il est tétanisé durant 1 round par niveau du sorcier

Regard apaisant Niv6 (2pc)

Nécessite de fixer et croiser un regard

Jet de volonté comparé avec bonus +2 pour le sorcier

Si la cible loupe, il plonge dans une plénitude absolue et béate durant 1 round par niveau du sorcier et regagne 2d10PV

Murmure (Niv6) (1pc)

Permet de souffler un message à distance (1km / Point en Volonté) à l'aide de l'élément air

Souplesse entropique (Niv6) (3pc)

Le sorcier bénéficie d'une action défensive en plus par round

⇒ +1 DEF par round (au choix parmi esquive, parade, etc.)

Pattes d'araignées (Niv8) (1PC)

Permet de marcher sur tout type de support (mur, plafond, grotte, arbre, etc.)

Dure 1d6 round + 1round par niveau

Anatomie anthropique (Ext). Niv9 et Niv17 (1pc)

Au niveau 9, l'anatomie du sorcier change de sorte qu'il bénéficie de 25% de chances d'ignorer les coups critiques et les attaques sournoises à son encontre. Ce pourcentage de chances augmente à 50% au niveau 17 si l'aptitude est rachetée (pour 1pc).

Effet permanent

Rayon de magie (Mag) (École des éléments) Niv9 (2pc)

Le sorcier doit déterminer à sa création à quel élément il veut se lier (foudre, feu, glace, acide), l'initiation à telle magie passe par un rituel nécessitant l'implication d'un maître de magie sorcier, druide ou shaman.

Le sorcier peut envoyer un rayon de magie sur une cible distante de 9 m ou moins en réussissant un jet de perception de difficulté 30. Le rayon inflige 5d10 points de dégâts + 2 points de dégâts par niveau du sorcier. Chaque jour, le sorcier peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son score de "dons"

Effets secondaires :

- ☑ Foudre : jet de volonté à -4 pour ne pas être paralysé durant 1d6 round
- ☑ Feu : jet de sauvegarde à -4 (volonté) pour ne pas avoir un membre en flammes (3d6 de dégâts en plus par round)
- ☑ Glace : jet de vigueur à -4 pour ne pas avoir un membre gelé (jet de localisation)
- ☑ Acide : dégâts doublés, membre blessé (hémorragie)

Force de l'Abysses (Ext). Niv9, Niv13 et Niv17 (1pc)

Au niveau 9, le sorcier gagne un bonus naturel de +2 à la Force.

Niveau 13 : il bénéficie d'un + 2 aux jets de Force (action et carac)

Niveau 17 : +4 aux jets de Force (action et carac)

Morsure sauvage Niv9, Niv15 (2pc)

Mâchoire renforcée et crocs acérés pendant 1d6 round + 1 round par niveau

Dégâts à 5d6 jet de volonté à - 4 contre poison paralysant pour la victime, si loupé, paralysé aussi longtemps que le sorcier gardera le sort actif, hémorragie déclenchée automatiquement si mordu (perd 1d6 PV par round)

Au niveau 15 la morsure permet aussi au sorcier de récupérer des PV (les 5d6 de dgts par attaque + le d6 par round par hémorragie)

Invisibilité aux morts vivants Niv10 (1pc)

55% + 1% par niveau du sorcier

Invisibilité aux fantômes Niv10 (1pc)

55% + 1% par niveau du sorcier

Folie meurtrière Niv10 (2pc)

Le sorcier se met dans une colère folle, lui permettant de bénéficier d'un bonus de +3 à ses attaques au corps à corps durant 1 round par niveau.

Durant ce laps de temps, le sorcier se voit frappé d'un malus de -3 à l'une de ses deux caractéristiques, soit volonté soit intelligence.

Pour reprendre ses esprits, le sorcier doit réussir un jet de sauvegarde en Volonté

Guerrier mage Niv10 (4pc)

Le sorcier gagne 1 attaque en plus par round + un bonus permanent de +2 au score d'attaque et +2 au score de défense (tout type de défense) lors des combats au corps à corps

Expert en magie Niv11 (2pc)

Le coût d'un sort passe de 2PA à 1PA

Expert en combat Niv11 (2pc)

Le sorcier ou la sorcière peut lancer un sort et attaquer avec une arme dans le même round

Esquive parfaite (niv12) (1pc)

Une fois par jour, le sorcier ou la sorcière peut utiliser sa compétence pour esquiver une attaque sans lancer de dé (cette aptitude ne peut être achetée qu'une seule fois)

Création de totems Niv12 (1pc)

Permet au sorcier d'utiliser les sorts de totem

Totem de pouvoir Niv13 (2pc)

Le sorcier crée un totem sous forme de petit objet (médaillon, bracelet ou autre) qui donne +3 aux jets d'attaque et de défense du sorcier

Immunité à un élément (Niv15) (2pc)

L'élément auquel s'est lié le sorcier est automatiquement choisi.

Le sorcier ne peut donc être immunisé qu'à un seul élément

70%+1% par niveau de résistance aux sorts et effets à base d'élément (air et l'eau immunise chacune à la foudre)

Résistance de l'au-delà. Niv15 (offert)

Au niveau 15, le sorcier gagne une résistance à la magie égale à son niveau de sorcier + 10%.

Totem de zone paralysante Niv18 (2pc)

Le totem doit faire la taille d'un sceptre au minimum. Sur un rayon de 1mètre par niveau du sorcier, une zone de lenteur est créée, divisant les PA et attaques par deux pour tous ceux qui traversent la zone sans pouvoir résister à cette magie

Les effets sont permanents dans la zone touchée tant que le totem n'est pas détruit

Les sorciers et les shamans sont immunisés aux effets de ce totem

Les effets ne peuvent pas être actifs si le totem est en déplacement. Le totem doit être posé sur une zone fixe.

Totem de hantise niv18 (1pc)

Nécessite de pratiquer la magie d'ombre et de posséder le sort « esprit hanté »

Les effets du sort ne sont pas sur une cible unique, mais sur une zone de 5m² par niveau du lanceur de sort

Le totem doit se trouver en son centre, le sort dure tant jusqu'au prochain lever de soleil ou jusqu'à ce que le totem soit détruit

Transformation bestiale Niv20 (3pc)

Le sorcier se transforme en monstre hybride, la métamorphose prend 1d6 +2 rounds, la transformation est répugnante et repoussante

Au choix (définitif) + gain définitif de points de caractéristique (le sorcier ou la sorcière est habité par l'âme du monstre auquel il se lie)

- ☑ Loup-garou (gagne +1 en vigueur, et +1 en force)
- ☑ Ours-garou (gagne +2 en vigueur)
- ☑ Gorille (gagne +1 en dextérité, +1 en Force)
- ☑ Araignée géante (gagne +2 en dextérité)
- ☑ Tigre aux dents de sabres (gagne +1 en dextérité, +1 en Force)
- ☑ Serpent géant (gagne +1 en dextérité, +1 en Force)

Totem d'élémentaire Niv20 (2pc)

Le sorcier peut invoquer un élémentaire grâce à son totem. Un esprit lié à l'élément invoqué est capturé par le totem (qui doit être sous forme d'une statuette). La statuette prend alors la forme de l'élémentaire invoqué durant 2 rounds

Le totem peut être utilisé une fois par jour

Fou de guerre (Niv20) (2pc)

Nécessite guerrier mage et folie meurtrière (ne se cumule pas avec folie meurtrière)

Le sorcier peut entrer en folie berserker une fois par jour durant 1d6+1 rounds

Flammes (Niv20) (2pc)

Une flamme apparaît dans une des deux mains du sorcier / sorcière

La flamme inflige 5d12 de dégâts +1 point par niveau

Incantation 1 round

La flamme disparaît après 3 utilisations

Le sorcier prend 1 points de fatigue à la fin du sort (Nécessite la maîtrise de l'élément feu)

Absorption d'énergie Niv20 (3pc)

La cible doit effectuer un jet de Volonté comparé avec le sorcier, s'il rate il se fait absorber temporairement 1d6 pt de force ou de vigueur ainsi que 3d6PV

L'utilisation de ce sort coûte un point de fatigue.

Le lanceur de sort récupère le nombre de point de vie suivant : la différence du jet comparé multiplié par le nombre de PV obtenu avec les 3d6

Le sorcier peut ensuite soit absorber tous les PV et se régénérer s'il est blessé, soit les redistribuer à un allié proche

Prudent Niv20 (2pc)

+1 défense par round

Invisibilité aux monstres Niv20 (1pc)

3% de réussite par niveau du sorcier

Invisibilité aux dragons Niv25 (2pc)

10% + 2% de réussite par niveau du sorcier

Maître de guerre Niv25 (2pc)

Nécessite les aptitudes : fou de guerre et guerrier mage

Le sorcier / sorcière devenu expert en guerre, bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets d'attaque et défense

Déplacements par la Terre et les Airs Niv30 (2pc)

Le lanceur de sort se décompose en terre puis s'envole jusqu'à 30km par « don » possédé (exemple : si 3 dons = 90km) pour se recomposer plus loin (comme une téléportation)

Maîtrise de l'entropie Niv30 (3pc)

Le sorcier ou la sorcière devient apte à reproduire des runes de magie sur son corps, sous forme de tatouages entropiques ou scarifications, afin d'ouvrir la voie permettant l'apprentissage d'une nouvelle école de magie

22.5 Guerrier / Guerrière

« Un monde belliqueux où la guerre suit son cours depuis des temps immémoriaux, un monde gouverné par les puissants et les hardis, un monde où les guerriers sont rois. »

Le vaste monde d'Aden regorge de guerriers en tout genre, tous les profils sont possibles et imaginables.

Du lancier rapide à l'épéiste ambidextre et en armure, en passant par l'archer clairvoyant ou un solide lanceur de hache, la personnalisation du profil guerrier possède moult archétypes réalisables.

Un 20 à choisir parmi : For, Dex, Vig, Vol, Cha, Per

- Peut porter tout type d'arme ou d'armure, bonus aux combats, Compétences d'armes offertes
- Accès à tous les coups spéciaux
- 3 coups spéciaux offerts à la création
- Un type d'armure offert (lourde ou légère)
- Niv1 dans toutes les armes => Niv2 de compétence d'arme ne coûte qu'un seul point pour y accéder
- Au Niv15 : le guerrier peut utiliser 3 coups spéciaux par round
- Au Niv30 : le guerrier peut utiliser 4 coups spéciaux par round

*APTITUDES SPECIALES DE GUERRIER (sans niveau pré requis)

Maître d'arme attaquant (coûte 5PC = +1Attaque par round)

Tactique (coûte 1 PC permet d'effectuer des tactiques en combat)

Stratégie (coûte 1 PC permet d'effectuer des tactiques en combat)

Commandement (coûte 2 PC permet de mener des troupes)

Samourai (bonus spécifiques pour les royaumes de Minn selon les clans)

Armure légère (coûte 1 PC permet de porter des armures légères)

Armure lourde (coûte 1 PC permet de porter des armures lourdes)

Pugilat (coûte 1 PC permet d'effectuer des prises de pugilat / lutte au jet de force comparé)

Machine de guerre (coûte 4PC = +1 PV / niveau)

Exécuteur (coûte 3PC = +1 dégât / 2 niveaux pour toutes les armes maîtrisées) => le bonus de dégâts d'exécuteur ne se multiplie pas si critique, mais s'additionne au total

Archer (coûte 3PC le personnage reçoit un bonus à l'arc de +4 au jet d'attaque et +4 aux dégâts)

Don guerrier (coûte 2pc et donne +3 au jet d'attaque et +3 aux dégâts du guerrier pour les armes de corps à corps)

Réflexe (coûte 1pc +2 en défense sauf parade agressive, 2 niveaux d'évolution niv2 = +4)

Solide (coûte 1pc +2 en défense sauf parade agressive et esquive, 2 niveaux d'évolution niv2 = +4)

Maître de l'esquive (coûte 2pc +3 au jet d'esquive)

Combat orc (coûte 3pc +4 au jet d'attaque et +4 aux dégâts, réservé aux orcs)

Entraînement militaire (coûte 1pc, confère un bonus de +1 à tous les jets d'attaque)

*APTITUDES SPECIALES (avec niveau pré requis)

- **Maître d'arme défenseur** (Niv10 coûte 5PC = +1Défense)
- **Fine lame** (Niv10, 20, 30 +1 au jet d'attaque pour les armes de corps à corps, tous les 10niv, coûte 1PC à chaque achat)
- **Robustesse** (Niv20 coûte 2PC) +3d10PV (3 séries à lancer, prend la meilleure des 3, les « 1 » doivent être relancés) Utilisable une fois => effet permanent
- **Maître de guerre** (Niv20 coûte 2PC) +2 aux jets d'attaque et aux jets de défense

Le niveau 1 de compétence d'arme de toutes les armes est offert au guerrier

N.B = Débloquer une Compétence d'arme permet d'utiliser l'arme en question sans aucun malus. Racheter une deuxième fois cette compétence pour passer spécialiste (Niveau 2 de compétence d'arme) ajoute un dé de dégâts pour le type d'arme utilisé.

COUPS SPECIAUX (chaque coup spécial coûte 1pc)

Coup sauté (1PA ou une attaque)

Donne un bonus de +4 au jet d'attaque (uniquement sur la 1re attaque, dès que le combattant se retrouve au corps à corps il ne peut plus utiliser de coup sauté) si l'assaillant touche la cible, celle-ci doit effectuer un jet de Force comparé pour ne pas être déséquilibré

Coup bas (1PA ou une attaque)

Jet comparé FORCE (assaillant) VS VIGUEUR (cible), si le coup est réussi, la cible lance un nouveau jet de Vigueur (jet de sauvegarde) avec comme malus la différence entre Force et Vigueur sur le premier jet. Si la cible loupe son jet de vigueur, il est plié en deux de douleurs, mais peut relancer un jet de vigueur à chaque round pour reprendre ses forces, le malus baisse de 1 à chaque round, ne fonctionne pas contre une armure.

Coup de boule (1PA ou une attaque)

Jet de force comparé si réussit la cible recule et prend en dégâts la différence entre les dés
Jet de vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi

Matraquage (-1PA) (arme à une main)

L'assaillant place toutes ses attaques -1Pa en début de round, il enchaîne toutes ses attaques pour étourdir son adversaire, exemple : s'il possède 4 attaques il en effectue 3 à la suite. Les attaques s'effectuent sur la même cible à -2 en attaque et 1dé de moins en dégâts. Pour ne pas être étourdi la cible doit effectuer un Jet de volonté avec malus équivalent au nombre d'attaque encaissées x2
Exemple : 2 attaques encaissées = jet de volonté à -4, si loupé cible étourdie.

Assommer (1PA ou une attaque) (arme à une main)

Jet de volonté à -6 pour la cible + jet de vigueur si l'un des deux jets est loupé la cible tourne de l'œil, si 16 ou au-dessus en Vigueur, la cible peut lancer un jet quitte ou double de Vigueur à -6 pour rester debout, ou pas

Attaque rapide latérale (2PA ou 1PA + une attaque) (arme à une main)

L'assaillant fonce tête baissée sur ses flancs de son adversaire pour ensuite se jeter et placer une attaque latérale tranchante et rapide (façon samourais). Cette action ne peut pas s'effectuer avec les armes à deux mains, à l'exception des katanas. Seules les armes à une main permettent l'attaque rapide latérale. Jet de dextérité comparé, si l'assaillant l'emporte son déplacement a été tellement soudain et imprévisible qu'il bénéficie d'une attaque équivalente à une attaque-surprise, mais forcément localisée sur un flanc, même si l'assaillant fait un 20 sur son dé.

Cette compétence ne peut pas s'effectuer en armure lourde (Plate, Maille, Écailles, etc.)

Coup double tranchant (2PA ou deux attaques)

Un violent aller-retour pour balayer devant soi. Les deux coups perdent en précision, mais sont violents et rapidement enchainés. Malus de -4 aux 2 jets d'attaque, 1dé de dégâts en plus pour chaque attaque

Balayage (3PA ou 2PA +1attaque) (arme à deux mains)

Nécessite une arme à deux mains Jet d'attaque pouvant toucher jusqu'à 1 cible + 1 cible tous les 4 points en Force L'assaillant lance un jet de force comparé, les cibles doivent lancer un jet de dextérité comparé et faire autant ou plus sinon ils sont touchés par l'attaque comme s'il s'agissait d'une attaque-surprise

Si le défenseur fait 20 sur son jet de dextérité comparé, il se place hors de portée du balayage (se retrouvant ainsi, exempté du jet de défense à lancer)

Attaque violente (1PA ou une attaque)

L'assaillant met toute sa force et sa rage dans son attaque, il bénéficie d'un bonus de +6 à son attaque et +6 aux dégâts, mais il crée une ouverture sur sa prochaine parade ou esquive (vigueur ou dextérité divisée par 2)

Estocade (1PA ou une attaque)

Coup d'attaque normal à effectuer,

*soit la cible n'a pas d'armure :

Coup simple = hémorragie, si critique = hémorragie grave,

*soit la cible a une armure :

Si coup simple = armure perd 1 de défense, si coup critique = armure percée et hémorragie

Double Estocade (2PA ou deux attaques) (deux armes en mains)

La cible subit deux estocades simultanées (nécessite combat à deux armes)

Attaque tournante (3PA ou 2PA +1attaque)

Nécessite une arme à deux mains

Jet de Dextérité comparé contre tous les adversaires, si réussi, les adversaires au corps à corps ne peuvent attaquer durant 1 round sauf en plaçant une glissade réussie, ou sinon un coup sauté, mais avec le risque de se faire toucher par l'attaque tournante (jet d'attaque normal)

Feinte (2PA ou 1PA + une attaque)

Jet de Dextérité comparé et transforme l'attaque en attaque-surprise si réussit (mais l'adversaire conserve son bonus armure)

Coup de bouclier (1PA + une attaque ou + une parade)

Nécessite d'être au corps au corps depuis 1 round, la cible ne peut pas le parer, mais peut l'esquiver, jet de (FOR) comparé avec bonus du bouclier pour l'assaillant, si l'assaillant ne perd rien ne se passe, si la cible perd, il encaisse l'équivalent de la force de son adversaire en dégâts, il recule de 2 mètres et perd 2 actions de 1 PA chacune. Si l'écart est de plus de 20 en faveur de l'assaillant, la cible prend les mêmes dégâts, mais est projetée en vol plané 4 mètres plus loin. Il est assommé 1 round puis doit lancer un jet de vigueur à chaque round jusqu'à ce qu'il réussisse son jet pour retrouver ses esprits.

Coup latéral précis (nécessite une épée courte ou une arme courte) 2PA (1PA + 1ATT, 2ATT)

Le PJ place toute sa force et sa concentration dans une attaque précise et violente si le PJ touche, le coup est critique, placé dans les flancs Coûte 1 point de fatigue supplémentaire

Coup foudroyant (nécessite une épée courte ou une arme courte) 2PA (1PA + 1ATT, 2ATT)

Le PJ place une attaque ultra rapide => bonus de +7 en initiative sur la première attaque uniquement, la cible doit lancer jet de surprise pour ne pas être surpris par l'attaque (jet de Perception à -5), si elle est surprise, l'attaque foudroyante bénéficie des avantages d'une attaque-surprise

Glissade / roulade (2PA ou 1PA + une attaque ou une esquive) (avec arme à une main uniquement)

Jet de dextérité à -8 si réussit : soit surprend l'adversaire et place une attaque-surprise (pour la 1re attaque seulement) sauf si l'adversaire est en garde, soit s'extirpe d'un combat

Désarmement (1PA ou une attaque)

Jet de Dextérité comparé, si celui qui désarme l'emporte avec 2 ou plus d'écart, l'arme de l'adversaire tombe, le désarmement fonctionne si les armes sont de taille similaire

Pour désarmer un adversaire avec une arme plus grande, il faut racheter la compétence Désarmement (expert en désarmement)

Revers (1PA ou une attaque)

Le combattant place un enchaînement de deux coups, le deuxième est le revers, cette attaque bénéficie d'un effet de surprise. L'adversaire voit alors son score de garde défensive ou d'esquive souffrir des effets d'une attaque-surprise.

Le revers ne fonctionne qu'une fois sur un adversaire ayant plus de 10 en perception ou intelligence, sinon la cible doit lancer un jet de perception à -2 la 2e fois puis un jet d'intelligence normale la 3e fois.

Par contre si la cible possède une intelligence ou une perception supérieure à 15, il peut lancer un jet de perception à -8 pour ne pas souffrir des effets du 1er revers

Contre-attaque (1PA ou une attaque)

Le guerrier laisse l'initiative à son adversaire et utilise soit une parade à l'épée soit une esquive puis place un contre rapide

Le niveau 1 donne un bonus de +4 en précision et dégâts

Le niveau 2 donne un bonus de +8 en précision et dégâts

Défense rugueuse (1PA ou une défense, sauf esquive)

Le guerrier utilise toute son endurance et sa vigueur pour se protéger d'une attaque.

Il utilise son score de défense selon la défense utilisée auquel il ajoute son score de vigueur divisé par deux. Def + Vig/2

Sursaut défensif (1PA ou une défense)

Le guerrier utilise toute son agilité et sa souplesse pour se protéger d'une attaque.

Il utilise son score de défense selon la défense utilisée auquel il ajoute son score de dextérité divisé par deux. Def + Dex/2

Place forte (1PA ou une défense, sauf esquive)

Le guerrier utilise toute sa force pour se protéger d'une attaque.

Il utilise son score de défense selon la défense utilisée auquel il ajoute son score de force divisé par deux. Def + For/2

Coups spéciaux pour armes les armes de tension*Flèche perçante (1PA ou une attaque) (arc)**

L'archer met particulièrement plus de force pour permettre à sa flèche de percer une armure

Jet de force à - 4 puis jet d'attaque à +4 en précision et +4 aux dégâts

Flèche perforante (2PA ou 1PA + une attaque) (arc & arbalète)

Perfore la cible et déclenche une hémorragie.

À l'arc : Jet de force à - 3 puis jet d'attaque, si la cible est touchée le coup est équivalent à un critique

À l'arbalète : le tireur prend le temps de viser pour optimiser son attaque, malus de -2 au score de rapidité de l'arbalétrier

Attaque d'opportunité (1PA du round d'avant) (arc)

Le guerrier se met en garde à la fin du round précédent et dès qu'une cible passe dans sa zone de tacle pour une arme de corps, le guerrier a l'initiative sur cette première attaque et bénéficie de toutes ses attaques à ce round. Pour les armes à distance, dès que la cible entre dans la zone de vision, le guerrier bénéficie d'une attaque prioritaire (initiative) supplémentaire en début de round

Œil sûr (compétence passive) (arc & arbalète)

+2 à tous les jets de visées pour les armes à tensions et armes de jet

Précision mécanique (compétence passive) (arbalète)

L'arbalétrier entretient son arbalète pour optimiser sa visée.

Confère un bonus de +2 au toucher

Tir éclair (2PA) (arbalète)

L'arbalétrier, le doigt sur la gâchette, se tient prêt à tirer.

Le tir éclair coûte 2 PA mais confère l'initiative pour l'arbalétrier de tirer le premier

Permet un tir rapide et puissant à bout portant ou sur une courte distance

Nécessite d'être soit à moins de 5 mètres (bout portant) soit à moins de 20 mètres (courte distance)

Bout portant : confère le meilleur score de rapidité pour la première attaque, +4 toucher et dégâts

Courte distance : confère le meilleur score de rapidité pour la première attaque, +2 toucher et dégâts

Duo de flèches (1PA) (arc)

Deux flèches partent en simultanée dans la même direction

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 40 de dégâts

Trio de Flèche (2PA) (arc)

Trois flèches partent sur la même cible

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 70 de dégâts

Plusieurs flèches en main (3 niveaux d'évolution, chacun coûte 1 pc)

1) Trois flèches en mains (3PA ou attaques) (arc)

3 flèches partent en rafale

3 dés à lancer

2) Quatre flèches en main (3PA ou attaques) (arc)

3 flèches partent en rafale et une flèche reste prête à être tirée

3 dés à lancer

3) Cinq flèches en main (3PA ou attaques) (arc)

3 flèches partent en rafale et deux flèches restent prêtes à être tirées

3 dés à lancer

De base l'arc fonctionne ainsi : 1 PA pour tirer et 1 PA pour recharger (voire même 1 PA pour cibler (viser donne +4 au jet d'attaque), 1 PA pour tirer et 1 PA pour recharger)

Si l'archer utilise une compétence spéciale il doit utiliser 1PA par flèche à « recharger », donc par exemple 3 PA s'il souhaite lancer à nouveau une compétence spéciale telle que 3 flèches en main

Contre les boucliers, si un archer lance une rafale de flèches sur un porteur de bouclier, le défenseur utilise une seule parade pour placer son bouclier dans la bonne direction, puis il lance le % de réussite de bloquer chaque flèche.

Si une flèche passe, le porteur de bouclier se la prend en Hors Parade

Chaque position prise dans une direction par le porteur de bouclier est équivalente à 1PA ou une parade

Si le MJ détermine que des flèches viennent du même angle de tir, le défenseur peut n'utiliser qu'un seul PA ou une seule parade pour stopper les flèches.

À partir du niveau 20 inclus, un archer peut envoyer une rafale de 3 flèches tout en modifiant l'angle de tir malgré la vitesse d'exécution. Ce qui implique que chaque flèche nécessite l'utilisation d'un PA ou d'une parade pour tenter de la stopper

Arts Martiaux & Combat à mains nues

Pour localiser sur des coups comparés, il faut engranger 4 ou plus comme différence entre le score de l'assaillant et celui de son adversaire

Sinon, le ventre ou les côtes sont touchés

Si les côtes sont touchées, jet de vigueur pour ne pas avoir une ou plusieurs côtes brisées

Uppercut (1PA)

Jet de dextérité comparé pour toucher

Jet de force comparé pour renverser l'adversaire vers l'arrière

Jet de vigueur pour ne pas être étourdi ou K.O (si jet de force comparé perdu)

Dégâts = 3d6 + force

Crochet (1PA)

Jet de dextérité comparé si la cible est touchée elle prend des points de dégâts équivalents au score de force de l'assaillant +3d6

Jet de force comparé pour coucher l'adversaire si le visage est touché

Jet de vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi

Coup de pied sauté* (1PA)

Jet de dextérité à lancer si réussi 3d6 + la dextérité de dégâts, et jet de dextérité à -2 pour la cible pour ne pas tomber par terre (si elle échoue, cible à terre et -1 PA)

Double coup pied de sauté* (2PA)

Jet de dextérité à lancer si réussi 3d6 + la dextérité de dégâts deux fois et jet de dextérité à -4 pour la cible pour ne pas tomber par terre (si elle échoue cible à terre et -2 PA)

Descente du coude (2PA ou 1PA + 1 attaque)

Ne fonctionne pas (et à éviter) contre les casques et les heaumes sauf si une armure solide est portée au niveau du coude pour l'assaillant.

Jet de dextérité pour s'élever au-dessus de son adversaire et taper le haut de son crâne avec le coude puis 5d6 + la force de dégâts + jet de Vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi ou K.O

Jet de vigueur loupé => cible K.O

Jet de vigueur réussit entre 0 et 4 => cible étourdie 1d6 round

Jet de vigueur réussit à 5 ou plus => cible debout

Balayette (1PA)

Jet de Perception à réussir pour l'assaillant, puis jet de Dextérité comparé

Si la cible obtient un meilleur résultat comparé, elle ne prend que 1d6 + la dextérité de dégâts

Si la cible échoue, elle prend 3d6 + la dextérité de dégâts et perd l'équilibre (cible à terre et -1PA)

Clé de bras (1PA)

Jet de dextérité comparé pour attraper l'adversaire, puis Jet de Force comparé avec l'adversaire. Si réussit l'assaillant effectue une clé de bras pour paralyser son ennemi

L'assaillant peut relancer un jet de Force comparé en effectuant la clé de bras, s'il est remporté, il permet de déboîter un membre ou de casser un os avec la clé

Clé de jambe (1PA)

Jet de dextérité comparé puis Jet de force comparé avec l'adversaire si réussit l'assaillant peut effectuer une clé de jambes pour paralyser son ennemi

Un troisième jet de force remporté permet de briser un membre ou d'étouffer la cible selon la prise.

Coup de pied tournant (2PA)

Jet de dextérité comparé, si réussit le PJ peut atteindre 3 cibles proches situées autour de lui 2d6 + la dextérité de dégâts par cible

Jet de sauvegarde de dextérité pour la cible pour ne pas tomber par terre (si elle échoue, cible à terre et -1 PA)

Lutte (prise de la nuque, des épaules et du dos) (2PA ou 1PA + 1 attaque)

Jet de force comparé avec l'adversaire, si réussit l'assaillant peut effectuer une prise pour plaquer son ennemi puis le maîtriser s'il réussit un deuxième jet de force comparé à la suite

Un troisième jet comparé remporté permet de briser un membre ou d'étouffer son adversaire

En contrepartie de cette attaque fulgurante et précise pour attraper l'adversaire, l'assaillant est exposé. Il ne peut qu'effectuer des esquives (pas de positions défensives ni de parades) et s'il n'en possède pas et qu'il n'a pas l'initiative il prend des attaques équivalentes à des attaques-surprises.

Étranglement (2PA ou 1 PA + 1 attaque)

Si attaque-surprise = jet de dextérité comparé, si le PJ gagne sa prise d'étranglement se met en place

Si visible par la cible = jet de Force comparé, si le PJ gagne sa prise d'étranglement se met en place. Jet de Vigueur pour la cible pour ne pas s'évanouir au 1er round

Au 2e round la cible peut relancer un jet de force comparé pour se défaire de son agresseur

Au 3e round, la cible ne se débat presque plus (sauf si au-dessus de 15 en vigueur=>3e jet de force comparé)

Au 4e round la cible est morte

Coup de genou placé (2PA ou 1 PA + 1 attaque)

Le Pj place un puissant coup de genou au choix dans l'abdomen, l'entre jambe, les flancs ou la tête (nécessite un jet de force comparé en plus pour attraper la tête de l'adversaire)

Jet de sauvegarde, vigueur à -2 pour la cible pour ne pas être paralysé 1 round par la douleur

Dégâts équivalents à la force de l'assaillant

Brise genou (1PA)

Le Pj place un puissant coup de pied dans le genou de son adversaire en prenant un tel angle que si la cible ne se laisse pas tomber, elle se retrouve avec une violente entorse au genou voire carrément le genou brisé

Jet de Dextérité à -2 pour toucher le genou, puis jet de force comparé pour briser le genou

Si le PJ l'emporte, la cible peut se laisser tomber (cible à terre et -1PA) ou résister (jet de vigueur à -6, si loupé genou brisé, si réussit entorse au genou)

La cible prend 5d6 + la vigueur de dégâts, si le genou est blessé, la cible ne peut plus courir ni se déplacer rapidement

Étouffement (2PA ou 1 PA + 1 attaque)

Jet de dextérité comparé pour attraper la cible et se placer derrière elle (ou au-dessus). Le Pj place sa main sur le visage de l'adversaire pour l'étouffer et l'empêcher de respirer

Jet de force comparé pour immobiliser la cible

Au 2e round la cible peut relancer un jet de force comparé pour se défaire de son agresseur

Au 3e round, la cible ne se débat presque plus (sauf si au-dessus de 15 en vigueur=>3e jet de force comparé)

Au 4e round la cible est morte

Déviation (défense) (1PA + 1 défense ou 2PA) (2pc)

Permet de dévier avec la main la trajectoire d'une lame tout en évitant de toucher son tranchant

Jet de dextérité à difficulté =>30

Les critiques adverses ne peuvent pas être esquivées avec cette compétence

22.6 Explorateur / Exploratrice

Éclaireurs au service de puissants militaires ou seigneurs, ou bien guide pour caravanes marchandes, les explorateurs ont des vies dangereuses, faites de voyage et d'exploration en territoire inconnu. La plupart des explorateurs appartiennent à une vaste organisation dénommée la Meute, qui se charge de veiller au respect des contrats et au paiement des guides et éclaireurs.

Les explorateurs ont des talents de guerriers et des aptitudes proches de celles des druides ou shaman. Ils sont aussi d'excellents archers et ont accès à tous les coups spéciaux d'archer tout comme les guerriers. Qui plus est, ils possèdent aussi des aptitudes guerrières uniques et particulières.

Un 20 à choisir parmi :

Dex, Vig, Per, Cha

- Pré requis : 12 en Dextérité et 12 en Volonté
- Armures légères autorisées
- Boucliers autorisés sauf Pavois et boucliers larges
- Toutes les armes autorisées
- 1 coup spécial offert
- Compétences « survie niv1 » et « pistage » offertes

Les explorateurs sont de nature terre à terre. Ils ont un ennemi juré à déterminer à la création lors du choix de l'organisation, de la guilde ou de la faction à laquelle ils sont rattachés.

Bonus de +2 à tous les jets contre cet ennemi juré.

APTITUDES D'EXPLORATEUR / EXPLORATRICE (sans niveau pré requis)

Tactique (coûte 1 PC permet d'effectuer des tactiques en combat)

Commandement (coûte 2 PC permet de mener des troupes)

Armure légère (coûte 1 PC permet de porter des armures légères)

Pugilat (coûte 1 PC permet d'effectuer des prises de pugilat / lutte au jet de force comparé)

Archer (coûte 3PC le personnage reçoit un bonus à l'arc de + 4 de précision (score d'attaque) et +4 aux dégâts)

Rafale de flèche (coûte 2PC l'archer peut lancer toutes ses flèches en début de round avec un malus de -4 précision et dégâts pour la 2e flèche. Cette compétence peut être améliorée pour 2PC de plus, supprimant les malus du 2e coup)

Survivant (coûte 2PC donne 1d12+12 PV supplémentaires)

Chasseur né (coûte 2PC donne + 2 précision et dégâts aux armes de jets et aux armes de tensions)

Instinctif (coûte 1PC donne +2 en rapidité)

Réflexe (coûte 1PC +2 en défense sauf parade agressive, 2 niveaux d'évolution niv2 = +4)

Combattant (coûte 1PC +2 au jet d'attaque, pour le corps à corps uniquement)

Spécialiste en ambidextrie (coûte 2PC, l'explorateur bénéficie d'un second PA d'attaque de bonus lorsqu'il passe ambidextre. La classe « Explorateur » est la seule à posséder cette particularité. Ambidextrie d'explorateur = +2 attaques par round)

Aventurier impétueux (coûte 1PC, l'explorateur bénéficie d'un +1 à tous ses jets d'action, ainsi qu'à tous ses jets d'attaques, quelle que soit l'arme utilisée)

Coups spéciaux (chaque coup spécial coûte 1pc)

L'explorateur a accès aux coups spéciaux ci-dessous

Chaque coup spécial utilisé augmente la fatigue de 1point

Coup sauté (1PA ou une attaque)

Donne un bonus de +4 au jet d'attaque (uniquement sur la 1re attaque, dès que le combattant se retrouve au corps à corps il ne peut plus utiliser de coup sauté) si l'assaillant touche la cible, celle-ci doit effectuer un jet de Force comparé pour ne pas être déséquilibré

Coup bas (1PA ou une attaque)

Jet comparé FORCE (assaillant) VS VIGUEUR (cible), si le coup est réussi, la cible lance un nouveau jet de Vigueur (jet de sauvegarde) avec comme malus la différence entre Force et Vigueur sur le premier jet. Si la cible loupe son jet de vigueur, il est plié en deux de douleurs, mais peut relancer un jet de vigueur à chaque round pour reprendre ses forces, le malus baisse de 1 à chaque round, ne fonctionne pas contre une armure

Coup de boule (1PA ou une attaque)

Jet de force comparé si réussit la cible recule et prend en dégâts la différence entre les dés

Jet de vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi

Assommer (1PA ou une attaque) (arme à une main)

Jet de volonté à -6 pour la cible + jet de vigueur si l'un des deux jets est loupé la cible tourne de l'œil, si 16 ou au-dessus en Vigueur, la cible peut lancer un jet quitte ou double de Vigueur à -6 pour rester debout, ou pas

Attaque violente (1PA ou une attaque)

L'assaillant met toute sa force et sa rage dans son attaque, il bénéficie d'un bonus de +6 à son attaque et +6 aux dégâts, mais il crée une ouverture sur sa prochaine parade ou esquive (vigueur ou dextérité divisée par 2)

Estocade (1PA ou une attaque)

Coup d'attaque normal à effectuer,

*soit la cible n'a pas d'armure :

Coup simple = hémorragie, si critique = hémorragie grave,

*soit la cible a une armure :

Si coup simple = armure perd 1 de défense, si coup critique = armure percée et hémorragie

Double Estocade (2PA ou deux attaques) (deux armes en mains)

La cible subit deux estocades simultanées (nécessite combat à deux armes)

Attaque tournante (3PA ou 2PA +1attaque)

Nécessite une arme à deux mains

Jet de Dextérité comparé contre tous les adversaires, si réussi, les adversaires au corps à corps ne peuvent attaquer durant 1 round sauf en plaçant une glissade réussie, ou sinon un coup sauté, mais avec le risque de se faire toucher par l'attaque tournante (jet d'attaque normal)

Feinte (2PA ou 1PA + une attaque)

Jet de Dextérité comparé et transforme l'attaque en attaque-surprise si réussit (mais l'adversaire conserve son bonus armure)

Désarmement (1PA ou une attaque)

Jet de Dextérité comparé, si celui qui désarme l'emporte avec 2 ou plus d'écart, l'arme de l'adversaire tombe, le désarmement fonctionne si les armes sont de taille similaire

Pour désarmer un adversaire avec une arme plus grande, il faut racheter la compétence Désarmement (expert en désarmement)

Flèche perçante (1PA ou une attaque)

L'archer met particulièrement plus de force pour permettre à sa flèche de percer une armure

Jet de force à - 4 puis jet d'attaque à +4 en précision et +4 aux dégâts

Flèche perforante (2PA ou 1PA + une attaque)

Perfore la cible et déclenche une hémorragie.

Jet de force à - 8 puis jet d'attaque, si la cible est touchée le coup est équivalent à un critique

Attaque d'opportunité (1PA du round d'avant)

L'explorateur se met en garde à la fin du round précédent et dès qu'une cible passe dans sa zone de tacle pour une arme de corps, le guerrier a l'initiative sur cette première attaque et bénéficie de toutes ses attaques à ce round. Pour les armes à distance, dès que la cible entre dans la zone de vision, le guerrier bénéficie d'une attaque prioritaire (initiative) supplémentaire en début de round

Œil sûr (compétence passive)

+2 à tous les jets de visées pour les armes à tensions et armes de jet

Duo de flèches (1PA)

Deux flèches partent en simultanée dans la même direction

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 40 de dégâts

Trio de Flèche (2PA)

Trois flèches partent sur la même cible

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 70 de dégâts

Plusieurs flèches en main (3 niveaux d'évolution, chacun coûte 1 pc)

1) Trois flèches en mains (3PA ou attaques)

3 flèches partent en rafale, 3 dés à lancer

2) Quatre flèches en main (3PA ou attaques)

3 flèches partent en rafale et une flèche reste prête à être tirée, 3 dés à lancer

3) Cinq flèches en main (3PA ou attaques)

3 flèches partent en rafale et deux flèches restent prêtes à être tirées, 3 dés à lancer

De base l'arc fonctionne ainsi : 1 PA pour tirer et 1 PA pour recharger (voire même 1 PA pour cibler (viser donne +4 au jet d'attaque), 1 PA pour tirer et 1 PA pour recharger)

Aptitudes d'explorateur

Compagnon animal (Niv1) (1pc)

Pré requis 12 en charisme

Animal à choisir parmi : cheval, loup, chien loup, chien de guerre, félin, aigle

Vol à la tire (Dex) (Niv1) (1pc)

Pré requis 12 en Dextérité

15% de base + score en Dextérité

Racheter la compétence donne +10%

Écouter bruits (Per) (Niv1) (1pc)

Pourcentage de base à 25% et +1% par niveau du roublard (ouïe donne un bonus de 5% par degré)

Piège (Dex) Niv3

Confection de piège avec cordes, filet, lame ou autres petits ustensiles en fonction du plan du PJ

Désamorçage de piège Niv3

40% + 2% par niveau

Piège animal Niv3

Confection de trou à pique camouflé, utilisation des pièges à loups, de filet camouflé

Absence de traces (Niv3) (1pc)

L'explorateur ne laisse plus aucune trace derrière lui en milieu naturel, il est impossible à pister. Néanmoins il peut laisser volontairement des fausses pistes.

Déplacements silencieux (Niv3) (1pc)

15% de base +2% par niveau, posséder la compétence discrétion ajoute 15% au score

Charme animal (Niv5) (1pc)

Permet de calmer un animal agressif ou enragé en quelques secondes

=> Charisme + d20 vs Volonté de l'animal + d20 (la volonté d'un animal se situe entre 3 et 8)

Détection de piège (Per) Niv6 (1 pc)

L'explorateur scrute la pièce ou le lieu durant deux rounds. À la fin de ces deux rounds, il peut lancer un jet de perception à difficulté variable pour détecter et localiser les pièges, même ceux habilement dissimulés. Ensuite à chaque round supplémentaire passé à scruter la même zone, l'explorateur relance un jet de Perception.

Cacher dans l'ombre (Niv6) (1pc)

10% +2% par niveau

La compétence peut être achetée 4 fois : +10% à chaque achat

Entraînement militaire Niv7 (1pc)

L'explorateur optimise ses talents au combat, obtenant un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque.

Adaptabilité de l'explorateur (niv9) (2pc)

L'explorateur peut débloquer un nouveau type de maniement d'armes (au niveau 1) et deux nouvelles Compétences d'armes (au niveau 2) pour 2pc seulement
2pc au lieu de 5 points de Compétences d'armes normalement dépensées

Maraudeur Niv11 (2pc)

Une compétence de roublard offerte à choisir parmi les aptitudes du roublard

Éclaireur Niv11 (2pc)

+1 point de courage, +1 compétence offerte à choisir parmi équitation, chasse, survie ou endurance

Détection de passage secret Niv11 (1pc)

L'explorateur scrute la pièce ou le lieu durant deux rounds. À la fin de ces deux rounds, il peut lancer un jet de perception à difficulté variable pour détecter et localiser les passages secrets, même ceux habilement dissimulés. Ensuite à chaque round supplémentaire passé à scruter la même zone, l'explorateur relance un jet de Perception.

Chasseur instinctif (Niv12) (4pc)

+ 4 au jet d'esquive et + 1 esquive par round

Arme de prédilection Niv15 (2pc)

+2 au jet d'attaque (ne fonctionne que sur une seule arme)

Voyageur expérimenté Niv 15 (2pc)

Les nombreux voyages de l'explorateur ont aiguisé ses sens, +1 à tous les jets (attaque, défense, initiative, action, sauvegarde)

Chasseur expérimenté (Niv16) (1pc)

L'explorateur gagne une attaque supplémentaire par round

Combattant habile (niv18) (1pc)

1 fois par jour, l'explorateur peut relancer un jet d'attaque s'il estime son score trop bas et bénéficier d'un +2 à son nouveau jet (qu'il est forcé de conserver)

Robustesse Niv20 (2PC)

+3d10PV (3 séries à lancer, prend la meilleure des 3, les « 1 » doivent être relancés)

Utilisable une fois => effet permanent

Vigilance accrue Niv20 (2PC)

L'explorateur bénéficie d'un bonus permanent de +2 à tous ses jets de perception et surprise, ainsi que du bonus au toucher de position « garde », appliqué automatiquement sur chacune de ses premières attaques par round de combat (mais il ne bénéficie pas du bonus de rapidité lié à la garde, permettant de frapper le premier).

Voyage entropique Niv25 (2PC)

L'explorateur, tous comme les druides et les shamans, peut invoquer la déesse de la nature Gaïa pour traverser les arbres millénaires et voyager magiquement d'un arbre à un autre.

Tireur d'élite Niv25 (2PC)

L'explorateur bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et aux dégâts pour tout type d'arme de tension (arc, arbalète)

Lanceur d'élite Niv25 (2PC)

L'explorateur bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et aux dégâts pour tout type d'arme de lancer (dague, hache, shuriken)

Explorateur légendaire Niv30 (2PC)

Le talent et l'expérience de l'explorateur augmentent son assurance au combat, + 2 aux jets d'attaque et aux jets de défense

22.7 Érudit(e)

Les érudits se font rares en ce bas monde. Ils viennent de riches familles et ont eu une grande éducation au sein des plus prestigieuses académies. Ils peuvent utiliser la magie, mais uniquement à l'aide d'ingrédients de sorts, sauf s'ils décident de se lier à la magie de sang. Ils ont la particularité de pouvoir apprendre n'importe quelle aptitude des autres classes initiées à la magie (Druide, Shaman, Sorcier, Prêtre, Moine-guerrier) ou à la roublardise (Barde, Contrebandier)

Ils ont une approche scientifique et empirique de la magie, ce qui les rend plus tolérables aux yeux du peuple.

Un 20 à choisir parmi :

For, Dex, Vig, Per, Cha, Int, Vol

L'érudit n'a pas accès à une branche spécifique de pouvoirs. Il ne démarre avec pratiquement rien, mais à l'incroyable particularité de pouvoir tout apprendre. L'érudit vient forcément d'une famille aisée, il a reçu l'apprentissage d'un grand maître l'ayant initié à tous les arts, suffisamment pour laisser la possibilité à l'érudit de s'initier à tout type de compétence ou de magie dans le futur.

Lors de sa création, le personnage érudit bénéficie d'une compétence niv1 de barde ou de shaman offerte.

L'érudit a aussi la possibilité de s'initier à un coup spécial normalement réservé aux guerriers ou assassins. Cette initiation coûte 1 PC. Il s'agira du seul combo que l'érudit pourra apprendre.

Pacte magique à définir : le nom du maître et la branche magique initiatrice

- Pré requis : 15/20 en intelligence, 8/10 minimum en classe sociale
- Armure de cuir autorisé
- Armes à une main autorisée
- Bâton autorisé
- Armes de tension autorisées
- 1 point de compétence supplémentaire offert à chaque niveau

Les érudits peuvent s'initier à tous les sorts de toutes les écoles (avec les mêmes pré-requis ou ingrédients de sort)

Ils peuvent aussi s'initier à l'apprentissage des aptitudes des shamans, druides, sorciers, contrebandiers, prêtres et moines (contre le nombre de pc équivalent)

En contrepartie, ils n'ont pas accès aux talents de barbares, guerriers, explorateurs, roublard ou assassins et ne peuvent pas dépenser plus de trois points de compétence pour acheter les aptitudes de bardes.

Les érudits n'ont accès qu'à un seul coup spécial des guerriers.

Restriction sur l'apprentissage des aptitudes

Cette règle concerne les aptitudes au combat (Points d'action, nombre d'attaques/défense, bonus aux jets d'attaque/défense)

Les érudits ne peuvent pas apprendre des aptitudes de combat de plusieurs classes.

Ils doivent en choisir une. C'est-à-dire qu'à partir du moment où l'érudit achète des aptitudes d'attaque, de défense ou de point d'action, supplémentaire par round dans une classe, il ne peut pas acheter les aptitudes de ce même type dans une autre classe.

De même pour les aptitudes permettant d'obtenir des bonus aux jets d'attaques et défenses.

L'érudit doit choisir une classe sur laquelle il se greffe pour apprendre les aptitudes de combat.

- ✓ Une classe à choisir pour les points d'actions, attaques et défenses supplémentaires
- ✓ Une classe à déterminer pour les bonus défensifs et offensifs au combat

22.8 Roublard(e)

Les roublards sont les maîtres de la fuite et l'esquive. Ils peuvent être bricoleurs ou voleurs, agiles ou sournois. Ils possèdent bon nombre d'aptitudes pouvant les sortir de tout type de situation. Ils ont aussi le privilège de pouvoir obtenir des points d'expérience autrement en dérochant des trésors et de l'or. Moults guildes et factions pleines de roublards pullulent sur Aden. Il est rare de voir un roublard agir seul. Les roublards sont généralement rattachés à une organisation.

Un 20 à choisir parmi : Dex, Per, Cha, Vol

Pré requis : 14 en Dextérité 12 en Volonté et 12 en Charisme

Armures légères autorisées

Armes à une main autorisée

Armes de tension autorisées

Armes de jet autorisées

Compétence spéciale : « Toujours le premier » (permet d'avoir l'initiative d'une action ou dans un combat, fonctionne 1x jour)

Le roublard gagne aussi de l'expérience en effectuant du commerce et des négociations en sa faveur ou des vols.

Aptitudes du roublard

Maître de l'esquive (Niv1) (2pc)

+3 au jet d'esquive

Vol à la tire (Dex) (Niv1) (1pc)

25% de base + score en Dextérité

+1% par niveau du roublard

Racheter la compétence donne +15%

Écouter bruits (Per) (Niv1) (1pc)

Pourcentage de base à 25% et +1% par niveau du roublard

Bagarreur (Niv1) (1pc)

+1 au jet d'attaque, pour le corps à corps uniquement.

Négociation (Cha) (Niv3) (1pc)

Bonus de +4 au jet de charisme et malus de -4 au jet de volonté de la cible

Crochetage serrure (Dex) (Niv1) (1pc)

25% de base + score en Dextérité

+1% par niveau du roublard

Racheter la compétence donne +10%

Saut (Dex) (Niv3) (1pc)

Permet de faire aisément un saut de 7m de long ou 2m de haut (jet de dextérité pour arriver à bon port et si le saut est dangereux jet de vigueur pour ne pas se blesser) 3x jour

Piège (Dex) Niv3

Confection de piège avec cordes, filet, lame ou autres petits ustensiles en fonction du plan du PJ

Piège animal Niv3

Confection de trou à pique camouflé, utilisation des pièges à loups

Désamorçage de piège Niv3

40% + 2% par niveau

Archer (Dex) (Niv3) (3pc)

Compétence passive : le personnage reçoit un bonus de +4 au score d'attaque et +4 aux dégâts pour les armes de tensions

Oeil sûr (niv3) (compétence passive) (1pc)

+2 à tous les jets de visées pour les armes à tensions et armes de jet

Déplacements silencieux (Niv3) (1pc)

25% de base +2% par niveau, posséder la compétence discrétion ajoute 15% au score
Racheter la compétence donne +10%

Équilibriste (Niv6) (1 pc)

Compétence passive

Donne un bonus de +2 à tous les jets de Dextérité et +4 à toutes les esquives

Avec cette compétence le roublard peut aussi marcher sur des cordes et des fils tendus tel un équilibriste

Détection de piège (Per) Niv6 (1 pc)

Le roublard scrute la pièce ou le lieu durant deux rounds. À la fin de ces deux rounds, il peut lancer un jet de perception pour détecter et localiser les pièges, même ceux habilement dissimulés. Ensuite à chaque round supplémentaire passé à scruter la même zone, le roublard relance un jet de Perception.

Cacher dans l'ombre (Niv6) (1pc)

10% +2% par niveau

La compétence peut être achetée 4 fois : +10% à chaque achat

Instinctif (Niv6) (1pc)

Compétence passive

Donne un bonus de +2 en rapidité

Imitation (niv6) (1pc)

Permet d'imiter parfaitement la voix de n'importe qui, mais aussi les gestuels

Ventriloquie Niv6 (1PC)

Permet de parler sans bouger les lèvres. Permet aussi d'effectuer le métier de marionnettiste...

Coups spéciaux d'archers (niv9) (1pc)

Chaque combo d'arme acheté coûte 2pc supplémentaires, le premier combo est offert avec la compétence débloquée

☒ **Flèche perçante (2PA ou 1PA + une attaque)**

L'archer met particulièrement plus de force pour permettre à sa flèche de percer une armure
Jet de force à - 4 puis jet d'attaque à +4 en précision et +4 aux dégâts

☒ **Attaque d'opportunité (1PA du round d'avant)**

Le guerrier se met en garde à la fin du round précédent et dès qu'une cible passe dans sa zone de tacle pour une arme de corps, le guerrier a l'initiative sur cette première attaque et bénéficie de toutes ses attaques à ce round. Pour les armes à distance, dès que la cible entre dans la zone de vision, le guerrier bénéficie d'une attaque prioritaire (initiative) supplémentaire en début de round

☒ **Duo de flèches (1PA)**

Deux flèches partent en simultané dans la même direction

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 40 de dégâts

☒ **Trio de Flèche (2PA)**

Trois flèches partent sur la même cible

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 70 de dégâts

☒ **Trois flèches en mains (3PA ou attaques)**

3 flèches partent en rafale 3 dés à lancer

Botte secrète (niv9) (1 pc)

Permet d'utiliser un coup spécial contre 1 PA (choix définitif du combo)

Désarmement (niv9) (1 pc)

Jet de Dextérité comparé, si celui qui désarme l'emporte avec 2 ou plus d'écart, l'arme de l'adversaire tombe, le désarmement fonctionne si les armes sont de taille similaire

Coûte 1PA ou 1 attaque pour l'utiliser

Théâtre (niv9) (1pc)

Permet d'incarner un rôle de façon crédible (+4 au jet de charisme lorsque le PJ interprète un rôle ou lorsqu'il veut théâtraliser une scène)

Alchimie de roublard niv9 (2PC)

Donne la compétence alchimie + alchimie de roublard et Permet de débloquer les compétences de conception d'explosif

De base, alchimie de roublard permet de confectionner des pétards (1d6 dégâts), des torches longues durées, des poisons en potion ainsi que des remèdes et des soins en potion

Alchimie : Permet de confectionner des potions pour vaincre la fatigue (-2 à la fatigue), pour se soigner (+2d10pv) ou pour empoisonner (la cible gagne 5 en fatigue et lance un jet de vigueur à - 2)

Chaque potion à un effet non cumulable

70% de réussite +1% par niveau pour confectionner une potion

Confection d'explosif à gaz niv10 (2PC)

Nécessite alchimie

Permet de confectionner différent type de gaz sous forme de boule explosive à lancer (comme une arme de jet), les boules font 1d6+2 de dégâts au contact

*Gaz irritant=> le gaz brûle les yeux et la gorge (2d6 dégâts) jet de sauvegarde = Jet de volonté ou vigueur (le meilleur des deux) pour ne pas être aveuglé et paralysé par une quinte de toux (peut être relancé à chaque round pour ceux qui échouent) 1m de rayon

Brume épaisse => seul le combat aveugle permet de se battre ou de se déplacer sans malus

Jet de perception à -6 pour se déplacer ou réagir dans la brume 10m de rayon

*Gaz empoisonné => 4d6 de dégâts, le gaz brûle la peau exposée et la transforme en plaie ouverte (jet de vigueur pour résister au poison, si loupé la cible perd 1d6 de dégâts par round pendant 10 rounds) 5m de rayon

La compétence peut être rachetée deux fois pour améliorer les gaz

Chaque rachat coûte 1 PC

Niveau / coût / compétences

Niv 1 => 2pc => compétence de base ci-dessus

Niv 2 => 1pc => +1 dé de dégât au gaz irritant et malus de - 2 pour la ou les cibles au jet de sauvegarde pour les deux gaz

Niv3 => 1pc => +1 dé de dégâts pour les deux gaz (soit au final 4d6 pour le gaz irritant et 5d6 pour le gaz empoisonné), et le malus passe à -4 au jet de sauvegarde pour les deux gaz

Fuite niv11 (1pc)

Grâce à son expérience et son expertise dans le domaine de la fuite, le roublard bénéficie d'un bonus de +1 PA de déplacement et + 2 à son score de rapidité lorsqu'il s'agit d'une situation de fuite

Évasion niv11 (1pc)

Permet une relance sur tous les jets liés à une évasion, tels des jets d'action, de crochetage, de cacher dans l'ombre, etc. Le roublard choisit le meilleur des deux jets à chaque jet d'évasion.

Esquive parfaite (niv12) (1pc)

Une fois par jour, le roublard peut utiliser sa compétence pour esquiver une attaque sans lancer de dé

Cette compétence peut être achetée 5 fois maximum. Cette compétence ne permet pas d'esquiver des sorts de magie.

1re esquive =>1pc

2e esquive =>2pc

3e esquive =>3pc

etc. jusqu'à 5

Opportuniste (niv12) (1pc)

Le roublard a automatiquement l'initiative sur une attaque

Utilisable autant de fois par jour que le roublard possède de points en don

Saut de géant (niv12) (1pc)

Compétence passive

Le roublard peut se déplacer en effectuant des enchainements de sauts de 6 mètres parfaitement maîtrisés

Esprit fuyant (Niv12) (1pc)

Compétence passive

Le roublard trouve toujours une brèche pour s'échapper. Il bénéficie d'un dé de chance à relancer par jour ainsi que d'un jet de perception supplémentaire lui permettant de prendre le meilleur des deux pour chaque jet concernant la fuite ou la traque.

Confection d'explosif incendiaire niv12 (1PC)

Nécessite confection d'explosif à gaz 2m de rayon

Permet de confectionner un type de gaz hautement incendiaire sous forme de boule explosive à lancer (comme une arme de jet), les boules font 2d6+2 de dégâts au contact

Les explosifs incendiaires explosent au contact comme des gros et violents pétards puis déclenchent un feu (2d6 dégâts à chaque round tend que le feu n'est pas éteint)

Discours déroutant Niv13 (1PC)

Si l'action réussie (jet de charisme comparé contre jet de volonté pour les cibles), les cibles sont déroutées pendant 1 round (ils ne peuvent que se défendre et parer uniquement)

Le roublard doit tenir un discours qui n'a ni queue ni tête laissant ses interlocuteurs perplexes

La compétence peut être rachetée au Niv20 => les cibles sont déroutées deux rounds (jet de Charisme Vs jet de Volonté à relancer à chaque round)

Pattes de velours (niv15) (1pc)

Permet de courir en déplacements silencieux et ajoute 15% au jet de déplacements silencieux

Réflexes aiguisés Niv15 (1PC)

+2 aux jets d'esquive et parade / +2 au jet de dextérité

Coups spéciaux de guerrier Niv15 (2pc par coup appris)

(chaque coup spécial coûte 2 PC)

****Estocade (1PA ou une attaque)**

coup d'attaque normal à effectuer,

*soit la cible n'a pas d'armure :

coup simple = hémorragie, si critique = hémorragie grave,

*soit la cible a une armure :

si coup simple = armure perd 1 de défense, si coup critique = armure percée et hémorragie

****Double Estocade (2PA ou deux attaques)**

La cible subit deux estocades simultanées (nécessite combat à deux armes)

****Feinte (2PA ou 1PA + une attaque)**

Jet de Dextérité comparé et transforme l'attaque en attaque-surprise si réussit (mais l'adversaire conserve son bonus armure)

Perception aiguisée Niv20 (2PC)

+5 aux jets de perception et jet de surprise / +15% au score de vigilance
+2 au jet d'esquive

Prudent Niv20 (2pc)

+1 défense par round

Magie secrète Niv20 (2pc)

Le roublard peut apprendre un (seul) sort ou une (seule) compétence magique auprès d'un sorcier ou d'un shaman / druide

s'il s'agit d'un sort, il lui suffira de récupérer les ingrédients appropriés pour lancer le sort quand il le souhaite.

S'il s'agit d'une compétence, elle est acquise à vie (choix définitif)

Lanceur de lame Niv20 (2pc)

Le roublard bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque avec des armes de jet : couteau, hache

Disparition de ninja Niv22 (1pc)

Nécessite les aptitudes de roublard : confection d'explosif et saut de géant

Le roublard s'extirpe d'une situation délicate ou d'un combat en laissant un écran de fumée entre lui et ses poursuivants. Il disparaît sur une distance équivalente à son nombre de PA.

Tous les PA sont utilisés en début de round par le roublard pour disparaître dans la fumée et fuir.

Acrobate d'exception Niv25 (2pc)

Nécessite la compétence acrobatie au rang le plus élevé

Le roublard bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de dextérité, esquive et rapidité

Danseur Niv25 (2pc)

Nécessite le rang 5 en compétence d'arme

Grâce à sa souplesse et son sens du rythme, le roublard bénéficie d'un bonus de +2 à ses scores d'attaque et de défense lorsqu'il combat

Lanceur d'élite Niv25 (2PC)

Le roublard bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et aux dégâts pour tout type d'arme de lancer (dague, hache, shuriken)

Professionnel Niv30 (2pc)

Grâce à son expérience et son statut de vétéran, le roublard bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets (attaque, défense, action, sauvegarde, rapidité)

22.9 Assassin(e)

Il existe une variété quasi infinie d'assassins sur Aden. Chaque région, chaque culture, chaque royaume possède une multitude d'assassins formés au sombre et morbide art. De ce fait les spécialités et techniques sont multiples, sans compter tous les bandits, pirates et voyous qui gonflent les rangs des assassins. Certaines guildes d'assassins très influentes effraient les puissants empires et royaumes. Bon nombre des membres de ces guildes sont activement recherchés par les inquisiteurs et inspecteurs employés par les plus riches.

- Pas d'armure lourde
- Armure légère autorisée
- Toutes les armes autorisées
- Les assassins peuvent utiliser quelques coups spéciaux réservés aux guerriers ainsi que la quasi-totalité des coups spéciaux

Un 20 à choisir parmi : Dex, Per, Cha, Vol, Int, For

Compétences spéciales :

Armure légère (coûte 1 PC permet de porter des armures légères)

Réflexe (coûte 1pc +2 en défense sauf parade agressive, 2 niveaux d'évolution niv2 = +4)

Aptitudes d'Assassin

Arts Martiaux Niv1 (1pc)

L'assassin a accès aux coups spéciaux et peut y investir ses points de compétences ou ses points de Compétences d'armes.

Maître de l'esquive (Niv1) (2pc)

+3 au jet d'esquive

Si la compétence est rachetée pour 2pc, l'assassin gagne une esquive supplémentaire par round

Déplacements silencieux (Niv1) (1pc)

25% de base +2% par niveau, posséder la compétence discrétion ajoute 15% au score

Dissimulation d'objet (Niv 1) (1pc)

Permet de dissimuler un objet ou une arme malgré une fouille ou une interpellation.

70% +1% par niveau pour dissimuler l'objet ou l'arme

Malus de -1 / 2 niveaux (maximum -15), au jet de Perception ou Dextérité de l'ennemi pour fouiller ou trouver l'objet dissimulé sur l'assassin.

Réactif Niv1 (1pc)

L'assassin bénéficie d'un bonus de +1PA de déplacement par round, +1 au score de rapidité, +1 à tous les jets de dextérité, +1 aux jets d'esquive

Bagarreur (Niv1) (1pc)

+1 au jet d'attaque, pour le corps à corps uniquement.

Déguisement (Niv2) (1pc)

Permet de changer de vêtement en un temps record, mais aussi de confectionner des ensembles de vêtements cohérents.

L'assassin a un jet de Dextérité s'il tente de se changer rapidement puis doit lancer un dé de 100 pour passer inaperçu avec son déguisement.

% de réussite = 50% + 1% par niveau

La compétence peut être rachetée et donne un bonus de 20% pour passer inaperçu et un +2 au jet de Dextérité

Attaque sournoise (Niv3, Niv7, Niv11 et Niv25) (1pc)

Dégâts x2 à partir du Niv3, Dégâts x3 à partir du Niv7, dégâts x4 à partir du Niv11, et dégâts x5 à partir du Niv25,

fonctionne uniquement avec des armes courtes de corps à corps telles que la dague (les dés + bonus dégâts = résultat à multiplier)

L'attaque sournoise permet aussi d'augmenter la difficulté du jet de surprise pour les victimes.

De base, le jet de surprise est un jet de sauvegarde, à savoir un jet de perception à -5 pour la cible. Au niv3 d'assassin, le malus passe à -6 pour le jet de sauvegarde de la cible.

Au niv7 = -7

Au niv11 = -8

Au niv25 = -10

Archer (Dex) (Niv3) (3pc)

Compétence passive : le personnage reçoit un bonus de +4 au score d'attaque et +4 aux dégâts pour les armes de tensions.

Gant d'éther (Niv3) (1pc)

Permet de coudre et de placer un tissu imbibé d'éther sur un gant, parfait pour endormir une cible.

Confection de poison (Niv3) (1pc)

L'assassin peut créer des poisons à partir de ressources naturelles.

70% de réussite +1% par niveau

Torture (Niv3) (1pc)

Permet de torturer un prisonnier pour le faire parler.

30% de réussite +2% par niveau

Si le jet est raté la cible meurt de ses blessures si elle a peu de vigueur, par contre si elle a 15 ou plus en vigueur la cible supporte la douleur et ne dit rien.

Maitre d'arme (Niv3) (1pc)

Permet à l'assassin d'apprendre la compétence de son choix parmi les combos d'arme "à l'épée" de la classe guerrier (voir combos d'armes des guerriers).

Cette compétence peut être rachetée 2 fois, mais coûte 2PC par rachat. Le maximum de combo d'arme à l'épée pour un assassin est de 3.

Coups paralysants (Niv4) (2pc)

Après cet apprentissage et de façon permanente chaque coup porté sur un point vital du corps paralyse un membre ou étourdit la cible si la tête ou le torse est touché.

Jet de Vigueur à -4 pour ne pas avoir un membre paralysé

Jet de Vigueur à -2 pour ne pas être étourdi (si la tête, le cou ou le torse est touché) si étourdi, l'effet ne dure que 1d6 round, à chaque round la cible étourdie peut relancer son jet de Vigueur

Camouflage (Niv5) (1pc)

Parfait pour se fondre dans la nature, l'assassin fait preuve de suffisamment de souplesse et de calme pour se fondre dans un décor aussi bien urbain que rural.

40% de chance +2% par niveau

Cachette (Niv5) (1pc)

L'assassin peut improviser une cachette selon le lieu où il se trouve.

Nécessite de réussir un jet de Perception et un jet d'Intelligence pour trouver une cachette entre 1 et 3 rounds (si le décor s'y prête bien entendu)

Alchimie (fabrication de potion) (Niv5) (1pc)

Permet de confectionner des potions pour vaincre la fatigue (-2 à la fatigue), pour se soigner (+2d10pv) ou pour empoisonner (la cible gagne 5 en fatigue et lance un jet de vigueur à -2)

Chaque potion à un effet non cumulable

70% de réussite +1% par niveau pour confectionner une potion

Cacher dans l'ombre (Niv6) (1pc)

10% +2% par niveau

La compétence peut être achetée 4 fois : +10% à chaque achat

Saut silencieux (Niv6) (1pc)

L'assassin doit posséder en pré requis la compétence "déplacement silencieux"

Jet de Dextérité à -4 à lancer pour réussir un saut sans bruit

Anatomie du corps humain (Niv6) (1pc)

L'assassin ayant cette compétence n'a pas besoin de 20 points de différence pour faire un critique, mais de 10 points seulement

Entraînement militaire Niv7 (1pc)

L'assassin optimise ses talents au combat, obtenant un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque.

Kidnapping (Niv7) (1pc)

Nécessite d'avoir la compétence "gant d'éther"

Permet d'attraper et d'endormir silencieusement une cible à l'aide d'un gant d'éther.

Jet de Dextérité à -2 puis jet de force comparé

Escalade instinctive (Niv7) (1pc)

70% +1% / niveau pour escalader en courant n'importe quel obstacle

Désarmement (Niv8) (1pc)

Jet de Dextérité comparé, si celui qui désarme l'emporte avec 2 ou plus d'écart, l'arme de l'adversaire tombe, le désarmement fonctionne si les armes sont de taille similaire

Coûte 1PA ou 1 attaque pour l'utiliser

Charme (Niv8) (1pc)

L'assassin use de son charme à merveille pour obtenir ce qu'il souhaite, jet de charisme à +2 et +3 avec un pnj ou un pj sensible au charme de l'assassin

Poison sur lame (Niv9) (1pc)

Technique chimique ancestrale pour fixer un poison liquide sur une lame

70% de réussite +1% par niveau => effets dure 1minute par niveau

Si jet réussi à +50%, effets dure 1h par niveau

Paralyse vitale (Niv9) (1pc)

Pouvoir passif

Nécessite de toucher la cible avec 10 de différence ou plus

Jet de Vigueur à -4 à chaque attaque subite par la cible

La lame atteint un point vital du corps et paralyse la cible pendant 1 round +1round tous les 10 niveaux

Coups spéciaux d'archers (niv9) (1pc)

Le premier coup spécial est offert avec l'aptitude achetée. Ensuite, l'apprentissage d'un nouveau coup spécial acheté coûtera 1pc supplémentaire.

***Flèche perçante (2PA ou 1PA + une attaque)**

L'archer met particulièrement plus de force pour permettre à sa flèche de percer une armure

Jet de force à - 4 puis jet d'attaque à +4 en précision et +4 aux dégâts

***Flèche perforante (2PA ou 1PA + une attaque)**

Perfore la cible et déclenche une hémorragie.

Jet de force à - 8 puis jet d'attaque, si la cible est touchée le coup est équivalent à un critique

***Attaque d'opportunité (1PA du round d'avant)**

Le guerrier se met en garde à la fin du round précédent et dès qu'une cible passe dans sa zone de tacle pour une arme de corps, le guerrier a l'initiative sur cette première attaque et bénéficie de toutes ses attaques à ce round. Pour les armes à distance, dès que la cible entre dans la zone de vision, le guerrier bénéficie d'une attaque prioritaire (initiative) supplémentaire en début de round

***Œil sûr (compétence passive)**

+2 à tous les jets de visées pour les armes à tensions et armes de jet

***Duo de flèches (1PA)**

Deux flèches partent en simultané dans la même direction

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 40 de dégâts

***Trio de Flèche (2PA)**

Trois flèches partent sur la même cible

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 70 de dégâts

***Trois flèches en mains (3PA ou attaques)**

3 flèches partent en rafale 3 dés à lancer

Perce armure (Niv10) (1pc)

Permet de placer une attaque à travers l'armure (contourne les PV de l'armure) et ainsi déclencher une hémorragie sur la cible touchée (2d6 dégâts par round) – non cumulable avec une attaque sournoise

Bonus de +2 au jet d'attaque (et le défenseur ne prend pas en compte les points de l'armure dans son score de défense ni les bonus d'armure sur l'intensité d'un critique)

Expert au combat rapproché Niv11 (1pc)

L'assassin obtient un bonus de +2 au toucher et au dégât pour toutes ses attaques au corps à corps (ne fonctionne pas avec les armes à distance)

Effet permanent

Bourreau (Niv12) (1pc)

70% + 1% par niveau de faire avouer n'importe quoi à n'importe qui par le biais de techniques anciennes consistant à briser des parties douloureuses du corps sans tuer la cible

Esquive parfaite (niv12) (1pc)

Une fois par jour, l'assassin peut utiliser sa compétence pour esquiver une attaque sans lancer de dé

Cette compétence peut être achetée 4 fois maximum et elle ne permet pas d'esquiver des sorts de magie

1re esquive =>1pc

2e esquive =>2pc

3e esquive =>3pc

Etc. jusqu'à 4

Arts des ombres (Niv13) (1pc)

Nécessite d'avoir la compétence cachée dans l'ombre

L'assassin peut relancer son jet de cacher dans l'ombre 1 fois par jour +1 fois tous les 10 niveaux

Influence (Niv15) (1pc)

L'assassin se fait une réputation et gagne un bonus permanent de +4 à tous ses jets de charisme et intimidation, son honneur passe à 0, ce qui équivaut à un 10 en honneur pour un assassin, c'est-à-dire qu'il jouit d'un prestige tel qu'il peut compter sur des alliés inattendus et éviter des combats grâce à son aura négative.

Ninjutsu (Niv15) (2pc)

Permet de relancer une aptitude d'assassin déjà possédée (1x / jour)

+4 à tous les jets de caractéristiques (action) de déplacement (permanent)

Permet de résister au poison (50% de résistance + 1% par niveau contre tous poison)

Débloque une compétence « d'arts martiaux & combat à mains nues » à choisir

Attaque critique (Niv15) (1pc)

2PA de l'assassin sont utilisés pour faire un critique. Il suffit pour l'assassin de toucher sa cible et l'attaque sera automatiquement un critique même s'il n'y a qu'un point de différence

Fonctionne 1x jour tous les 10 niveaux. (Exemple : si niveau entre 20 et 29 = 2x par jour, si niv30 = 3x par jour, si niveau entre 15 et 19 = 1x jour)

Non cumulable avec une attaque sournoise

Concentration Niv20 (2pc)

L'assassin obtient une esquive supplémentaire par round.

Nécessite méditation

Nuage de poison (Niv20) (1pc)

Sort de ninjutsu réservé aux assassins expérimentés. L'assassin doit effectuer une gestuelle rapide avec ses 2 mains puis poser sa main directrice sur le sol.

Un nuage de poison émane alors du sol sur une zone de 1m²/niveau

Jet de vigueur à -4 par demi-round, si loupé, la cible s'étouffe et se retrouve paralysée, sauf si elle réussit un jet de volonté à -4 pour s'extraire de la zone où le poison fait effet

Poussière aveuglante (Niv20) (1pc)

Sort de ninjutsu

L'assassin doit invoquer l'air et la terre puis effectuer une gestuelle rapide en croisant ses mains, puis il doit ensuite poser un genou à terre et souffler dans sa main directrice.

Un nuage de poussière apparaît alors. Seuls l'assassin et ceux se trouvant derrière lui ne sont pas aveuglés.

Les cibles quant à elles sont aveuglées et toussent affreusement. Jet de Perception à -6 et jet de vigueur à -6, si l'un des deux jets est loupé, la cible est aveuglée et se retrouve affectée d'un malus de -6 aux jets d'attaque et défense

Portée : 1m/niveau

Zone : 1m²/niveau

Durée : 2 rounds +1d6 round

Chant enivrant (Niv20) (2pc)

Nécessite d'avoir la compétence charme et la compétence chant

Pas de résistance magique. Jet de volonté à -6 pour ceux qui entendent le chant pour ne pas être hypnotisés et paralysés

Il s'agit d'un chant ancien connu des Assassins et des Bardes. Le chant envoie des vibrations qui déclenchent un surplus d'émotion qui paralyse la victime si celle-ci n'a pas suffisamment de volonté pour réagir.

Robustesse Niv20 (2PC)

+3d10PV (3 séries à lancer, prend la meilleure des 3, les « 1 » doivent être relancés)

Utilisable une fois => effet permanent

Prudent Niv20 (2pc)

+1 défense par round

Lanceur de lame Niv20 (1pc)

L'assassin bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque avec des armes de jet : couteau, hache

Acrobate d'exception Niv25 (2pc)

Nécessite la compétence acrobatie au rang le plus élevé

L'assassin bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de dextérité, esquive et rapidité

Maitrise des ombres (Niv25) (3pc)

Nécessite d'avoir la compétence Arts des Ombres et Cacher dans l'Ombre

Compétence passive

Si l'assassin attaque de nuit ou dans une salle obscure, toutes ses attaques bénéficient de l'effet d'une attaque-surprise

Lanceur d'élite Niv25 (2PC)

L'assassin bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et aux dégâts pour tout type d'arme de lancer (dague, hache, shuriken)

Shuriken d'air (Niv25) (2pc)

Sort de ninjutsu, nécessite un shuriken comme accessoire de sort

Un petit élémentaire d'air est invoqué entre les mains de l'assassin, et fait tourner le shuriken sur lui-même. Celui-ci prend de la vitesse et devient plus coupant qu'une lame aiguisée et chauffée.

L'assassin peut invoquer une fois par jour ce Shuriken, il agit comme une dague +3, à 6d10 de dégâts + score de Volonté de dégâts et s'il touche c'est automatiquement un critique sur la zone atteinte avec dégâts totaux x2 et intensité du C.C déterminé par le d10 des dégâts).

Pour toucher la cible, l'assassin doit réussir un jet de Dextérité comparé avec un bonus de +3 si elle est mobile, mais si elle est immobile, il lui suffit de réussir un jet d'action de Dextérité de difficulté 25 pour toucher sa cible

Portée : 1mètre par niveau

Utilisable autant de fois par jour que l'assassin possède de dons

Professionnel Niv30 (2pc)

Grâce à son expérience et son statut de vétéran, l'assassin bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets (attaque, défense, action, sauvegarde, rapidité)

Liste de poisons

Ricine (plante) = protéine mortelle issue d'arbrisseaux, dégrade les cellules au contact.
Agonie lente ou rapide selon la quantité utilisée

Tétrodotoxine (poisson-fugu) = paralysie du système nerveux jusqu'à mort au bout de 04 à 06h après ingestion

Coprin noir d'encre (champignon) = mélangé à de l'alcool, malaises, vomissements et étourdissements

Larves de Drakka (petits vers parasites) = provoque une diarrhée sanglante, des vomissements et une paralysie durant plusieurs jours

Acide urique (sur peau de requin) = dégradation physique jusqu'à ce que mort s'ensuive

Glycoside Cyanogène (manioc, haricot) = évanouissement, faiblesse physique temporaire

Sang et peau de grenouille-taureau = le sang peut être mortel après une longue agonie, la peau violemment paralysante

Makigai (encre extraite des jonques de baleine) = poison hautement mortel et paralysant

Rose noire de Garmorde = Un seul pétale peut permettre de confectionner une fiole de poison, rapide, brutal et hautement mortel

Venin de scorpion = son poison peut paralyser ou tuer selon la constitution de la victime

Venin de serpent tueur = mortel en quelques heures seulement selon la vigueur de la cible

Venin de serpent paralysant = paralysie partielle ou totale selon la vigueur de la victime

22.10 Moine guerrier / Moniale guerrière

Les moines guerriers sont recrutés en masse par les différents clergés, ils permettent aux puissants ecclésiastiques de constituer leurs propres armées pour lutter contre l'influence et la force militaire des nobles seigneurs.

La plupart des moines guerriers reçoivent un enseignement strict, enclin de philosophie et d'initiation aux arts martiaux.

Leur volonté est bien souvent hors du commun. Ils finissent avec le temps par tisser des liens étroits avec un ou plusieurs éléments. Cette relation mystique leur permet de résister à un élément, mais aussi de communiquer avec les esprits élémentaires.

Bien souvent rapides et agiles, ils font d'excellents combattants. Ils possèdent aussi de temps en temps des compétences de soins très utiles sur un champ de bataille.

(Expert en arts martiaux et au corps à corps, armes de tensions et armes de jet, leur fanatisme leur permet parfois de se surpasser, ils ont aussi quelques dons pour les compétences de soins et méditation ceux qui leur permet d'accéder à quelques sorts de magie blanche)

Un 20 à choisir parmi : For, Dex, Vig, Per, Vol

- Les moines ne peuvent pas porter d'armure lourde
- Ils ont accès à toutes les armes
- Compétence de méditation et d'athlétisme offerts

Aptitudes spéciales :

- **Expert en arts martiaux** (coûte 5PC =+1PA +1Esquive /round) - Nécessite arts martiaux
- **Archer** (coûte 3PC le personnage reçoit un bonus à l'arc de + 4 en précision et +4 aux dégâts)
- **Rafale de flèche** (coûte 2PC l'archer peut lancer toutes ses flèches en début de round avec un malus de -4 précision et dégâts pour la 2e flèche. Cette compétence peut être améliorée pour 2PC de plus, supprimant les malus du 2e coup)
- **Instinctif** (coûte 1PC donne +2 en rapidité)
- **Réflexe** (coûte 1pc +2 en défense sauf parade agressive, 2 niveaux d'évolution niv2 = +4)
- **Solide** (coûte 1pc +2 sauf esquive et parade agressive, 2 niveaux d'évolution niv2 = +4)

Aptitudes du moine guerrier

Arts Martiaux Niv1 (offert)

Le moine a accès aux compétences « Arts Martiaux et Combat à mains nues » et peut y investir ses points de compétences ou ses points de Compétences d'armes. Deux compétences d'art martiaux & combat à mains nues sont offertes aux moines guerriers qui prennent la compétence arts martiaux

Prières Niv1 (1pc)

Le Moine Guerrier consacre sa vie à son dieu ou sa déesse.

Il doit effectuer des prières tous les matins bénéficiant ainsi d'un bonus de +1 à tous les jets durant la journée qui suit les prières. Le bonus prend fin à la tombée de la Nuit (sauf s'il s'agit d'un Dieu nocturne ou lié aux ombres)

Déplacements silencieux (Niv1) (1pc)

25% de base +2% par niveau, posséder la compétence discrétion ajoute 15% au score

Expert en arc Niv3 (1pc)

Donne accès à tous les coups spéciaux d'archers.

Un coup spécial acheté coûte 1pc

***Flèche perçante (2PA ou 1PA + une attaque)**

L'archer met particulièrement plus de force pour permettre à sa flèche de percer une armure

Jet de force à - 4 puis jet d'attaque à +4 en précision et +4 aux dégâts

***Flèche perforante (2PA ou 1PA + une attaque)**

Perfore la cible et déclenche une hémorragie.

Jet de force à - 8 puis jet d'attaque, si la cible est touchée le coup est équivalent à un critique

***Attaque d'opportunité (1PA du round d'avant)**

Le guerrier se met en garde à la fin du round précédent et dès qu'une cible passe dans sa zone de tacle pour une arme de corps, le guerrier a l'initiative sur cette première attaque et bénéficie de toutes ses attaques à ce round. Pour les armes à distance, dès que la cible entre dans la zone de vision, le guerrier bénéficie d'une attaque prioritaire (initiative) supplémentaire en début de round

***Œil sûr (compétence passive)**

+2 à tous les jets de visées pour les armes à tensions et armes de jet

***Duo de flèches (1PA)**

Deux flèches partent en simultanée dans la même direction

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 40 de dégâts

***Trio de Flèche (2PA)**

Trois flèches partent sur la même cible

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 70 de dégâts

***Trois flèches en mains (3PA ou attaques)**

3 flèches partent en rafale 3 dés à lancer

Expert au corps à corps Niv3 (1pc)

Permet au moine d'accéder aux coups spéciaux ci-dessous.

Chaque coup spécial acheté coûte 1 pc supplémentaire

Chaque utilisation augmente la fatigue de 1point

***Coup sauté (2PA ou 1PA + une attaque)**

Donne un bonus de +4 au jet d'attaque (uniquement sur la 1re attaque, dès que le combattant se retrouve au corps à corps il ne peut plus utiliser de coup sauté) si l'assaillant touche la cible, celle-ci doit effectuer un jet de Force comparé pour ne pas être déséquilibré

***Attaque tournante (Tous les PA du round)**

Le personnage balaie l'air frénétiquement autour de lui avec son épée. Jet de Dextérité comparé contre tous les adversaires, si réussi, les adversaires au corps à corps ne peuvent attaquer durant 1 round sauf en plaçant une glissade réussie, ou sinon un coup sauté, mais avec le risque de se faire toucher par l'attaque tournante (jet d'attaque normal)

***Feinte (2PA ou 1PA + une attaque)**

Jet de Dextérité comparé et transforme l'attaque en attaque-surprise si réussit (mais l'adversaire conserve son bonus armure)

***Glissade / roulade (2PA ou 1PA + une attaque ou une esquive)**

Jet de dextérité à - 8 si réussit : soit surprend l'adversaire et place une attaque-surprise (pour la 1re attaque seulement) sauf si l'adversaire est en garde, soit s'extirpe d'un combat

***Coup double tranchant (2PA ou deux attaques)**

Un violent aller-retour pour balayer devant soi. Les deux coups perdent en précision, mais sont violents et rapidement enchainés. Malus de -4 aux 2 jets d'attaque, 1dé de dégâts en plus pour chaque attaque

***Revers (1PA ou une attaque)**

Le combattant place un enchainement de deux coups, le deuxième est le revers, cette attaque bénéficie d'un effet de surprise. L'adversaire voit alors son score de garde défensive ou d'esquive souffrir des effets d'une attaque-surprise.

Le revers ne fonctionne qu'une fois sur un adversaire ayant plus de 10 en perception ou intelligence, sinon la cible doit lancer un jet de perception à -2 la 2e fois puis un jet d'intelligence normale la 3e fois.

Par contre si la cible possède une intelligence ou une perception supérieure à 15, il peut lancer un jet de perception à -8 pour ne pas souffrir des effets du 1er revers

***Contre-attaque (1PA ou une attaque)**

Le guerrier laisse l'initiative à son adversaire et utilise soit une parade à l'épée soit une esquive puis place un contre rapide

Le niveau 1 donne un bonus de +4 en précision et dégâts

Le niveau 2 donne un bonus de +8 en précision et dégâts

Communication avec un élément Niv3 (1pc)

Permet de communiquer avec un élément durant 1d6 round multiplié par le niveau du moine
Nécessite méditation et chant (ou danse)

Sanctuaire Niv4 (1pc)

Le moine choisit une école de magie à laquelle il est partiellement immunisé. Il se crée un sanctuaire protecteur permanent contre un élément ou une école de magie sous forme de tatouage magique = 40% de résistance +1% niveau

Si le moine possède la compétence méditation => +10% à la résistance

Si le moine combattant loupe sa résistance, les dégâts sont divisés par 2

Cacher dans l'ombre (Niv6) (1pc)

10% +2% par niveau

La compétence peut être achetée 4 fois : +10% à chaque achat

Confection de baume Niv7 (1pc)

À partir de quelques ingrédients précis, le moine peut confectionner des baumes de soins.

Ils permettent de cicatriser les plaies rapidement, mais aussi de stopper les hémorragies.

L'application du baume redonne 2d6PV par blessure / par jour

Entraînement militaire Niv7 (1pc)

Le moine guerrier optimise ses talents au combat, obtenant un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque.

Confection de baume amélioré Niv9 (1pc)

Le baume passe à 3d6PV et peut être appliqué deux fois par blessure / par jour

Volontaire Niv9 (2pc)

Le moine met du cœur à l'ouvrage dans tout ce qu'il fait. Il obtient un bonus permanent de +1 à tous ses jets

Pré requis = 16 en volonté.

Souplesse Niv10 (1pc)

+ 2 au score de défense de type esquive

Expert au combat Niv11 (2pc)

Le moine guerrier obtient un bonus de +2 au toucher et au dégât pour toutes ses attaques au corps à corps (ne fonctionne pas avec les armes à distance)

Effet permanent

Réactif Niv11 (1pc)

Le moine guerrier bénéficie d'un bonus de +1PA de déplacement par round, +1 au score de rapidité, +1 à tous les jets de dextérité, +1 aux jets d'esquive

Incantation divine Niv15 (2pc)

Nécessite Prières et se cumule avec prière pour le moine uniquement

Le moine incante son dieu, celui lui accorde +2 à tous ses jets pour lui et tous les croyants du même dieu qui l'entoure au moment de l'incantation. Dure le temps du combat.

Ninjutsu Niv15 (2pc)

Permet de relancer un dé (1x / jour)

+4 à tous les jets de caractéristiques de déplacement (permanent)

Permet de résister au poison (50% de résistance + 1% par niveau contre tous poison)

Débloque une compétence « d'arts martiaux & combat à mains nues » à choisir

Nécessite méditation

Concentration Niv20 (2pc)

Le moine guerrier obtient une esquive supplémentaire par round.

Nécessite méditation

Apaisement Niv20 (2pc)

La paume du guerrier moine annule la fatigue et redonne 3d10 PV fonctionne 1x par personne / par jour

Robustesse Niv20 (2PC)

+3d10PV (3 séries à lancer, prend la meilleure des 3, les « 1 » doivent être relancés)

Utilisable une fois => effet permanent

Esquive parfaite (niv25) (1pc)

Une fois par jour le moine guerrier peut utiliser sa compétence pour esquiver une attaque sans lancer de dé (cette aptitude ne peut être achetée qu'une seule fois)

Souffle Shakra Niv25 (3pc)

Nécessite méditation et Ninjutsu, et un moine mentor capable d'apprendre le sort au PJ

Le moine guerrier rassemble toute son énergie entre ses mains en effectuant une danse harmonieuse et précise puis il effectue *un puissant et rapide mouvement vers sa cible

** Les deux bras se replient de derrière les épaules puis se tendent simultanément comme des coups de poing. Les poings doivent être pliés puis ouverts au dernier moment.*

Toute cette danse et enchaînement de mouvements sont à effectuer en quelques secondes à peine.

La compétence utilise tous les PA du round.

Un souffle d'air violent frappe une zone de 4m² jusqu'à 10m de distance (3d10 +1dgt par niveau)

Jet de Vigueur à -5 pour ne pas être projeté

Jet de Force à -5 pour ne pas être étourdi et déséquilibré

Serviteur divin Niv30 (2pc)

Le moine guerrier est devenu au fil du temps le bras armé de son dieu. Il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses d'attaque, défense, rapidité, sauvegarde et action lors d'un combat

Arts Martiaux & Combat à mains nues

Pour localiser sur des coups comparés, il faut engranger 4 ou plus comme différence entre le score de l'assaillant et celui de son adversaire

Sinon, le ventre ou les côtes sont touchés

Si les côtes sont touchées, jet de vigueur pour ne pas avoir une ou plusieurs côtes brisées

Uppercut (1PA)

Jet de dextérité comparé pour toucher

Jet de force comparé pour renverser l'adversaire vers l'arrière

Jet de vigueur pour ne pas être étourdi ou K.O (si jet de force comparé perdu)

Dégâts = $3d6$ + force

Crochet (1PA)

Jet de dextérité comparé si la cible est touchée elle prend des points de dégâts équivalents au score de force de l'assaillant + $3d6$

Jet de force comparé pour coucher l'adversaire si le visage est touché

Jet de vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi

Coup de pied sauté* (1PA)

Jet de dextérité à lancer si réussi $3d6$ + la dextérité de dégâts, et jet de dextérité à -2 pour la cible pour ne pas tomber par terre (si elle échoue, cible à terre et -1 PA)

Double coup pied de sauté* (2PA)

Jet de dextérité à lancer si réussi $3d6$ + la dextérité de dégâts deux fois et jet de dextérité à -4 pour la cible pour ne pas tomber par terre (si elle échoue cible à terre et -2 PA)

Descente du coude (2PA ou 1PA + 1 attaque)

Ne fonctionne pas (et à éviter) contre les casques et les heaumes sauf si une armure solide est portée au niveau du coude pour l'assaillant.

Jet de dextérité pour s'élever au-dessus de son adversaire et taper le haut de son crâne avec le coude puis $5d6$ + la force de dégâts + jet de Vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi ou K.O

Jet de vigueur loupé => cible K.O

Jet de vigueur réussit entre 0 et 4 => cible étourdie $1d6$ round

Jet de vigueur réussit à 5 ou plus => cible debout

Balayette (1PA)

Jet de Perception à réussir pour l'assaillant, puis jet de Dextérité comparé

Si la cible obtient un meilleur résultat comparé, elle ne prend que $1d6$ + la dextérité de dégâts

Si la cible échoue, elle prend $3d6$ + la dextérité de dégâts et perd l'équilibre (cible à terre et -1PA)

Clé de bras (1PA)

Jet de dextérité comparé pour attraper l'adversaire, puis Jet de Force comparé avec l'adversaire. Si réussit l'assaillant effectue une clé de bras pour paralyser son ennemi

L'assaillant peut relancer un jet de Force comparé en effectuant la clé de bras, s'il est remporté, il permet de déboîter un membre ou de casser un os avec la clé

Clé de jambe (1PA)

Jet de dextérité comparé puis Jet de force comparé avec l'adversaire si réussit l'assaillant peut effectuer une clé de jambes pour paralyser son ennemi

Un troisième jet de force remporté permet de briser un membre ou d'étouffer la cible selon la prise.

Coup de pied tournant (2PA)

Jet de dextérité comparé, si réussit le PJ peut atteindre 3 cibles proches situées autour de lui 2d6 + la dextérité de dégâts par cible

Jet de sauvegarde de dextérité pour la cible pour ne pas tomber par terre (si elle échoue, cible à terre et -1 PA)

Lutte (prise de la nuque, des épaules et du dos) (2PA ou 1PA + 1 attaque)

Jet de force comparé avec l'adversaire, si réussit l'assaillant peut effectuer une prise pour plaquer son ennemi puis le maîtriser s'il réussit un deuxième jet de force comparé à la suite

Un troisième jet comparé remporté permet de briser un membre ou d'étouffer son adversaire

En contrepartie de cette attaque fulgurante et précise pour attraper l'adversaire, l'assaillant est exposé. Il ne peut qu'effectuer des esquives (pas de positions défensives ni de parades) et s'il n'en possède pas et qu'il n'a pas l'initiative il prend des attaques équivalentes à des attaques-surprises.

Étranglement (2PA ou 1 PA + 1 attaque)

Si attaque-surprise = jet de dextérité comparé, si le PJ gagne sa prise d'étranglement se met en place. Si visible par la cible = jet de Force comparé, si le PJ gagne sa prise d'étranglement se met en place

Jet de Vigueur pour la cible pour ne pas s'évanouir au 1er round

Au 2e round la cible peut relancer un jet de force comparé pour se défaire de son agresseur

Au 3e round, la cible ne se débat presque plus (sauf si au-dessus de 15 en vigueur=>3e jet de force comparé)

Au 4e round la cible est morte

Coup de genou placé (2PA ou 1 PA + 1 attaque)

Le Pj place un puissant coup de genou au choix dans l'abdomen, l'entrejambe, les flancs ou la tête (nécessite un jet de force comparé en plus pour attraper la tête de l'adversaire)

Jet de sauvegarde, vigueur à -2 pour la cible pour ne pas être paralysé 1 round par la douleur

Dégâts équivalents à la force de l'assaillant

Brise genou (1PA)

Le Pj place un puissant coup de pied dans le genou de son adversaire en prenant un tel angle que si la cible ne se laisse pas tomber, elle se retrouve avec une violente entorse au genou voire carrément le genou brisé

Jet de Dextérité à -2 pour toucher le genou, puis jet de force comparé pour briser le genou

Si le PJ l'emporte, la cible peut se laisser tomber (cible à terre et -1PA) ou résister (jet de vigueur à -6, si loupé genou brisé, si réussit entorse au genou)

La cible prend 5d6 + la vigueur de dégâts, si le genou est blessé, la cible ne peut plus courir ni se déplacer rapidement

Étouffement (2PA ou 1 PA + 1 attaque)

Jet de dextérité comparé pour attraper la cible et se placer derrière elle (ou au-dessus). Le PJ place sa main sur le visage de l'adversaire pour l'étouffer et l'empêcher de respirer

Jet de force comparé pour immobiliser la cible

Au 2e round la cible peut relancer un jet de force comparé pour se défaire de son agresseur

Au 3e round, la cible ne se débat presque plus (sauf si au-dessus de 15 en vigueur=>3e jet de force comparé)

Au 4e round la cible est morte

Déviation (défense) (1PA + 1 défense ou 2PA) (2pc)

Permet de dévier avec la main la trajectoire d'une lame tout en évitant de toucher son tranchant

Jet de dextérité à difficulté =>30

Les critiques adverses ne peuvent pas être esquivées avec cette compétence

22.11 Paladin

Les paladins sont les protecteurs de la vie. Ils sont extrêmement résistants au combat, expert en défense, ils cherchent à résoudre les conflits sans forcément enlever la vie. Paladin est un métier à part entière, nécessitant d'adhérer à une philosophie de vie particulière. Les paladins vouent leur vie à la protection d'autrui. Autrefois très répandue, la vocation de paladin est devenue chose rare. Leur sens du sacrifice implique une durée de vie limitée pour la plupart d'entre eux. L'équipement et l'éducation des paladins coûtent excessivement cher. De ce fait, c'est une vocation limitée à ceux qui en ont les moyens.

Dotés généralement d'un équipement lourd et complet permettant de résister à tout type d'assaut, les paladins sont des chevaliers vertueux aux racines bien souvent nobles.

Un 20 à choisir parmi : For, Vig, Cha, Vol

Pré requis = 14 en charisme et 14 en volonté

- ✓ Armures lourdes et légères autorisées et recommandées
- ✓ Tout type d'arme de corps à corps autorisés
- ✓ Boucliers autorisés
- ✓ Nécessite d'être minimum de rang 6 en classe sociale, l'équipement et la formation du paladin coûtent cher

Code d'honneur

- Le paladin préfère le duel au corps à corps.
- Il ne privilégie pas les attaques par surprises ou par-derrière contre des humanoïdes
- Il n'enlève la vie que si nécessaire
- Contre des créatures maléfiques, le paladin laisse de côté tous ses principes

Aptitudes du Paladin

Maitre d'arme défenseur (coûte 3PC = +1Défense par round)

Mur infranchissable (coûte 3PC = +1Défense par round)

Bouclier humain (coûte 3PC = permet d'absorber 9 de dégâts sur chaque attaque adverse)

Commandement (coûte 2 PC permet de mener des troupes)

Tactique (coûte 1 PC permet d'effectuer des tactiques en combat) (nécessite commandement)

Stratégie (coûte 1 PC permet d'effectuer des tactiques en combat) (nécessite tactique)

Armure légère (coûte 1 PC permet de porter des armures légères)

Armure lourde (coûte 1 PC permet de porter des armures lourdes)

Pugilat (coûte 1 PC permet d'effectuer des prises de pugilat / lutte au jet de force comparé)

Guerrier (coûte 3 PC permet d'être niv1 en Compétence d'arme dans tout type d'arme existant)

Don du paladin (coûte 1PC donne +2 au score de défense sauf parade agressive)

Solide (coûte 1pc +2 en défense sauf esquive et parade agressive, 2 niveaux d'évolution niv2 = +4)

Coups spéciaux Niv1 (3pc)

Le paladin obtient trois coups spéciaux à choisir dans la liste ci-dessous, et accède à tous les coups spéciaux de guerrier sauf les coups bas et les compétences d'armes de tensions.

Acheter l'aptitude Coups Spéciaux offrent l'accès à trois coups spéciaux pour le paladin

Après l'acquisition de cette aptitude pour débloquer l'achat de coups spéciaux, chaque coup spécial acheté coûtera 2PC pour le paladin (contre 1PC pour le guerrier)

Chaque coup spécial utilisé augmente la fatigue de 1point

☒ **Coup sauté (2PA ou 1PA + une attaque)**

Donne un bonus de +4 au jet d'attaque (uniquement sur la 1re attaque, dès que le combattant se retrouve au corps à corps il ne peut plus utiliser de coup sauté), si l'assaillant touche la cible, celle-ci doit effectuer un jet de Force comparé à -2 pour ne pas être déséquilibré

☒ **Attaque rapide latérale (2PA ou 1PA + une attaque)**

L'assaillant fonce tête baissée sur ses flancs de son adversaire pour ensuite se jeter et placer une attaque latérale tranchante et rapide (façon samourais). Cette action ne peut pas s'effectuer avec les armes à deux mains, à l'exception des katanas. Seules les armes à une main permettent l'attaque rapide latérale. Jet de dextérité comparé, si l'assaillant l'emporte son déplacement a été tellement soudain et imprévisible qu'il bénéficie d'une attaque équivalente à une attaque-surprise, mais forcément localisée sur un flanc, même si l'assaillant fait un 20 sur son dé.

Cette compétence ne peut pas s'effectuer en armure lourde (Plate, Maille, Écailles, etc.)

☒ **Estocade (1PA ou une attaque)**

Coup d'attaque normal à effectuer,

*soit la cible n'a pas d'armure :

Coup simple = hémorragie, si critique = hémorragie grave,

*soit la cible a une armure :

Si coup simple = armure perd 1 de défense, si coup critique = armure percée et hémorragie

☒ **Coup double tranchant (2PA ou deux attaques)**

Un violent aller-retour pour balayer devant soi. Les deux coups perdent en précision, mais sont violents et rapidement enchainés. Malus de -4 aux 2 jets d'attaque, 1dé de dégâts en plus pour chaque attaque

☒ **Double Estocade (2PA ou deux attaques)**

La cible subit deux estocades simultanées (nécessite combat à deux armes)

☒ **Attaque tournante (Tous les PA du round)**

Nécessite une arme à deux mains

Jet de Dextérité comparé contre tous les adversaires, si réussi, les adversaires au corps à corps ne peuvent attaquer durant 1 round sauf en plaçant une glissade réussie, ou sinon un coup sauté, mais avec le risque de se faire toucher par l'attaque tournante (jet d'attaque normal)

☒ **Balayage (Tous les PA du round)**

Nécessite une arme à deux mains

Jet d'attaque pouvant toucher jusqu'à 1 cible + 1 cible tous les 4 points en Force

L'assaillant lance un jet de Dex comparé, les cibles doivent faire autant ou plus sinon ils sont touchés par l'attaque comme s'il s'agissait d'une attaque surprise

Si le défenseur fait 20 sur son jet de dextérité comparé, il se place hors de portée du balayage (se retrouvant ainsi exempté du jet de défense à lancer)

☒ **Feinte (2PA ou 1PA + une attaque)**

Jet de Dextérité comparé et transforme l'attaque en attaque-surprise si réussit (mais l'adversaire conserve son bonus armure)

☒ **Coup de bouclier (1PA + une attaque ou + une parade)**

Nécessite d'être au corps au corps depuis 1 round, la cible ne peut pas le parer, mais peut l'esquiver, jet de (FOR) comparé avec bonus du bouclier pour l'assaillant, si l'assaillant perd, rien ne se passe, si la cible perd, il encaisse l'équivalent de la force de son adversaire en dégâts, il recule de 2 mètres et perd 2 actions de 1 PA chacune. Si l'écart est de plus de 20 en faveur de l'assaillant, la cible prend les mêmes dégâts, mais est projetée en vol plané 4 mètres plus loin. Il est assommé 1 round

puis doit lancer un jet de vigueur à chaque round jusqu'à ce qu'il réussisse son jet pour retrouver ses esprits.

☒ **Coup de boule (1PA ou une attaque)**

Jet de force comparé si réussit la cible recule et prend en dégâts la différence entre les dés
Jet de vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi

☒ **Glissade / roulade (2PA ou 1PA + une attaque ou une esquive)**

Jet de dextérité à -8 si réussit : soit surprend l'adversaire et place une attaque-surprise (pour la 1re attaque seulement) sauf si l'adversaire est en garde, soit s'extirpe d'un combat

☒ **Désarmement (2PA ou 1PA + une attaque)**

Jet de Dextérité comparé, si celui qui désarme l'emporte avec 2 ou plus d'écart, l'arme de l'adversaire tombe, le désarmement fonctionne si les armes sont de taille similaire

☒ **Assommer (1PA ou une attaque)**

Jet de volonté à -6 pour la cible + jet de vigueur si l'un des deux jets est loupé la cible tourne de l'œil, si 16 ou au-dessus en Vigueur, la cible peut lancer un jet quitte ou double de Vigueur à -6 pour rester debout, ou pas

☒ **Défense rugueuse (1PA ou une défense, sauf d'esquive)**

Le paladin utilise toute son endurance et sa vigueur pour se protéger d'une attaque.
Il utilise son score de défense selon la défense utilisée auquel il ajoute son score de vigueur divisé par deux. Def + Vig/2

☒ **Place forte (1PA ou une défense, sauf esquive)**

Le paladin utilise toute sa force pour se protéger d'une attaque.
Il utilise son score de défense selon la défense utilisée auquel il ajoute son score de force divisé par deux. Def+ For/2

☒ **Revers (1PA ou une attaque)**

Le paladin place un enchainement de deux coups, le deuxième est le revers, cette attaque bénéficie d'un effet de surprise. L'adversaire voit alors son score de garde défensive ou d'esquive souffrir des effets d'une attaque-surprise.

Le revers ne fonctionne qu'une fois sur un adversaire ayant plus de 10 en perception ou intelligence, sinon la cible doit lancer un jet de perception à -2 la 2e fois puis un jet d'intelligence normale la 3e fois.

Par contre si la cible possède une intelligence ou une perception supérieure à 15, il peut lancer un jet de perception à -8 pour ne pas souffrir des effets du 1er revers

☒ **Contre-attaque (1PA ou une attaque)**

Le paladin laisse l'initiative à son adversaire et utilise soit une parade à l'épée soit une esquive puis place un contre rapide

Le niveau 1 donne un bonus de +4 en précision et dégâts

Le niveau 2 donne un bonus de +8 en précision et dégâts

☒ **Matraquage (-1PA) (l'assaillant perd l'initiative pour pouvoir faire un matraquage)**

L'assaillant enchaîne toutes ses attaques pour étourdir son adversaire, exemple : s'il possède 4 attaques, il en effectue 3 à la suite. Les attaques s'effectuent sur la même cible à -2 en attaque et 1d6 de moins en dégâts. Jet de volonté avec malus équivalent au nombre d'attaques encaissé x2
Exemple : 2 attaques encaissées = jet de volonté à -4, si loupé cible étourdie

Monture animale Niv 1 (1pc)

À choisir selon la région : cheval de course, étalon, cheval lourd, dromadaire, chameau, griffon, loup géant, hyène géante, tigre géant

Quelques années auparavant le paladin a adopté un compagnon animal dans le but d'en faire sa monture => cette compétence ne peut être acquise qu'au niveau 1 si le PJ fait l'impasse sur cette compétence, il ne pourra pas revenir en arrière et acheter la compétence

Grâce divine Niv3 (2pc)

Le paladin prête serment à un dieu et bénéficie de +2 à tous ses jets d'attaque (uniquement les jets d'attaque. Les parades agressives et boucliers non inclus) s'il l'invoque avant son combat

Imposition des mains Niv5 (2pc)

Nécessite grâce divine, 1x par jour le paladin peut se soigner ou soigner un allié, score de charisme + niveau = PV récupérés

Paladin vigoureux Niv7 (1pc)

Confère +1 PV par niveau du paladin

Entraînement militaire Niv7 (1pc)

Le paladin optimise ses talents au combat, obtenant un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque.

Inspiration divine Niv9 (2pc)

Nécessite grâce divine, 1 x jour le paladin peut lancer une attaque guidée par la main de son dieu. Si le paladin touche l'attaque est équivalente à un coup critique auquel 50 de dégâts sont ajoutés quelque soit l'arme utilisée et quelque soit l'expertise martiale du paladin

Volontaire Niv9 (1pc)

Le paladin met du cœur à l'ouvrage dans tout ce qu'il fait. Il obtient un bonus permanent de +1 à tous ses jets. Pré requis = 16 en volonté

Arbalétrier Niv10 (1pc)

Le paladin s'initie à l'apprentissage de coups spéciaux avec une arbalète.

Débloque l'accès aux coups spéciaux ci-dessous.

Chaque coup spécial supplémentaire acheté coûte 1 PC

***Flèche perforante (2PA ou 1PA + une attaque) (arbalète)**

Perfore la cible et déclenche une hémorragie. Si la cible est touchée, le coup est critique.

Le tireur prend le temps de viser pour optimiser son attaque, malus de -2 au score de rapidité de l'arbalétrier

***Œil sûr (compétence passive) (arc & arbalète)**

+2 à tous les jets de visées pour les armes à tensions et armes de jet

***Précision mécanique (compétence passive) (arbalète)**

L'arbalétrier entretient son arbalète pour optimiser sa visée.

Confère un bonus de +2 au toucher

***Tir éclair (2PA) (arbalète)**

L'arbalétrier, le doigt sur la gâchette, se tient prêt à tirer.

Le tir éclair coûte 2 PA mais confère l'initiative pour l'arbalétrier de tirer le premier

Permet un tir rapide et puissant à bout portant ou sur une courte distance

Nécessite d'être soit à moins de 5 mètres (bout portant) soit à moins de 20 mètres (courte distance)

À bout portant : confère le meilleur score de rapidité pour la première attaque, +4 toucher et dégâts

Courte distance : confère le meilleur score de rapidité pour la première attaque, +2 toucher et aux dégâts

Au niveau 11 le paladin doit choisir une des deux compétences ci-dessous

****Aura de foi Niv11 (1pc)**

Nécessite grâce divine

Le paladin prêche pour son dieu tel un prêtre ce qui lui confère une sorte d'immunité religieuse dans certaines régions.

Il gagne +1 en Charisme, +1 en Volonté et +1 en Honneur

Le paladin accède aussi à l'aptitude prière

Il doit effectuer des prières tous les matins bénéficiant ainsi d'un bonus de +1 à tous les jets durant la journée qui suit les prières. Le bonus prend fin à la tombée de la Nuit (sauf s'il s'agit d'un Dieu nocturne ou lié aux ombres)

Ou

****Aura de justice Niv11 (1pc)**

Le paladin prend comme voie principale la justice ! son dieu devenant secondaire. Les justiciers sont à la fois très respectés, mais aussi bien souvent persécutés.

Il gagne +1 en Volonté, +2 en Honneur et +2 permanent à tous les jets de sauvegarde

Le paladin bénéficie aussi d'un +2 à son score d'intimidation ainsi que d'un bonus de +2 permanent à tous ses jets de perception et de défense

Injonction Niv11 (1pc)

Le paladin lance un ordre court avec autorité. Les plus faibles d'esprit se laisseront influencer par l'injonction et obéiront sans insister (à condition que l'injonction ait « du sens » et qu'elle n'aille pas à l'encontre de la vie de ceux qui la reçoivent).

Jet Comparé = Pour le paladin : Charisme +2 +d20, Vs pour la cible : Volonté -2 +d20

Héroïsme Niv12 (2pc)

Le paladin gagne 1 point de courage (et augmente son maximum de points de courage de 1 point)

Rempart Divin Niv12 (2pc)

Confère un bonus de +3 à toutes les défenses du paladin. Permet au paladin de se déplacer 1x par demi-round sans perdre de PA de déplacement, afin d'encaisser le coup d'un allié pour le protéger.

Champion sacré Niv15 (1pc)

Les attaques du paladin peuvent affectées les créatures normalement uniquement sensibles aux armes magiques ou aux sortilèges

=> Les coups du paladin sont l'équivalent d'un coup critique (dégâts de dés max en bonus dégâts) sur ses créatures maléfiques (fantômes, morts vivants, démons, demi-démons, dragons) telles des armes d'Archanges

Focalisation Niv17 (1pc)

En plein combat, le paladin attire toute l'attention d'un ennemi à l'aide d'une aura de lumière et d'un regard persistant, dans le seul but d'aimanter l'adversaire vers lui.

L'aura de puissance émanant du paladin provoque un appel au combat.

En effet si l'opposant se voit doté d'une faible intelligence, il ne pourra se contenir de s'occuper en priorité du paladin qui lui fait face.

Pour déclencher la focalisation, le paladin doit réussir un jet de Charisme difficulté 25

Pour la cible : Jet de sauvegarde d'intelligence à -7, avec un malus supplémentaire de -6 si la cible pratique une religion opposée à la croyance du paladin

Cette aptitude permet au paladin de protéger ses compagnons d'aventure en attirant vers lui les coups d'un ennemi.

Robustesse Niv18 (2pc)

+3d10PV (3 séries à lancer, prend la meilleure des 3, les « 1 » doivent être relancés)

Utilisable une fois => effet permanent

Attaque divine Niv20 (2pc)

1 x par jour le paladin peut invoquer son dieu pour une attaque divine

Plus puissante que l'inspiration divine, l'attaque divine permet de lancer un coup puissant

Le paladin bénéficie d'un +5 à son jet d'attaque et +5 aux dégâts, mais il peut surtout lancer deux dés de 20 pour son attaque et prendre le meilleur des deux résultats

Une esquive parfaite ne permet pas d'esquiver une attaque divine.

L'aptitude peut être rachetée autant de fois que le paladin possède de dons, pour 2 PC

Barrière divine Niv20 (2pc)

Une fois par jour, le paladin bénéficie d'une aide divine durant un combat. Le premier coup qu'il devait encaisser est absorbé par une barrière divine, lui évitant ainsi d'encaisser des dégâts et les éventuels effets d'un critique.

Dissipation de sort Niv25 (3pc)

Guidé par sa foi, le paladin invoque son dieu pour annuler un sort ou empêcher une magie de se déclencher, et cela même s'il n'obtient pas un bon score de rapidité.

3% de réussite par niveau du paladin

Maître d'arme attaquant Niv25 (3pc)

+1Attaque par round + 1 coup spécial offert

Guerrier Saint Niv25 (2pc)

Le paladin reçoit un bonus permanent de +2 en attaque et en défense

Héros Niv30 (2pc)

Le paladin reçoit un bonus permanent de +1 à tous ses jets : attaque, défense, sauvegarde, jet d'action

22.12 Prêtre / Prêtresse

Représentant religieux d'un clergé, le prêtre peut avoir une autre appellation selon sa divinité.

Bien équipé par leur clergé, les prêtres possèdent moult richesses dès le début, ils sont respectés ou ignorés, mais rarement méprisés.

Leur influence leur permet de s'entourer de fidèles serviteurs.

Ils sont aptes à lancer des sorts s'ils trouvent une relique aux pouvoirs magiques, leur fanatisme leur permet parfois de se surpasser, et certains d'entre eux peuvent communiquer avec leurs dieux => nécessité de posséder une relique du dieu, d'être niveau 9 et d'avoir au moins 17 en Volonté et 16 en Cha

Un 20 à choisir parmi :

Int, Per, Vol, Cha

Pré requis : 13 en Charisme, Volonté et Intelligence

Les prêtres de guerre ne subissent pas le pré requis en intelligence

Nécessite d'être minimum de rang 6 en classe sociale

Les prêtres sont toujours accompagnés d'un mentor ou d'un apprenti

Les armures légères sont autorisés pour les prêtres

Aptitudes du Prêtre

Prières Niv1 (1pc)

Le prêtre consacre sa dévotion envers un dieu.

Il doit effectuer des prières tous les matins bénéficiant ainsi d'un bonus de +1 à tous les jets durant la journée qui suit les prières. Le bonus prend fin à la tombée de la Nuit (sauf s'il s'agit d'un Dieu nocturne ou lié aux ombres)

Protection rapprochée Niv1 (1pc)

Le prêtre use de son rang auprès de son clergé pour bénéficier de la protection d'un moine combattant qui lui est entièrement dévoué corps et âme

Cette compétence peut être achetée 10 fois maximum (1pc par achat)

Sanctuaire Niv1 (1pc)

Le prêtre choisit une école de magie à laquelle il est partiellement immunisé. Il se crée un sanctuaire protecteur permanent contre un élément ou une école de magie sous forme de tatouage magique = 50% de résistance +1% niveau

Si le prêtre réussit son jet à 50% d'écart ou s'il fait 01 sur le d100, le sort est renvoyé

Armure lourde Niv1 (2pc)

Pré requis = pour les prêtres qui aspirent à devenir des prêtres de guerre

Permet au prêtre de porter une armure lourde

Discours apaisant Niv3 1pc

Jet de Charisme à réussir à - 4. Au-delà, une personne apaisée par point de charisme de différence
Cumulé aux compétences de prédicateur, les effets ont plus d'influence sur les foules

Discours galvanisant Niv3 1pc

Jet de Charisme à réussir à - 2. Au-delà, une personne galvanisée par point de charisme de différence

Cumulé aux compétences de prédicateur, les effets ont plus d'influence sur les foules.

Communication avec un élément Niv3 1pc

Permet de communiquer avec un élément durant 1d6 round multiplié par le niveau du prêtre (nécessite méditation)

Torture (Niv3) (1pc)

Permet de torturer un prisonnier pour le faire parler

30% de réussite +2% par niveau

Si le jet est raté la cible meurt de ses blessures si elle a peu de vigueur, par contre si elle a 15 ou plus en vigueur la cible supporte la douleur et ne dit rien

Dialogue avec les dieux Niv5 (1pc)

Nécessite les compétences religion, méditation et prières

Le prêtre peut s'imaginer une communication cohérente avec son dieu pour aiguiller ses choix de par son savoir élevé sur son dieu et de par ses propres connaissances avancées en matière de religion

Prédicateur Niv6 (1pc)

+1 en Honneur, le prêtre peut être élevé au rang de prédicateur lui permettant ainsi de donner des messes et de gagner en prestige local

Messe Niv7 (1pc)

Fait bénéficier les croyants et l'orateur d'un bonus supplémentaire aux effets de la prière de +1 à tous les jets (durée de la messe = 2 tours minimum)

Initiation avec un élément Niv7 (1pc)

Permet de s'initier à un élément (un seul). Coûte 1pc pour débloquer l'élément. Après son initiation le prêtre est apte à reproduire des sorts de sorcier ou des sorts de Shamans / druides utilisant un des 4 éléments. Il devra dépenser 1pc par sort appris.

Maître de l'intrigue Niv8 (1pc)

Le prêtre se spécialise dans l'intrigue et use de sa nouvelle compétence pour prendre sous son aile un assassin fervent croyant de la même religion que le prêtre et enclin à rendre service gratuitement, au nom de son dieu.

Si l'assassin vient à être tué, le prêtre retourne dans des quartiers mal famés pour se trouver un nouvel assassin.

Le prêtre ne peut avoir qu'un seul assassin à la fois sous ses ordres

Communication avec les dieux Niv9 (2pc)

Nécessite une relique de son dieu, 17 en Volonté et 16 en Charisme

Communication réelle avec son Dieu, permet d'obtenir des réponses et des informations

Grand prédicateur niv9 (1pc)

Nécessite prédicateur

+1 en honneur, le prêtre peut être élevé au rang de grand prédicateur lui permettant ainsi de donner des messes et de gagner en prestige régional

Guerrier prêtre Niv10 (4pc)

Le prêtre gagne 1 attaque en plus par round + un bonus permanent de +2 en attaque et en défense lors des combats au corps à corps => +1 attaque par round, +2 en attaque, +2 en défense

Ressource divine niv10 (1pc)

Permet au prêtre de posséder une utilisation supplémentaire par sort par jour

Expert en magie Niv11 (2pc)

Le coût d'un sort passe de 2PA à 1PA

Expert en combat Niv11 (2pc)

Le prêtre ou la prêtresse peut lancer un sort et attaquer avec une arme dans le même round

Prophète niv15 (2pc)

Nécessite grand prédicateur

Le prêtre a une renommée continentale et peut donner des messes prophétiques là où il le souhaite, il est accueilli pacifiquement dans la plupart des régions même hostiles

+1 en honneur, +1 en rang social et +1 en charisme

La main de Dieu Niv20 (1pc)

Nécessite Guerrier Prêtre

Le prêtre de guerre reçoit un bonus permanent de +1 en attaque et en défense (sauf parade agressive)

Invocation d'un esprit niv20 (3pc)

Le prêtre invoque un esprit lié à un élément.

L'esprit prend alors la forme d'un petit élémentaire et protège le prêtre durant 24h ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de PV

Petit élémentaire de feu, foudre, glace, eau, air, terre

10PV + 4d10PV

Le prêtre peut soit utiliser l'esprit pour mieux se défendre soit s'en servir comme d'une puissante attaque magique sur une cible

L'attaque ajoute 3 points de fatigue au prêtre

Communication spirituelle Niv20 (2pc)

Le prêtre peut élever son esprit dans les royaumes invisibles et s'entretenir avec son Dieu durant une minute par niveau

Prudent Niv20 (2pc)

+1 défense par round

Guerrier Saint Niv20 (3pc)

Nécessite les compétences Guerrier Prêtre et main de dieu

Le prêtre de guerre reçoit un bonus permanent de +2 en attaque et en défense (sauf parade agressive)

Dissipation de sort Niv25 (3pc)

Guidé par sa foi, le prêtre invoque son dieu pour annuler un sort ou empêcher une magie de se déclencher

3% de réussite par niveau du prêtre

Invocation d'élémentaire Niv25 (5pc)

Le prêtre peut invoquer un élémentaire selon l'élément auquel il est lié

Pour le contrôler, il devra réussir son jet de charisme comparé contre la volonté de l'élémentaire

☑ **Élémentaire de feu** 120PV att+42+d20 def39+d20 dgts=5d12+10 i=18+d10 3PA

Vague de feu, explosion, sorts de feu, sorcier

☑ **Élémentaire d'eau** 120PV att+42+d20 def37+d20 dgts=5d10+5 i=20+d10 3PA

Changement de forme, étouffement, sorts d'eau, roublard

☑ **Élémentaire d'air** 120PV att+39+d20 def42+d20 dgts=4d10+4 i=22+d10 4PA

Invisibilité, rapidité, sorts d'air, assassin

☑ **Élémentaire de terre** 150PV att+40+d20 def42+d20 dgts=6d10+6 i=10+d10 2PA

Peau de pierre, sorts de pierre, guerrier

☑ **Élémentaire de foudre** 120PV att+44+d20 def38+d20 dgts=5d12+10 i=25+d10 3PA

Téléportation, explosion, sorts de foudre, sorcier

La voix de Dieu Niv30 (3pc)

Le prêtre sert de réceptacle à son Dieu qui peut communiquer à travers lui à n'importe quel moment.

Aura divine Niv30 (3pc)

Le prêtre bénéficie d'une aura divine lui donnant un +5 à tous ses jets de rencontre et charisme

Les créatures du chaos ne peuvent pas l'attaquer, le prêtre devient invisible aux fantômes et aux esprits tel que les élémentaires

Serviteur divin Niv30 (2pc)

Le prêtre est devenu au fil du temps le bras armé de son dieu. Il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses d'attaque, défense, rapidité, sauvegarde et action lors d'un combat

Les religions

Les dieux disparus

- Les Archanges / +1 compétence de druide + 1 sort d'eau, de lumière ou d'air
- Les Dragons (et Bahamut le Dieu Dragon) / +7 points de Compétence d'arme
- Les esprits des anciens (quelle que soit la race) / +2 compétences d'explorateur
- Fidis la magie blanche / +1 sort d'élémentaire protecteur de n'importe quelle école de magie
- Némésis la Magie obscure / +1 sort de Magie obscure, ombre, acide ou foudre, +1 compétence de sorcier
- Meyhreis la magie elfique / +1 sort de lumière +1 compétence de druide
- Elendor : dieu de l'esprit guerrier, dieu du courage et de la guerre / compétence commandement + 1coup spécial + 1point de courage +1Point de Compétence d'arme + compétence armure légère
- Azaltyr : dieu de la justice et de la bravoure, dévoué à la protection des plus faibles / +1 point de courage +1 compétence de paladin, +2 points de Compétences d'armes
- Mystra : Déesse de la magie et de l'illusion / +2 sorts de n'importe quelle école de magie
- Dorus : Dieu de la nature, dieu des arbres et des animaux / +1 sort de terre +1 sort de magie blanche
- Ilyhana : déesse de l'eau, déesse des océans / +1 sort d'élémentaire d'eau
- Heira : déesse de la brume et des ombres / +1 compétence d'assassin +1 sort d'ombre
- Imanis : dieu de la sauvagerie, dieu des animaux sauvages et des monstres / +1 compagnon animal +compétence bestiaire monstrueux +2 points de Compétences d'armes +1 compétence d'explorateur
- Le dernier dieu du Froid / + immunisé au froid + 1 sort d'eau +1 sort d'air
- Les derniers démons / + immunisé au feu +1 sort de feu + 1 sort de Magie obscure + compétence d'sorcier
- Kaahrek dieu des guerriers, père des kazars et des sinecks / +1 compétence de guerrier +1 coup spécial +2points de Compétences d'armes + compétence armure légère
- La déesse de la magie rouge (Megami Akai Lad)
- Myst (dieu des ombres) / +1 sort d'élémentaire d'ombre + compétences cacher dans l'ombre et déplacement silencieux +1 compétence d'sorcier
- Doldagor (dieu de la guerre et de la forge) / +1 coup spécial +4points de Compétences d'armes + compétence armure légère
- Milemno (dieu nain des forgerons) / + compétence armure lourde +1compétence guerrier +1 combo guerrier +1point de courage
- Lom Lad (dieu de l'équilibre et de la nature, gardien de la vie) / +2 compétences de druide +1 sort d'élémentaire parmi les 5 éléments naturels

Les dieux

- Samsara (déesse de la magie) : gagne 1 école de magie supplémentaire
- Gaïa/Deva : (déesse de la nature) +1 compétence druide +1 compétence de shaman +1 sort de terre +1 sort d'eau
- Sigur : 1 prière du chaos à lancer par jour et par nuit, 30% + 1% par niveau d'invisibilité aux créatures du chaos et morts vivants
- Ilé (déesse de l'amour) : +2 en charisme (permanent), compétences sex-appeal et bourreau des cœurs offerts
- Myléïse : +1 sort de magie d'eau
- Kahli : +1 sort de magie de feu
- Félinée : +1 sort de magie de terre
- Dewa : +1 sort de magie d'air
- Soal : Dieu du soleil, dieu de la vie, dieu des dieux / 1 sort d'eau + 1 sort d'air
- Noctifer : Dieu de la Lune, le soleil noir, gardien des abysses (les 9 enfers) vassal de Soal / 1 sort de magie ombre, noire ou foudre + 1 compétence de shaman
- Trevalynn l'ange de la mort / +1 compétence de sorcier + 1 compétence d'antipaladin +1 sort de Magie obscure
- Valdraan (le dieu de l'équilibre, le tout, l'ensemble, le bien et le mal, la loi et le chaos) / +1 compétence de druide + 1 compétence shaman + 1 compétence d'sorcier
- Theoden (le dieu unique, dieu des bâtisseurs) / +1 compétence de moine combattant +4 compétences connaissances
- Naorg (le dieu de la destruction) 1 résurrection offerte pour le prêtre
- Shakkal le dieu de la guerre / +1 compétence de guerrier +2 coups spéciaux + 3 points de Compétences d'armes
- Le créateur (Aden) / +3 compétences diverses offertes +1 sort de magie blanche
- Nérédis le dieu Phénix, dieu du feu et de la lumière, de la vie et de la magie / +1 sort de feu +1 sort de lumière
- Dame Bonne fortune (la chance, la magie et l'entropie) / 2 compétences de contrebandier
- Krill (le dieu du Cycle) / méditation et philosophie offerts
- Archange Neodhel (le dieu de la Loi) / détection des mensonges offert (don télépathe niv1)

Les différents types de hiérarchie ecclésiastique

1^{er} cas : Aden, Soâl, Les Archanges, Ao, les dieux de la guerre, Azaltyr, Valdraan, Bonne Fortune

1. Moine
2. Prêtre
3. Évêque
4. Cardinal
5. Hiérarque
6. Haut Hiérarque

2^e cas : Dorus, Terre-Mère/Gaïa, Fidis, Lom-Lad

1. Apprenti
2. Maître
3. Guide

3^e cas : Noctifer, Myst, Vaïs Stratoxès

1. Esclave
2. Soumis
3. Maître
4. Grand Maître

4^e cas : Heïra, Imanis, Ilyhana

1. Serviteur
2. Initié
3. Éclairé
4. Gourou

5^e cas : Theoden

1. Fils
2. Frère
3. Père

6^e cas : Vaal'Akyn, Samsara, Dewa, Mystra

1. Apprenti prôneur
2. Prôneur
3. Grand prôneur

7^e cas : les éléments

1. Féâcälé
2. Héru Féâcälé
3. Val Héru Féâcälé

8^e cas : Les dragons, les démons, Naorg

Adorateur
Grand adorateur
Vénérable

22.13 Contrebandier / Contrebandière

Les contrebandiers jouent un rôle central sur Aden. Ils sont bien souvent les pionniers dans le domaine du commerce extérieur. Ils n'hésitent pas à braver l'inconnu et les lois pour instaurer de nouvelles places de marché. Leader naturel, leurs nombreuses connexions leur permettent très souvent de faire appel à des hommes de mains sûrs et dévoués.

Excellent dans l'art de marchander et de commander, ils peuvent aussi développer des talents de combattant ou de roublards, voire aussi parfois des aptitudes semblables à celles des prêtres.

Les contrebandiers les plus influents possèdent généralement plusieurs navires. Il n'est pas rare de voir des contrebandiers occuper des postes importants, d'argentier, d'intendant, de chef de guilde voire même parfois de gouverneur d'une cité.

Un 20 à choisir parmi : Dex, Vol, Cha, Vig

Pré requis : 12 en Dextérité 12 en Volonté et 14 en Charisme

Armures légères autorisées

Tout type d'arme autorisé

Armure lourde autorisée si compétence commandement débloquée au niv10

Les contrebandiers sont des électrons libres, bien souvent des pirates ou des navigateurs à la recherche de trésors et richesses à accumuler

Ils peuvent commander des navires et des troupes, certains deviennent de grands leaders.

Le contrebandier démarre avec des Pnjs = au point de charisme au-dessus de 10

Aptitudes du contrebandier

Vol à la tire (Dex) (Niv1) (1pc)

25% de base + score en Dextérité

+1% par niveau du contrebandier

Racheter la compétence donne +10%

Écouter bruits (Per) (niv1) (1pc)

Pourcentage de base à 25% et +1% par niveau du roublard (ouïe donne un bonus de 5% par degré)

Dissimulation d'objet (Niv 1) (1pc)

Permet de dissimuler un objet ou une arme malgré une fouille ou une interpellation.

70% +1% par niveau pour dissimuler l'objet ou l'arme

Malus de -1 / 2 niveaux (maximum -15), au jet de Perception ou Dextérité de l'ennemi pour fouiller ou trouver l'objet dissimulé sur l'assassin.

Compagnon animal (Niv1) (1pc)

Pré requis 12 en charisme

Animal à choisir parmi : cheval, loup, chien-loup, chien de guerre, félin, aigle, singe, perroquet

Déguisement (Niv2) (1pc)

Permet de changer de vêtement en un temps record, mais aussi de confectionner des ensembles de vêtements cohérents.

Le contrebandier a un jet de Dextérité s'il tente de se changer rapidement puis doit lancer un dé de 100 pour passer inaperçu avec son déguisement.

% de réussite = 50% + 1% par niveau

La compétence peut être rachetée et donne un bonus de 20% pour passer inaperçu et un +2 au jet de Dextérité

Torture (Niv3) (1pc)

Permet de torturer un prisonnier pour le faire parler

30% de réussite + 2% par niveau

Si le jet est raté la cible meurt de ses blessures si elle a peu de vigueur, par contre si elle a 15 ou plus en vigueur la cible supporte la douleur et ne dit rien

Négociation (Cha) (Niv3) (1pc)

Bonus de +4 au jet de charisme et malus de -4 au jet de volonté de la cible

Piège (Dex) Niv3 (1pc)

Confection de piège avec cordes, filet, lame ou autres petits ustensiles en fonction du plan du PJ

Désamorçage de piège Niv3 (1pc)

40% + 2% par niveau

Archer (Dex) (Niv3) (3pc)

Compétence passive : le personnage reçoit un bonus de + 4 au score d'attaque et +4 aux dégâts pour les armes de tensions

Œil sûr (niv3) (compétence passive) (1pc)

+2 à tous les jets de visées pour les armes à tensions et armes de jet

Déplacements silencieux (Niv3) (1pc)

25% de base + 2% par niveau, posséder la compétence discrétion ajoute 15% au score

Alchimie (fabrication de potion) (Niv5)

Permet de confectionner des potions pour vaincre la fatigue (-2 à la fatigue), pour se soigner (+2d10pv) ou pour empoisonner (la cible gagne 5 en fatigue et lance un jet de vigueur à -2)

Chaque potion à un effet non cumulable

70% de réussite + 1% par niveau pour confectionner une potion

Équilibriste (Niv6) (1 pc)

Compétence passive

Donne un bonus de +2 à tous les jets de Dextérité et +4 à toutes les esquives

Avec cette compétence le roublard peut aussi marcher sur des cordes et des fils tendus tel un équilibriste

Cacher dans l'ombre (Niv6) (1pc)

10% +2% par niveau

La compétence peut être achetée 4 fois : +10% à chaque achat

Instinctif (Niv6) (1pc)

Compétence passive

Donne un bonus de +2 en rapidité

Imitation (niv7) (1pc)

Permet d'imiter parfaitement la voix de n'importe qui, mais aussi les gestuels

Entraînement militaire Niv7 (1pc)

Le contrebandier optimise ses talents au combat, obtenant un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque, quelle que soit l'arme utilisée.

Maître de l'intrigue (Niv8) 1pc

Le contrebandier se spécialise dans l'intrigue et use de sa nouvelle compétence pour prendre sous son aile un assassin fervent croyant de la même philosophie de vie que le contrebandier et enclin à rendre service gratuitement, au nom de son admiration pour le contrebandier

Si l'assassin vient à être tué le contrebandier retourne dans des quartiers mal famés pour se trouver un nouvel assassin.

Le contrebandier ne peut avoir qu'un seul assassin à la fois sous ses ordres

Marchandage (Niv9) (1pc)

Permet de négocier des prix au plus bas du marché dans n'importe quel domaine.

Jet de charisme comparé à lancer contre le commerçant

Botte secrète (niv 9) (1 pc)

Permet d'utiliser un coup spécial contre 1 PA (choix définitif du combo)

Désarmement (niv 9) (1 pc)

Jet de Dextérité comparé, si celui qui désarme l'emporte avec 2 ou plus d'écart, l'arme de l'adversaire tombe, le désarmement fonctionne si les armes sont de taille similaire

Coûte 1PA ou 1 attaque pour l'utiliser

Théâtre (niv9) 1pc

Permet d'incarner un rôle de façon crédible (+4 au jet de charisme lorsque le PJ interprète un rôle ou lorsqu'il veut théâtraliser une scène)

Coups spéciaux d'archers (niv9) (1pc)

Chaque coup spécial acheté coûte ensuite 1pc supplémentaire, le premier est offert avec la compétence débloquée

***Flèche perçante (1PA ou une attaque) (arc)**

L'archer met particulièrement plus de force pour permettre à sa flèche de percer une armure

Jet de force à - 4 puis jet d'attaque à +4 en précision et +4 aux dégâts

***Flèche perforante (2PA ou 1PA + une attaque) (arc & arbalète)**

Perfore la cible et déclenche une hémorragie.

À l'arc : Jet de force à - 3 puis jet d'attaque, si la cible est touchée le coup est équivalent à un critique

À l'arbalète : le tireur prend le temps de viser pour optimiser son attaque, malus de -2 au score de rapidité de l'arbalétrier

***Œil sûr (compétence passive) (arc & arbalète)**

+2 à tous les jets de visées pour les armes à tensions et armes de jet

***Précision mécanique (compétence passive) (arbalète)**

L'arbalétrier entretient son arbalète pour optimiser sa visée.

Confère un bonus de +2 au toucher

***Tir éclair (2PA) (arbalète)**

L'arbalétrier, le doigt sur la gâchette, se tient prêt à tirer.

Le tir éclair coûte 2 PA mais confère l'initiative pour l'arbalétrier de tirer le premier

Permet un tir rapide et puissant à bout portant ou sur une courte distance

Nécessite d'être soit à moins de 5 mètres (bout portant) soit à moins de 20 mètres (courte distance)

Bout portant : confère le meilleur score de rapidité pour la première attaque, +4 toucher et dégâts

Courte distance : confère le meilleur score de rapidité pour la première attaque, +2 toucher et dégâts

***Duo de flèches (1PA) (arc)**

Deux flèches partent en simultané dans la même direction

1 seule attaque et un seul dé à lancer, si la cible est touchée = + 40 de dégâts

Commandement Niv10 (1pc)

Même compétence que le guerrier, permet de commander des troupes, très utile pour commander un navire avec assurance et fermeté

=> débloque la compétence **armure lourde** (annule les aptitudes d'esquive et de déplacements discrets)

Fuite Niv11 (1pc)

Grâce à son expérience et son expertise dans le domaine de la fuite, le contrebandier bénéficie d'un bonus de +1 PA de déplacement et + 2 à son score de rapidité lorsqu'il s'agit d'une situation de fuite

Évasion niv11 (1pc)

Permet une relance sur tous les jets liés à une évasion, tels des jets d'action, de crochetage, de cacher dans l'ombre, etc. Le contrebandier choisit le meilleur des deux jets à chaque jet d'évasion.

Aventurier impétueux Niv 11 (1pc)

Le contrebandier bénéficie d'un +1 à tous ses jets d'action, ainsi qu'à tous ses jets d'attaques, quelle que soit l'arme utilisée.

Combattant Niv 11 (1pc)

+2 au jet d'attaque, pour le corps à corps uniquement)

Aventurier chanceux (Niv12) (1pc)

Le contrebandier peut relancer un dé de chance par jour

Discours déroutant Niv13 (1PC)

Si l'action réussie (jet de charisme comparé contre jet de volonté pour les cibles), les cibles sont déroutées pendant 1 round (ils ne peuvent que se défendre et parer uniquement)

Le contrebandier doit tenir un discours qui n'a ni queue ni tête laissant ses interlocuteurs perplexes
La compétence peut être rachetée au Niv20 => les cibles sont déroutées deux rounds (jet de Charisme Vs jet de Volonté à relancer à chaque round)

Combattant aguerrri Niv13 (2pc)

Le contrebandier obtient une attaque supplémentaire par round de combat
=> +1 attaque / round

Tactique Niv15 (1pc)

Permet de mieux gérer ses hommes notamment sur son navire et aussi en plein combat. Même compétence que celle du guerrier

Réflexes aiguisés Niv15 (1PC)

+2 aux jets de défense (sauf parade agressive) / +2 au jet de dextérité

Influence Niv15 (1pc)

Les talents fédérateurs et la forte personnalité du contrebandier influencent positivement ceux qui l'accompagnent dans ses aventures. Tous les pjs et pajs qui l'accompagnent gagnent un bonus de +1 à tous leurs jets d'action, de combat (défense et attaque) et de sauvegarde.

Coups spéciaux de guerrier Niv15 (1PC)

Nécessite combattant aguerrri

Chaque coup spécial acheté coûte ensuite 2pc supplémentaires, le premier est offert avec la compétence débloquée

***Coup sauté (1PA ou une attaque)**

Donne un bonus de +4 au jet d'attaque (uniquement sur la 1re attaque, dès que le combattant se retrouve au corps à corps il ne peut plus utiliser de coup sauté) si l'assaillant touche la cible, celle-ci doit effectuer un jet de Force comparé pour ne pas être déséquilibré

***Coup bas (1PA ou une attaque)**

Jet comparé FORCE (assaillant) VS VIGUEUR (cible), si le coup est réussi, la cible lance un nouveau jet de Vigueur (jet de sauvegarde) avec comme malus la différence entre Force et Vigueur sur le premier jet. Si la cible loupe son jet de vigueur, il est plié en deux de douleurs, mais peut relancer un jet de vigueur à chaque round pour reprendre ses forces, le malus baisse de 1 à chaque round, ne fonctionne pas contre une armure

***Coup de boule (1PA ou une attaque)**

Jet de force comparé si réussit la cible recule et prend en dégâts la différence entre les dés
 Jet de vigueur pour la cible pour ne pas être étourdi

***Attaque rapide latérale (2PA ou 1PA + une attaque) (arme à une main)**

L'assaillant fonce tête baissée sur ses flancs de son adversaire pour ensuite se jeter et placer une attaque latérale tranchante et rapide (façon samourais). Cette action ne peut pas s'effectuer avec les armes à deux mains, à l'exception des katanas. Seules les armes à une main permettent l'attaque rapide latérale. Jet de dextérité comparé, si l'assaillant l'emporte son déplacement a été tellement soudain et imprévisible qu'il bénéficie d'une attaque équivalente à une attaque-surprise, mais forcément localisée sur un flanc, même si l'assaillant fait un 20 sur son dé.
 Cette compétence ne peut pas s'effectuer en armure lourde (Plate, Maille, Écailles, etc.)

***Estocade (1PA ou une attaque)**

Coup d'attaque normal à effectuer,

*soit la cible n'a pas d'armure :

Coup simple = hémorragie, si critique = hémorragie grave,

*soit la cible a une armure :

Si coup simple = armure perd 1 de défense, si coup critique = armure percée et hémorragie

***Double Estocade (2PA ou deux attaques) (deux armes en mains)**

La cible subit deux estocades simultanées (nécessite combat à deux armes)

***Feinte (2PA ou 1PA + une attaque)**

Jet de Dextérité comparé et transforme l'attaque en attaque-surprise si réussit (mais l'adversaire conserve son bonus armure)

***Glissade / roulade (2PA ou 1PA + une attaque ou une esquive) (avec arme à une main uniquement)**

Jet de dextérité à - 8 si réussit : soit surprend l'adversaire et place une attaque-surprise (pour la 1re attaque seulement) sauf si l'adversaire est en garde, soit s'extirpe d'un combat

***Désarmement (1PA ou une attaque)**

Jet de Dextérité comparé, si celui qui désarme l'emporte avec 2 ou plus d'écart, l'arme de l'adversaire tombe, le désarmement fonctionne si les armes sont de taille similaire

Pour désarmer un adversaire avec une arme plus grande, il faut racheter la compétence Désarmement (expert en désarmement)

Réseau clandestin (Niv15) (1pc)

Quelle que soit la cité où il met les pieds, il peut compter sur au moins 3d6 personnes par cité qui seront prêtes à travailler pour lui

Le contrebandier a le droit à un dé de chance dans chaque cité où il réside pour déterminer s'il peut dormir gratuitement dans une auberge grâce à son réseau (10 ou plus = réussi)

La compétence réseau clandestin permet aussi de connaître les emplacements des guildes et factions dans chaque cité, et de s'y rendre ainsi très facilement.

Mercantile (niv15) (1pc)

Le contrebandier bénéficie d'un bonus de +5 à son jet de Charisme vs Volonté lors de négociations portant sur un montant à régler

La compétence mercantile offre un suivant PNJ, un érudit ou un prêtre, scribe, en charge de conseiller et assister le contrebandier

Aventurier intrépide (Niv16) (2pc)

Le contrebandier bénéficie d'un point de courage supplémentaire

Maître guerrier (niv18) 2PC

Le prestige du contrebandier et son goût pour le combat l'amènent à rencontrer un guerrier serviable prêt à le suivre dans toutes ses aventures. Un guerrier PNJ niv20 accompagne alors le contrebandier. L'aptitude ne fonctionne qu'une seule fois, et cela même si le guerrier meurt. Pour s'entourer d'un nouveau guerrier, le contrebandier peut racheter la compétence autant de fois qu'il le souhaite pour remplacer le précédent ou pour cumuler les gardes du corps.

Prestige (Niv20) (2pc)

Quel que soit la cité ou le royaume où le contrebandier séjourne, il peut compter sur l'aide des guildes locales, séjourner gratuitement dans au moins une auberge par ville, mais aussi bénéficier d'avantages et de rareté pour tout ce qui a trait au commerce. La renommée du contrebandier est telle qu'il bénéficie aussi de protections ou gardes rapprochées et il peut si besoin mobiliser 2d6 volontaires sans avoir à les payer. Toutes les portes des plus riches commerçants et guildes lui sont ouvertes ainsi que les portes des palais.

Leadership Niv20 (2PC)

+1 à tous les jets de charisme, confère une relance/ par don possédé par le contrebandier, pour le groupe accompagnant le contrebandier. Si le PJ ou PNJ a échoué dans un jet, le contrebandier peut utiliser sa compétence leadership pour effectuer lui-même une relance du jet loupé (tout en utilisant les caractéristiques / scores de celui qui a loupé). Le contrebandier ne peut pas utiliser cette aptitude sur lui-même, pour une relance de ses propres jets. Fonctionne uniquement sur les autres pjs et les pnjs, une fois par jour par don possédé.

Robustesse Niv20 (2pc)

+3d10PV (3 séries à lancer, prend la meilleure des 3, les « 1 » doivent être relancés)

Utilisable une fois => effet permanent

Prudent Niv20 (2pc)

+1 défense par round

Aventurier expérimenté Niv25 (2pc)

Le contrebandier bénéficie d'1PA supplémentaire par round et d'un bonus de +5 contre les jets de surprise

Maître roublard Niv25 (3pc)

Le contrebandier achète la compétence de roublard de son choix dont le prix n'excède pas 3pc

Argentier Niv25 (2pc)

Les connexions, la richesse et l'influence du contrebandier lui permettent d'acheter sur le marché noir, un titre d'argentier dans une cité petite ou moyenne. Ce titre donne au contrebandier un lieu où poser son repaire. Il permet de servir directement un seigneur et de gérer les parties financières de sa cité. Le titre donne aussi accès à un quartier dans le palais ainsi qu'une milice privée.

Si le contrebandier perd son titre en jeu, il peut racheter l'aptitude pour recevoir le même titre ailleurs.

Esquive parfaite (niv30) (1pc)

Une fois par jour, le contrebandier peut utiliser sa compétence pour esquiver une attaque sans lancer de dé (cette aptitude ne peut être achetée qu'une seule fois)

Professionnel Niv30 (2pc)

Grâce à son expérience et son statut de vétéran, le contrebandier bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets (attaque, défense, action, sauvegarde, rapidité)

23 LES COMPÉTENCES DIVERSES

Les compétences ne coûtent qu'un point pour les débloquer.

Les compétences sont soit accessibles pour tous, et accompagnées du terme « multi », soit réservées aux classes dites instruites (érudit, sorcier, druide, shaman, contrebandier, barde, prêtre), et dans ce cas dénommées « initiées »



23.1 Liste des compétences

1. Acrobaties (Dex) (*Multi*)
2. Agriculture (Vol) (*Initiées*)
3. Alchimie (Int) (*Initiées*)
4. Allumage feu (Int) (*Multi*)
5. Ambidextrie (Dex) (Coûte 2PC) (*Multi*)
6. Ambidextre Expert (Dex) (Coûte 2PC) (*Multi*)
7. Art de la magie (Int) (*Initiées*)
8. Artisanat (Int) (*Multi*)
9. Astronomie (Int) (*Initiées*)
10. Athlétisme (*Multi*)
11. Bestiaire monstrueux (Per) (*Multi*)
12. Bluff (Cha) (*Multi*)
13. Bourreau des cœurs (Cha) (nécessite joli cœur) (*Multi*)
14. Bûcheron (For) (*Multi*)
15. Camouflage (Dex) (*Multi*)
16. Cartographie (Per) (*Multi*)
17. Chant (Cha) (*Multi*)
18. Chasse (Per) (*Multi*)
19. Chirurgie médicale (Int) (*Initiées*)
20. Comédie (Cha) (*Multi*)
21. Connaissance (géographie) (Int) (*Initiées*)
22. Connaissance (religions) (Int) (*Initiées*)

23. Connaissance (histoire) (Int) (*Initiées*)
24. Connaissances (nature) (Int) (*Initiées*)
25. Connaissances (culture populaire) (Int) (*Initiées*)
26. Connaissances (folklore local) (Int) (*Initiées*)
27. Connaissance (noblesses) (Int) (*Initiées*)
28. Connaissances (mystères) (Int) (*Initiées*)
29. Connaissances (explorations souterraines) (Int) (*Initiées*)
30. Connaissances (explorations maritimes) (Int) (*Initiées*)
31. Connaissances (explorations terrestres) (Int) (*Initiées*)
32. Couture (Dex) (*Multi*)
33. Cueillette (Per) (*Multi*)
34. Cuisine (Int) (*Multi*)
35. Danse (Cha) (*Multi*)
36. Déguisement (Cha) (*Multi*)
37. *Dessin* (Per & Dex) (*Multi*)
38. Diplomatie (Cha) (*Multi*)
39. Discrétion (Dex) (*Multi*)
40. Doué (Int) (*Initiées*)
41. Dressage animaux (Cha) (*Multi*)
42. Endurance (Vig) (*Multi*)
43. Empathie avec les animaux (Cha) (*Multi*)
44. Équilibriste (Dex) (*Multi*)
45. Equitation (Dex) (*Multi*)
46. Equitation en vol (Dex) (*Multi*)
47. Escalade (For) (*Multi*)
48. Escamotage (Dex) (*Multi*)
49. Estimation (Int) (*Multi*)
50. Évasion (Dex ou Per) (*Multi*)
51. Excellence au bouclier (Combattant)
52. Expert en esquive (Dex) (*Multi*)
53. Expérimenté (Cha) (*Multi*)
54. Forge (For) (*Multi*)
55. Herboristerie (Int) (*Initiées*)
56. Intimidation / Persuasion (Cha)
57. Intuition (Vol) (*Multi*)
58. Inventaire (*Multi*)
59. Invention (Int) (*Initiées*)
60. Jardinage (Vol) (*Multi*)
61. Joli cœur (Cha) (*Multi*)
62. Lecture/Écriture (Int) (*Initiées*)
63. Linguistique (Int) (*Initiées*)
64. Mathématiques (Int) (*Initiées*)
65. Marin (Dex) (*Multi*)
66. Mécanisme (Int) (*Initiées*)
67. Médecine (Int) (*Initiées*)

- 68. Méditation (Vol ou Per) *(Multi)*
- 69. Menuiserie (Int) *(Multi)*
- 70. Meticuleux (Int) *(Initiées)*
- 71. Natation (For) *(Multi)*
- 72. Navigation (Cha) *(Multi)*
- 73. Ouïe (Per) *(Multi)*
- 74. Perception (Per) *(Multi)*
- 75. Philosophie (Vol) *(Initiées)*
- 76. Pied marin (Vig) *(Multi)*
- 77. Premiers soins (Vol) *(Multi)*
- 78. Psychologie (Vol) *(Multi)*
- 79. Religieux (Vol ou Int) *(Multi)*
- 80. Réparation d'armure (Dex) *(Multi)*
- 81. Représentation (Cha) *(Initiées)*
- 82. Sabotage (Per) *(Multi)*
- 83. Sciences ancestrales (Int) *(Initiées)*
- 84. Sentinelle (Per) *(Multi)*
- 85. Survie (Vol) *(Multi)*
- 86. Talent *(Multi)*
- 87. Tannage (Int) *(Multi)*
- 88. Tissage de corde (Per) *(Multi)*
- 89. Vigilance (Per) *(Multi)*
- 90. Vol à la tire (Dex) *(Multi)*
- 91. Volonté de fer (Vol) *(Multi)*

23.2 Description des compétences

Pour utiliser une compétence, le joueur ou la joueuse doit lancer l'équivalent d'un jet d'action associé à la caractéristique affichée entre parenthèses pour chaque compétence. La difficulté est fixée par le Maître de Jeu.

Exemples :

1. Ruk doit allumer un feu dans des conditions hostiles. Difficulté 30

Allumage Feu (INT) => signifie que Ruk doit additionner son score d'Intelligence + le résultat du d20 pour obtenir 30. Ruk a 12 en INT, en conditions hostiles, au moins 18 sur le d20 sera nécessaire pour réussir à allumer un feu

2. Ruk doit bluffer un garde pour rentrer dans une cité. Difficulté 25

Bluff (CHA) => signifie que Ruk doit additionner son score de Charisme + le résultat de son d20 pour obtenir 25. Ruk possède 13 points dans sa caractéristique CHA. S'il fait 12 ou plus sur son dé, il pourra bluffer le garde.

Acrobaties (Dex) *(Multi)*

Jet d'action / 5 niveaux d'évolution +1 au jet d'acrobatie et +1 au jet d'esquive pour les niveaux 1 et 2, +2 de bonus à partir du niveau 3 jusqu'au niveau 5

Agriculture (Vol) (Initiées)

Permet de récolter et identifier les légumes, tubercules et plantes comestibles, permet de planter et gérer une plantation

Alchimie (Int) (Initiées)

Pourcentage de réussite 40% +2% niveau / permet de fabriquer différents types de potions selon son niveau

Allumage feu (Int) (Multi)

Jet d'intelligence à lancer, permet de faire du feu en toute circonstance

Ambidextrie (Dex) (Coûte 2PC) (Multi)

Pré requis de 15 ou plus en dextérité, permet de gagner 1 attaque seulement si le combattant utilise deux armes en même temps (ne fonctionne pas pour les porteurs de bouclier) / Le PJ doit ensuite faire évoluer sa Compétence d'arme et investir jusqu'à 4 points de compétence d'arme pour maîtriser parfaitement une arme jusqu'au niveau 5 avec sa deuxième main, le niveau 1 étant offert avec l'achat de la compétence ambidextrie. Les PJ de classe, guerrier, ont le premier niveau offert dans chaque arme pour leur deuxième main, ce qui leur donne d'office le niveau 2 dans chaque arme. L'ambidextrie améliore aussi les scores de défense en mode parade agressive, ou garde défensive (ne fonctionne pas pour les esquives) en ajoutant dans ce cas, un bonus de 1 par niveau de compétence d'arme, au score de défense, soit jusqu'à +5 maximum

L'ambidextrie nécessite d'attaquer alternativement avec chaque arme.

Le PJ prend pour score de rapidité, le score de son arme la plus lente.

Ambidextre expert (Dex) (Coûte 2PC) (Multi)

(Nécessite Ambidextrie)

Pré requis de 18 ou plus en Dextérité, permet d'enchaîner deux coups avec la même arme. Le pj prend pour score de rapidité, le score de son arme la plus rapide.

Art de la magie (Int) (Initiées)

Permet d'utiliser des compétences "magiques" pour toute classe ayant des compétences spéciales magiques, il est obligatoire d'acheter au préalable la compétence art de la magie

Pré requis le joueur doit incarner un personnage dont la classe a accès à la magie

Artisanat (Int) (Multi)

Pourcentage de réussite score Int + Dex + 20% +1% par niveau du PJ

(Pré requis une compétence à connaître au choix parmi forge, menuiserie, tannage, poterie, couture, etc.)

Astronomie (Int) (Initiées)

Permet de s'orienter grâce aux étoiles de nuit sur terre ou sur mer, donne des bonus en navigation et en orientation (nécessite sciences ancestrales) = +5 à tous les jets de navigation et orientation

Athlétisme (Multi)

+1 dans une carac physique (permanent) et +1 au jet de course

Bestiaire monstrueux (Per) (Multi)

Le PJ à force d'expérience, de rumeurs et d'histoires attentivement écoutées en connaît tout un rayon sur les différents monstres qui peuplent ce monde. Ces infos peuvent permettre de savoir comment mieux lutter contre une créature entropique ou maléfique.

Bluff (Cha) (Multi)

Jet d'action / permet de retenter sa chance lors d'un jet de charisme loupé ou de mentir efficacement sur un sujet pour persuader 1 personne ou un groupe d'individus

Bourreau des cœurs (Cha) (Multi)

Pré requis = 14 en charisme

Lors d'une situation de séduction +3 aux jets de charisme avec un pnj ou un pj intimement intéressé (remplace le bonus de joli cœur) et +1 permanent en Charisme (*nécessite joli cœur*)

Bûcheron (For) (Multi)

+1 en Force permanent

Réservée aux classes de combattant (guerrier, barbare, explorateur, moine guerrier, assassin, paladin, contrebandier)

Camouflage (Dex) (Multi)

Permet de relancer un jet de discrétion ou un jet de cacher dans l'ombre 1 fois par jour et 1 fois par nuit

Cartographie (Per) (Multi)

Permet de dessiner et d'élaborer des cartes de qualité

Chant (Cha) (Multi)

Jet de caractéristique à réussir (fonctionne comme un jet de sauvegarde). Le chanteur doit faire un score égal ou inférieur à son charisme sinon il chante faux et ne passe aucune note. Lorsqu'il est réussi, le chant charme l'assemblée et confère le temps du chant un bonus de +2 en charisme

Chasse (Per) (Multi)

Jet d'action (permet de chasser en un seul jet de dé ^^)

Le type de gibier dépend de la localisation géographique

Chirurgie médicale (Int) (Initiées)

Nécessite médecine, permet de refermer des plaies profondes, de sectionner les organes ou membres nécrosés, d'opérer un corps malade (+3d6 +12 après chirurgie)

Comédie (Cha) (Multi)

Jet de carac / permet de duper tout le monde sur la durée ou de faire des représentations théâtrales, indispensable pour les bardes, les espions et les assassins (*nécessite bluff*)

Connaissance (géographie) (Int) (Initiées)

=>jet de carac à lancer pour obtenir des infos supplémentaires sur une cité ou une région

Connaissance (religions) (Int) (Initiées)

=> jet de carac à lancer pour connaître une religion, un panthéon, un clergé

Connaissance (histoire) (Int) (Initiées)

=> jet de carac à lancer pour obtenir des infos sur l'histoire d'un peuple, un royaume ou une région

Connaissances (nature) (Int) (Initiées)

=> jet de carac à lancer pour posséder des connaissances variées sur la faune et la flore

Connaissances (culture populaire) (Int) (Initiées)

=> jet de carac à lancer pour se tenir au courant des événements majeurs sur les continents et royaumes

Connaissances (folklore local) (Int) (Initiées)

=> jet de carac à lancer pour connaître les mœurs et rites locaux d'un peuple ou une cité

Connaissance (noblesses) (Int) (Initiées)

=> jet de carac à lancer pour connaître la généalogie, la politique et l'histoire d'une famille noble

Connaissances (mystères) (Int) (Initiées)

=> jet de carac à lancer pour posséder des connaissances sur des monstres et entités. Il s'agit d'une version moins empirique, mais plus théorique et plus élaborée que la compétence bestiaire monstrueux

Connaissances (explorations souterraines) (Int) (Initiées)

=> jet de carac à lancer pour connaître et repérer les exploitations et les routes souterraines marchandes ou militaires les plus connues

Connaissances (explorations maritimes) (Int) (Initiées)

=> jet de carac à lancer pour connaître et repérer les exploitations et les routes maritimes marchandes ou militaires les plus connues

Connaissances (explorations terrestres) (Int) (Initiées)

=> jet de carac à lancer pour connaître et repérer les exploitations et les routes terrestres marchandes ou militaires les plus connues

Couture (Dex) (Multi)

Permet de coudre et d'accéder à la compétence artisanat, mais aussi de réparer une fourrure. Nécessite 1 tour par point défensif de l'armure.

Cueillette (Per) (Multi)

=> jet de difficulté variable selon la localisation

Permet de récolter sciemment des plantes, des fruits ou des légumes

Cuisine (Int) (Multi)

4 niveaux d'évolution, chaque niveau coûte 1 pc, à chaque niveau prix le cuisinier devient de plus en plus sympathiques aux yeux de ceux qui goûtent à sa bouffe. Et plus le niveau est élevé en cuisine, plus ceux qui en mangent deviennent dépendant à la cuisine du chef. Jet de volonté avec malus équivalent au niveau de cuisine pour résister aux odeurs alléchantes. Jet de volonté avec ce même malus pour ne pas être dépendant de cette cuisine.

Danse (Cha) (Multi)

Pré requis : 12 minimum en Dextérité et en charisme. Jet de caractéristique à réussir (fonctionne comme un jet de sauvegarde). Le danseur doit faire un score égal ou inférieur à son charisme sinon il s'enflamme et rate complètement sa danse. Lorsqu'elle est réussie, la danse charme l'assemblée et confère le temps de la danse un bonus de +2 en charisme.

Déguisement (Cha) (Multi)

Permet de changer de vêtement en un temps record, mais aussi de confectionner des ensembles de vêtements cohérents. Le PJ a un jet de Dextérité s'il tente de se changer rapidement puis doit lancer un dé de 100 pour passer inaperçu avec son déguisement. % de réussite = 50% +1% par niveau. La compétence peut être rachetée et donne un bonus de 20% pour passer inaperçu et un +2 au jet de Dextérité

Dessin (Per et Dex) (Multi)

Permet de composer des œuvres d'art ou des œuvres insignifiantes

Dex + Per + d20 => 38 ou moins = gribouillis à jeter, 39 à 44 = dessin très médiocre, 45 = croquis / esquisse, 50 = Beau dessin / Belle peinture, 55 = Chef d'œuvre, 60 = Merveille

Diplomatie (Cha) (Multi)

Pré requis = 16 en charisme

Jet d'action à difficulté variable. Bonus de +2 en charisme au jet ayant attiré à la diplomatie et à la négociation politique

Discretion (Dex) (Multi)

60%+1% par niveau du joueur / racheter la compétence donne +10% supplémentaire (fonctionne une seule fois) / si le joueur loupe son jet, il doit effectuer un jet d'action comparé contre celui qui l'a repéré (Dex +d20 Vs Per +d20)

Doué (Int) (Initiées)

Bonus de +1 utilisation par sort / par jour. Le joueur peut pour chaque sort possédé, lancer le sort une fois de plus par jour

Dressage animaux (Cha) (Multi)

Permet de dresser un animal => jet d'action avec difficulté variable pour maîtriser un animal

Endurance (Vig) (Multi)

Pré requis = 16 en vigueur

Bonus de +1 contre la fatigue, + 1 en vigueur. La compétence coûte 2 pc

Pré requis la compétence est réservée aux classes de combattants ainsi qu'aux autres différentes classes n'ayant pas accès aux sorts et à la magie

Empathie avec les animaux (Cha) (Multi)

=> jet de carac Charisme avec difficulté variable (si dressage possédé, +4 au jet d'empathie)

Équilibriste (Dex) (Multi)

+2 en Esquive

Equitation (Dex) (Multi)

Jet d'action / Bonus de + 2 à chaque niveau et 3 niveaux d'évolution

Equitation en vol (Dex) (Multi)

Jet d'action / Bonus de + 2 à chaque niveau et 3 niveaux d'évolution

(Nécessite la maîtrise de la langue draconique pour monter des dragons ou des dragonnets)

Escalade (For) (Multi)

Pourcentage de réussite 50% de base et +10% par niveau / 5degrés d'évolution

Escamotage (Dex) (Multi)

Jet d'action / Bonus de + 2 pour compétence de classe

Estimation (Int) (Multi)

Permet d'évaluer la qualité d'un objet de valeur ou d'une arme, Jet d'intelligence difficulté 25

Évasion (Dex ou Per) (Multi)

Permet de s'échapper d'un endroit clos ou encombré, de défaire des liens, de se libérer d'une chaîne ou de menottes => Jet d'action à difficulté variable

Excellence au bouclier (Combattant)

Pré requis = niv25 et maîtrise du bouclier au niv5 en Compétence d'arme

Coûte 2pc, donne un bonus de +3 pour jets de défenses au bouclier

Expert en esquive (Dex) (Multi)

Pré requis = 16 en Dextérité ou en Perception

=> 5 niveaux d'évolution => +1 en esquive à chaque niveau. Au niveau 5 l'expert obtient la possibilité de relancer une fois par jour un jet d'esquive (comme avec un point de courage, mais uniquement pour les esquives)

Pré requis 16 en dextérité

Expérimenté (Cha) (Multi)

Pré requis 12 en charisme et minimum niveau 11 quelque-soit la classe

Coûte 1 pc et permet de gagner 1 point de carac à placer au choix dans l'un des 7 caractéristiques basiques

Forge (For) (Multi)

=> pourcentage de réussite score For + Dex + Vig % +1% par niveau (les scores de carac pris n'évoluent pas, mais si le temps passe et que le joueur a pris énormément de points de caracs depuis l'acquisition de cette compétence, il peut racheter la compétence pour mettre à jour son %), permet de forger et réparer armes et armures en métal, donne un bonus de +2 à l'entretien d'une arme

Herboristerie (Int) (Initiées)

=> Jet de carac/ permet d'identifier et récolter les plantes et ingrédients naturels utiles à la conception de potions

Intimidation / Persuasion (Cha)

Optimise l'aptitude intimidation => donne un 2^e jet à lancer pour le score d'intimidation, le joueur prend le meilleur des deux jets

Intuition (Vol) (Multi)

Permet de relancer un jet de perception ou un jet de surprise (1x par jour)

Inventaire (Multi)

Pré requis 12 en Vigueur => +1 Case, et au 2e niveau "Inventaire", pré requis 16 en Vigueur => + 1 case, cumulable à celle obtenu au 1er niveau

Invention (Int) (Initiées)

Permet de confectionner des créations originales inspirées ou semblables à des objets existants, nécessite mathématique et dessin

Jardinage (Vol) (Multi)

=> Jet de carac / permet de cultiver un potager et de reconnaître les aliments comestibles

Joli cœur (Cha) (Multi)

Pré requis = 14 en charisme

Bonus de +1 aux jets de charisme lors d'une situation de séduction

Lecture/Écriture (Int) (Initiées)

Coûte 2 points de compétence pour une classe érudite et 4 PC si elle n'est pas dans la liste des compétences de classe (guerrier ou barbare par exemple)

Linguistique (Int) (Initiées)

Chaque niveau donne 2 langues supplémentaires, il y a 5 niveaux d'évolution, bonus de compétence de classe : +2 pour tous les jets liés à l'utilisation des langues vivantes et +1 langue offerte au niv1

Mathématiques (Int) (Initiées)

Donne un bonus de +2 aux négociations, permet de confectionner une catapulte, d'apprendre des théorèmes utiles à la confection ou à la réparation d'objet. Permet aussi d'accéder à des métiers d'architecte ou d'argentier, débloque l'accès à la compétence invention.

Marin (Dex) (Multi)

Permet de se rendre utile sur un navire et d'acquérir le savoir-faire d'un matelot, donne +1 à tous les jets de dextérité et tous les jets d'esquive

Mécanisme (Int) (Initiées)

Permet de fabriquer de petits mécanismes ingénieux pour des armes ou des pièges, mais aussi de crocheter des serrures (donne 25% ou un bonus équivalent à ajouter si le PJ possède déjà la compétence) *Nécessite sciences ancestrales*

Médecine (Int) (Initiées)

Permet de stopper des hémorragies, de refermer des plaies, soigner des blessures proprement pour accélérer leur guérison. Après les premiers soins, le médecin doit s'occuper de son patient durant 2heures et lui redonne 4d10V+10 en plus des avantages cités plus hauts.

Nécessite Sciences ancestrales et premiers soins

Méditation (Vol ou Per) (Multi)

=> permet de se concentrer facilement et permet d'accéder à d'autres compétences (comme philosophie) ou de pouvoir s'initier à certains sorts.

Menuiserie (Int) (Multi)

Permet de fabriquer et de réparer des arcs et des flèches

Méticuleux (Int) (Initiées)

Pré requis 18 en intelligence ou trait « génie »

À chaque total de points d'expérience gagnés, le joueur ajoute 10% de ce total. Il retient tout et analyse ses exploits et erreurs pour en tirer plus d'expérience que les autres.

Natation (For) (Multi)

=> Jet de carac à difficulté variable / permet d'éviter la noyade

Navigation (Cha) (Multi)

Permet de mener un équipage et son navire à bon port +1 à tous les jets de charisme

Donne aussi les connaissances nécessaires pour diriger seul un voilier

=>jet de carac à lancer pour naviguer efficacement d'un point à un autre (jet de difficulté variable selon les conditions climatiques)

Ouïe (Per) (Multi)

Jet d'action (écouter bruit : +15%+ Perception en %) / donne 25% + Perception en % si le PJ n'a pas accès à la compétence écouter bruit (dans ce cas le score n'évolue pas et reste à 25%)

Perception (Per) (Multi)

Nécessite d'avoir au moins 12 en perception

Jet d'action/ 5 niveaux d'évolution, utilisable pour les jets de perceptions et lors des jets contre des discrétions comparées (chaque degré ajoute 5% de malus contre les jets de discrétion/cacher dans l'ombre/déplacements silencieux/vol à la tir des adversaires, cumulable avec vigilance et les autres sens) ; le Pj gagne aussi un +1 au jet de Perception à chaque niveau

Au niveau 5 le PJ gagne un bonus de +3 à tous ses jets défensifs

Philosophie (Vol) (Initiées)

Donne + 1 en Vol et Cha (*nécessite méditation*)

Pied marin (Vig) (Multi)

Donne +1 à tous les jets de Vigueur et permet d'être immunisé au mal de mer

Premiers soins (Vol) (Multi)

1d6 PV par niveau / 5 niveaux d'évolution, Profession (vol) => jet d'action

Psychologie (Vol) (Multi)

Jet d'action comparé (vol vs int), permet d'anticiper les actions de ses adversaires connus, de détecter les mensonges et de manipuler les faibles d'esprit

Religieux (Vol ou Int) (Multi)

Ne coûte aucun PC

Aucun pré requis et gratuit. Le religieux doit effectuer en jeu une prière toutes les 3 heures pour son dieu ou sa déesse. Ses croyances sont au cœur de ses actions et espérances. Le joueur s'il décide d'être religieux doit être entièrement dévoué à sa religion. En contrepartie il obtient un bonus de +1 à tous ses jets (sauf la chance)

Réparation d'armure (Dex) (Multi)

Permet à des non adeptes de la forge ou du tannage de réparer sommairement leur armure (conserve le bonus en défense, mais ne récupère que 50% des PV). Si la compétence est achetée par un forgeron ou un tanneur, il répare l'armure à 100% de ses PV.

Représentation (Cha) (Initiées)

=> Jet d'action à difficulté variable selon l'assemblée. Le joueur peut aisément prendre la parole devant une assemblée et se faire entendre pour improviser des discours cohérents sans avoir à souffrir d'éventuels malus dus au nombre de personnes adressées et aussi dus à la situation.

Sabotage (Per) (Multi)

Permet de saboter un bâtiment ou un objet pour le faire brûler, exploser ou s'effondrer, mais aussi de saboter des portes, des ponts-levis et tout type de mécanisme

Sciences ancestrales (Int) (Initiées)

Permet d'accéder à astronomie, médecine, mécanisme

Sentinelle (Per) (Multi)

Pas de jet comparé contre la discrétion, repère automatiquement la cible si celle-ci rate son jet de discrétion

Survie (Vol) (Multi)

=> Jet d'action / 5 niveaux d'évolution

Niv1 = +1 point de Perception (permanent)

Niv2 = +1 point dans une des 3 caractéristiques physiques (permanent)

Niv3 = 1 compétence offerte à choisir parmi les 3 : allumage feu ou chasse ou cueillette

Niv4= compétence intuition offerte / Niv5= +4 en rapidité

Talent (Multi) (uniquement à la création du personnage)

Coûte 4 PC pour toutes les classes, débloque 1 trait particulier à déterminer au d8* (peut être achetée 2 fois maximum)

1. Nerveux (+2DEX +1FOR, -1CHA face à des représentants de l'ordre ou des groupes armés)
2. Charmeur (persuasion, bourreau des coeurs et joli cœur offerts, + 2 en CHA, permet de délier la langue du sexe opposé avec beaucoup plus de facilité)
3. Costaud (+2VIG + 1 FOR et +1 PV/niv)
4. Curieux (+1PER et +1INT +1 compétence offerte = 1 compétence à 3pc max)
5. Calme (+1VOL et + 1 CHA compétence méditation offerte)
6. Patient (+2VOL)
7. Génie (+2 INT +1 CHA + 1 VOL) (compétences peuvent s'apprendre un niveau en dessous. Ex : si pré-requis de la compétence (X) est niv7, celui-ci passe niv6 si le joueur à le trait particulier Génie)
8. Sociable (+1 en CHA et + 1 Honneur +1Pnj+1Contact)

Tannage (Int) (Multi)

Permet de tanner le cuir et confectionner des armures et objets en cuir, mais aussi de réparer les armures de cuir et les peaux d'animaux. Répare une armure en 1 tour + 1 tour par niveau d'armure.

Tissage de corde (Per) (Multi)

=> permet l'utilisation des cordes et la connaissance des différents types de nœuds, mais aussi de savoir confectionner des cordes ou de les réparer à partir de différents types de matière première.

Vigilance (Per) (Multi)

Réduit de 20% le jet de discrétion/cacher dans l'ombre/déplacements silencieux/vol à la tire des autres sur 3m de rayon tous les 3 niveaux et donne 20% de chance de repérer les mouvements dans l'ombre, 5 niveaux d'évolution et +15% à chaque niveau

Vol à la tire (Dex) (Multi)

Pourcentage de réussite (pré-requis 12 en Dex, 10% de base + score en Dex sauf pour les classes Roublard, Contrebandier, Assassin et Druide qui bénéficient de meilleurs bonus)

Volonté de fer (Vol) (Multi)

Pré requis 16 minimum en volonté

La volonté de fer permet de relancer un jet de sauvegarde quelque qu'il soit, une fois par jour (comme un point de courage, mais uniquement pour les jets de sauvegarde)



24. SORTS ET MAGIES

Seules certaines classes sont aptes à utiliser la magie, à savoir :

-*Erudit, Sorcier, Prêtre, Druide, Shaman, Barde, moine guerrier*

Les classes de lanceurs de sorts peuvent être directement connectés à la magie soit via un ou plusieurs liens magiques, soit via une ou plusieurs souillures de Naorg.

Le lien magique peut aussi être associé à un élément selon la classe.

Lien magique = n'importe quelle magie

Souillure = magie obscure ou magie des ombres

Lien élémentaire = à choisir parmi foudre, eau, terre, air, feu

Magie de sang = toute magie sauf lumière

Sans ses liens magiques, il est nécessaire que le lanceur de sort trouve une relique ou un objet saint dédié à un dieu, ancien ou nouveau.

Ou alors qu'il récolte les ingrédients de sort.

Le moyen le plus rapide et le plus efficace de se lier à la magie demeure la magie de sang.

Elle offre la régénération, une résurrection, ainsi qu'une endurance et une longévité hors du commun.

Les liens magiques ou la magie de sang via la souillure ou autre, permettent de lancer des sorts autant de fois par jour que le ou la PJ possède de point en Dons

Exemple :

Si l'utilisateur a 3 dons et maîtrise la magie de feu, à moins d'être féäcalé ou asheni, le lanceur de sort ne pourra lancer que 3 boules de feu par jour, et donc trois fois chaque sort de feu connu par jour.

La compétence « doué » permet de gagner une utilisation supplémentaire.

Les mages de sang peuvent gagner des utilisations supplémentaires en effectuant des rituels de sacrifice pour avaler du sang frais=> recharge le nombre d'utilisations

En jeu un sort coûte 2PA, seuls les Féäcalés et Avatars peuvent lancer plusieurs sorts par round

24.1 Eléments

➤ Élément eau

Prison de glace (élément eau)

Portée 1m / niveau du sorcier

Zone : 1m² et 1m de haut / tous les deux niveaux du sorcier

Le sorcier doit réussir un jet d'intelligence pour lancer l'incantation en langue ancienne

La cible doit lancer un jet de Dextérité et Force au premier round pour s'extraire du piège de glace. Quoiqu'il advienne, sans aucune résistance magique ou protection contre l'élément eau ou glace, la ou les cibles perdent leurs PA restants du premier round.

S'ils réussissent les 2 jets, ils peuvent agir librement au round d'après, par contre si les cibles loupent leur jet, elles sont immobilisées et doivent ensuite lancer un jet de vigueur et de volonté à chaque round pour ne pas être paralysées par le froid. Si l'un des deux jets est loupé, la cible est paralysée.

Ceux qui sont bloqués dans la glace, paralysés ou non, ne peuvent être attaqués par ceux se situant en dehors de la prison de glace, tant que celle-ci est présente.

N'importe quel sort de feu peut permettre de faire fondre la glace de l'intérieur. Un mur de feu invoqué ou un élémentaire de feu présent autour de la cible empêchent la prison de glace de se former.

À préciser que si une cible s'en sort les liaisons sur le corps dû à la glaciation peuvent avoir de graves répercussions physiques sans l'aide d'un druide ou d'un shaman

Projection d'eau (élément eau)

Portée 1m / niveau du sorcier

Zone 1 à 2 cibles 50 litres +10 litres par niveau (soit 50kgs +10kgs / niveau)

Jet de Force à -5 pour ne pas être projeté

Jet de vigueur pour ne pas être étourdi 1d6 round (tous les jets d'action et de carac à -10)

1d6 de dégâts / 10kgs

Dégâts temporaires. La cible récupère ses points de vie 4h après si - de 10 en Vigueur, 2h après si entre 10 et 15 en Vigueur, 1h après si entre 16 et 19 en Vigueur, 10 minutes après si 20 en Vigueur

Ce sort peut mettre dans le coma, mais il est impossible de tuer avec ce sort.

Exemple : si la cible possède encore 10 points de vie et 12 en vigueur, elle prend 28 de dégâts, normalement elle serait morte à -18PV, elle se retrouve dans le coma à -11PV

Si l'eau reste à un niveau élevé, et n'est pas évacuée, les comateux se noient...

Lame de glace (élément d'eau)

Entoure la lame d'une aura de gel durant 1round par niveau +3 au jet d'attaque et +1dé de dégâts de glace (glace la cible touchée=> jet de sauvegarde avec vigueur)

Mur d'eau (élément d'eau)

Dresse un mur d'eau large de 3m et haut de 2m devant le lanceur.

L'eau fait 8d10 de dégâts (temporaire) si elle est projetée

Au deuxième round si le lanceur réussit un jet de volonté difficulté 30, il peut projeter le mur devant lui sur une cible sur une portée de 1m tous les 2 niveaux

Mur de glace (élément d'eau)

Dresse un mur de glace large de 3m et haut de 2m devant le lanceur.

La glace fait 9d10 de dégâts si elle est projetée

Au deuxième round si le lanceur réussit un jet de volonté difficulté 30, il peut projeter le mur devant lui sur une cible sur une portée de 1m tous les 2 niveaux

Purification (élément d'eau) nécessite magie blanche

L'eau du corps de la cible est purifiée. Elle récupère 20PV+1d10PV.

➤ Élément air

Murmure (élément air)

Permet de souffler un message à distance (1km / Point en Volonté) à l'aide de l'élément air

Souffle renversant (élément air)

Portée : 1m / niveau du sorcier

Zone affectée : 1m² / niveau du sorcier (à partir du niveau 17, le souffle devient une tornade)

Le sorcier envoie depuis son arme sainte une onde de choc équivalente au souffle d'un vent violent.

Toutes les cibles prises dans la zone de souffle doivent effectuer un jet de Force ou Vigueur à -8 pour ne pas être propulsé 3mètres en arrière. (5d10 de dégâts à cause de l'impact)

À partir du niveau 17, le souffle se transforme en une petite tornade, les dégâts passent à 7d12

Envol (élément air)

Le lanceur de sort peut se déplacer d'un point à un autre en utilisant la puissance des vents

Portée : 1km / niveau

Vitesse déplacement 180km heure soit 20 secondes par kilomètre

Mur de vent (élément air)

Dresse un mur de vents large de 3m et haut de 2m devant le lanceur.

Les vents font 8d10 de dégâts (temporaire) si elle est projetée

Au deuxième round si le lanceur réussit un jet de volonté difficulté 25, il peut projeter le mur devant lui sur une cible sur une portée de 1m par niveau

Brume (élément air)

Nécessite de rouler un cigare à base de tabac et résine de garmorde.

La brume descend du ciel et une deuxième remonte du sol.

Zone affectée : 2m² par niveau du lanceur

Vent froid (élément air)

Créer une forte baisse de température sur une cible. La température descend jusqu'à -20°

La cible prend 2d8 de dégât et lance un jet de vigueur à -2 pour ne pas s'évanouir

Si la cible est armure lourde, elle lance un jet de vigueur à -3

Zone de froid (élément air)

Créer une forte baisse de température sur une zone de 1m² par niveau frappée par des vents glaciaux. La température descend jusqu'à -20°

Les cibles prennent 2d8 de dégât et lancent un jet de vigueur à -2 pour ne pas s'évanouir

Si les cibles sont en armure lourde, elles lancent un jet de vigueur à -3

Vent guérisseur (élément air) nécessite magie blanche

Le lanceur de sort crée une zone de vent guérisseur de 1m² par niveau du PJ qui dure 1round +1d6 round, les cibles affectées récupèrent 1d6+1PV par round

➤ Élément terre

Enchevêtrements : (École de terre)

Ingrédients de sorts : racines d'arbre centenaire, mousse d'arbre éternel, une fiole d'eau sacrée et l'incantation en elfe pour contrôler les racines / branches

3d6 branches / racines

Chaque branche / racine fait 1d8 de dégâts sauf sur les armures (dégâts divisés par 2)

Sinon elles peuvent paralyser les cibles => jet de force comparé => les racines ont 18 en Force

Tremblement de Terre : (École de terre)

Ingrédients de sort : pré requis druide niveau 12 minimum, nécessite un bâton divin (n'importe quel dieu) + incantation en langue des 1ers hommes + méditation puis danse transcendante

Tremblement de terre ravageur sur 10km² (6d12 de dégâts par m²)

Fatalité rampante : (École de terre)

Ingrédients de sort : reine fourmi, patte de corbeau, cervelle de crapaud, une orchidée de Garmorde
=> le tout broyé dans la main avec une incantation en sindaedhel

Des milliers d'insectes générant 1d100 de dégâts + 1 de dégât par niveau sur 1m²/niveau du lanceur de sort

Le lanceur du sort a droit à deux d100, il prend le meilleur des deux

Transformation en pierre (élément terre)

Le lanceur pointe son arme sainte vers la cible (à portée de vue et de son) et lance une incantation agressive en langue ancienne

Jet de volonté comparé entre la cible et le sorcier, si la cible loupe son jet, un de ses membres se transforme en pierre (à lancer au jet de localisation)

Le seul moyen d'esquiver ce sort est de ne pas entendre l'incantation...

Peau de pierre (élément terre)

Le lanceur de sort peut bénéficier ou faire bénéficier une cible ne portant pas d'armure d'une peau de pierre donnant +8 au jet défensif sauf esquive. La peau de pierre équivaut à une armure de 80PV, à la différence qu'il s'agit des 80 premiers PV à encaisser les dégâts.

Projection de pierre (élément terre)

Portée 1m / niveau du sorcier

Zone : 1 cible (puis plusieurs selon niveau)

La pierre ronde mesure 10 cm de diamètre et augmente de 10cm par niveau

Dégâts 1d6 / niveau du lanceur de sort

Au-delà d'1m d'envergure, la pierre peut frapper deux personnes à proximité

Au-delà de 2m d'envergure, la cible peut toucher 4 personnes

Au-delà de 3m d'envergure, la cible peut faucher jusqu'à 6 personnes

Tombeau de terre (élément terre)

La cible est absorbée dans un trou puis ensevelie de terre. Jet de Surprise (jet de Perception à -5)

puis si réussit, jet de dextérité difficulté 35 pour ne pas tomber dans le trou

1d6 / les deux niveaux du lanceur de dégâts de terre sur la cible

Le sort dure 1round / tous les 10 niveaux du lanceur

Mur de sable (élément de terre)

Dresse un mur de sable large de 3m et haut de 2m devant le lanceur.

Le sable fait 8d10 de dégâts par round lorsque l'on est dedans

Au deuxième round si le lanceur réussit un jet de volonté difficulté 30, il peut projeter le mur devant lui sur une cible sur une portée de 1m tous les 2 niveaux

➤ Élément feu**Chaleur** (élément feu)

Créer une forte montée de température sur une cible. La température monte jusqu'à 40°

La cible prend 2d6 de dégât et lance un jet de vigueur à -2 pour ne pas s'évanouir

Si la cible est armure lourde, elle lance un jet de vigueur à -6

Zone de chaleur (élément feu)

Créer une forte montée de température sur une zone de 1m² par niveau. La température monte jusqu'à 40°

Les cibles prennent 2d6 de dégât et lancent un jet de vigueur à -2 pour ne pas s'évanouir

Si les cibles sont en armure lourde, elles lancent un jet de vigueur à -6

Lame enflammée (élément feu)

Enflamme une arme durant 1round par niveau +3 au jet d'attaque et +1d6 de dégâts enflammés (enflamme la cible touchée => jet de sauvegarde avec vigueur)

Mur de feu (élément de feu)

Dresse un mur de feu large de 3m et haut de 2m devant le lanceur.

Le feu fait 9d10 de dégâts par round lorsque l'on est dedans

Au deuxième round si le lanceur réussit un jet de volonté difficulté 30, il peut projeter le mur devant lui sur une cible sur une portée de 1m tous les 2 niveaux

Vague de feu (École des éléments)

Ingrédients de sort : pré requis druide niveau 9 minimum, danse + incantation en langue des 1ers hommes et poudre de Séria => rituel dure 10 rounds

=> transforme un feu de camp en gigantesque incendie

Feu 3d6 de dégâts par round par membre brûlé + jet de vigueur à -6 pour quiconque est pris dans les flammes

Le sort peut aussi être lancé autrement pour ceux n'ayant pas besoin d'ingrédients de sort, à l'aide d'un seul round d'incantation au lieu de 10

Dans ce cas, la vague de feu part de la main du lanceur de sort, et inflige 6d12+6 sur une zone dont le rayon est équivalent à 1 mètre tous les 5 niveaux du lanceur de sort

Flèches enflammées (élément feu)

1d6+1 flèches partent de l'objet saint. Chaque flèche fait 3d6 de dégâts et touche automatiquement (à moins d'être à couvert)

Jet de sauvegarde pour que les vêtements de la cible ne s'embrasent pas et jet de Force pour la cible, si loupé elle est projetée en arrière avec l'impact des flèches et perd ses PA restants

Le sorcier peut choisir plusieurs cibles si son jet le permet

Boule de feu (élément feu)

Le lanceur fait apparaître une boule de feu de 30cm de rayon

Portée : 12 mètres

L'explosion agit sur une zone de 2m de rayon

3d12 de dégâts

Jet de Force à -6 pour ne pas être projeté 2m en arrière (2d6 de dégâts supplémentaires)

Jet de vigueur pour ne pas être K.O (jet de vigueur ou de volonté à chaque round pour se relever)

Vêtements s'embrasent, les cibles doivent lancer un jet de volonté pour éteindre les flammes (prend 2PA)

➤ Élément foudre

Foudre déchainée (école d'élément air et eau ou foudre)

Ingrédients de sort : soit maîtriser les deux magies, soit posséder une relique de l'eau et une de l'air

Incantation + gestuelle

Une barrière de foudre apparaît devant le lanceur de sort

Celui-ci peut activer le sort pendant un round tous les deux niveaux, ce qui peut permettre de se protéger en situation critique, de boucher un passage ou de sceller une porte temporairement, mais aussi de s'acharner sur une cible immobile.

5d10 de dégâts par round pour quiconque tente de traverser la barrière.

Lame de foudre (élément foudre)

Entoure la lame d'une aura de foudre durant 1round par niveau +3 au jet d'attaque et +3 en rapidité. Et +1dé de dégât (paralyse la cible touchée=> jet de sauvegarde avec vigueur)

Mur de foudre (élément de foudre)

Dresse un mur de foudre large de 3m et haut de 2m devant le lanceur.

Le feu fait 10d10 de dégâts par round lorsque l'on est dedans

Au deuxième round si le lanceur réussit un jet de volonté difficulté 30, il peut projeter le mur devant lui sur une cible sur une portée de 1m tous les 2 niveaux

Eclair (élément de foudre)

Le lanceur de sort envoie un éclair sur une cible, lui infligeant 5d10 +25 de dégâts

Main électrique (élément de foudre)

Le lanceur de sort doit toucher la cible pour l'affecter. Jet de dextérité comparé nécessaire si la cible se défend. (La cible peut aussi esquiver le toucher avec des esquives parfaites si elle en possède)

La cible affectée perd 15PV et doit lancer un jet de sauvegarde en vigueur à -5 pour ne pas être paralysée tant que la main est posée (à chaque nouveau round en contact, la cible perd 15PV supplémentaires et doit relancer un jet de vigueur)

➤ Élément Acide

Sécrétion de venin (acide)

Ingrédients de sort : cafard, cœur de rat et une fleur de Virosa broyée

Le sorcier sécrète l'équivalent de deux bassines de poison (16 potions = 40 fioles)

Le poison est hautement mortel

Vague d'acide (acide)

6 rounds d'incantation

Une vague d'acide d'1m de large par niveau

Acide de 3d10 dégâts x2 par membre brûlé par l'acide (max six membres = bras, jambes, torse, tête)

Chaque membre touché nécessite un jet de sauvegarde (vigueur) pour ne pas être brûlé jusqu'à l'os

Le sort peut aussi être lancé instantanément au lieu de 6 rounds d'incantation

Dans ce cas, la vague d'acide part de la main du lanceur de sort, et inflige 7d12+10 sur une zone dont le rayon est de 1 mètre tous les 5 niveaux du lanceur de sort

24.2 Magies

➤ Magie obscure

Fatalité rampante (École de Magie obscure)

Ingrédients de sort : reine fourmi, patte de corbeau, cervelle de crapaud, une orchidée de Garmorde
=> le tout broyé dans la main avec une incantation en sindaedhel

Des milliers d'insectes générant 1d100 de dégâts + 1 de dégât par niveau sur 1m²/niveau du lanceur de sort

Le lanceur du sort a droit à deux d100, il prend le meilleur des deux

Nuage d'insectes volants (École de Magie obscure)

Ingrédients de sort : reine abeille, patte de corbeau, cervelle de crapaud, une orchidée de Garmorde
=> le tout broyé dans la main avec une incantation en sindaedhel

Des milliers d'insectes générant 1d100 de dégâts + 1 de dégât par niveau sur 1m²/niveau du lanceur de sort

Le lanceur du sort a droit à deux d100, il prend le meilleur des deux

Parler à un mort (école de Magie obscure)

Nécessite d'avoir le corps du mort et une fleur de Virosa à lui placer dans la gorge. Le sorcier doit ensuite dessiner par mouvement de ses mains avec des gestes précis l'étoile du démon

Permet de discuter 3d6 rounds avec un mort.

Disparition (école de Magie obscure)

Ingrédients de sort : le sorcier doit avoir son unique arme sur lui, nécessite un collier ou un médaillon dans lequel est enfermé un moustique de Garmorde cristallisé. L'incantation est en langue elfe des profondeurs

L'ombre du sorcier prend sa place pendant que le sorcier se téléporte à portée de vue là où il a décidé d'apparaître

Brume épaisse (école de Magie obscure)

Nécessite de rouler un cigare à base de tabac et résine de garmorde.

Le sorcier allume le cigare, prend une grosse taffe en prononçant une incantation en langue dragon aussi long qu'un poème (3 rounds d'incantation)

Lorsqu'il relâche la fumée, une brume épaisse sort de la bouche du sorcier ainsi qu'une autre couche qui descend du ciel et une troisième remontant du sol.

Zone affectée : 3m² par niveau du sorcier

Sécrétion de venin (école de Magie obscure)

Ingrédients de sort : cafard, cœur de rat et une fleur de Virosa broyée

Le sorcier sécrète l'équivalent d'une bassine de poison (8 potions = 20 fioles)

La qualité du poison dépend du niveau du sorcier

Contrôle de l'esprit (école de Magie obscure)

Ingrédients de sort : le joueur doit posséder une résine de Garmorde dans sa main et la rouler entre son pouce et un doigt (ou sinon un rubis ou une pierre solaire) en murmurant une incantation en sindaedhele "ton esprit est mien désormais, ta vie entre mes mains, je suis maître de ton destin, ton esprit est mien désormais"

Il suffit ensuite au lanceur de sort de choisir sa cible d'un simple regard.

Jet de Volonté comparé. Si la cible échoue, elle est le pantin du lanceur de sort durant 1 minute (=1tour=10rounds)

La portée du sort dépend de la portée de vue du joueur. Tant que la cible est visible, le sort peut être lancé.

Dès que lanceur prend possession de l'esprit de sa cible, Il peut voir à travers les yeux de sa cible et agir comme il le souhaite durant 1 tour.

Si le lanceur de sort est niveau 10 ou plus, le sort dure 2 tours

Si le lanceur de sort est niveau 20 ou plus le sort dure 3 tours

Si le lanceur de sort est niveau 30, le sort s'interrompt quand le sorcier le décide

Animation d'un mort (école de Magie obscure)

Ingrédients de sort : Un cœur animal (rat, cochon, humain, chien, etc...) dans un crâne humain, le sorcier doit ensuite lancer une incantation en langue ancienne "evigilantes mortuis"

Le cœur se met alors à battre, relié au crâne, le cadavre le plus proche se lève et obéit aux pensées et paroles du sorcier. Tant que le cœur demeure dans le crâne, le mort vivant se relèvera après chaque attaque.

Le seul moyen de détruire le mort vivant est de détruire le cœur.

La durée de vie du cœur animé dans le crâne est de 1h par niveau du sorcier

➤ Magie blanche / lumière

La magie blanche ouvre la voie à l'utilisation de deux sorts de Lumière, un sort de soins avec l'élément Eau et un sort de soins avec l'élément Air.

Les soins et sorts de magie blanche ne sont pas cumulables, et ne peuvent être appliqués qu'une seule fois par personne.

Exemple : un blessé peut recevoir « magnétisme » + un onguent de soin et des premiers soins, mais il ne peut pas recevoir plusieurs fois ces effets bénéfiques. Pour à nouveau profiter des mêmes soins, le blessé devra attendre le jour suivant.

Onguent de guérison : (École de magie blanche)

Ingrédients de sort : Nénuphar broyé, du miel, du sang d'arbre, du jus à base de choux

Soigne de 4d12 PV, referme les plaies, stoppe les hémorragies, et permet de cicatriser en quelques secondes

Effet 1x jour / personnage

Breuvage de guérison : (École de magie blanche)

Ingrédients de sort : de l'eau de source chauffée, du citron, du miel et une graine de Feanor

Soigne des maladies, de la fatigue, et redonne 25PV

Effet 1x jour / personnage

Main de guérison (École de magie blanche) *nécessite la classe Druides*

Le magnétisme et l'énergie du druide / shaman lui permettent de soigner de 5d10 PV (par main) au simple contact de chaque main (referme les plaies, arrête les hémorragies) et de régénérer de l'état de fatigue

Nécessite magie blanche et au préalable une séance de 10 minutes de méditation

Soins des maladies (École de magie blanche)

Les maladies mineures sont guéries d'une simple apposition des deux mains sur le torse de la victime
Les maladies rares ou les pandémies peuvent être soignées avec le jet suivant.

Un jet de volonté à difficulté 55 auquel on enlève le niveau du druide.

À partir du niveau 20 la difficulté passe à 35, il devient jouable d'essayer de soigner une maladie avancée ou incurable. La réussite fonctionne toujours avec un 20 sur le d20

Main apaisante (École de magie blanche)

Le lanceur de sort pose sa main sur le front de la victime. La cible perd 5 points de fatigue, perd ses malus de colère ou nervosité, et récupère 15PV

Magnétisme (École de magie blanche)

Le guérisseur utilise son magnétisme pour guérir un blessé. Le rituel prend 1 tour durant lequel, il doit placer ses mains à quelques centimètres de la blessure.

Le blessé récupère 5d10+1PV par niveau du guérisseur. (Nécessite Méditation)

Barrière de lumière (élément de lumière) *Nécessite Magie blanche*

Dresse un mur de lumière de 3m de haut et de large

La barrière de lumière aveugle les cibles (jet de volonté à -6 pour ne pas se détourner, si loupé -1PA, perte de l'initiative et aveuglé 1round)

La barrière de lumière inflige 5d10 +10 de dégâts par round sur toutes les créatures revenantes de type goules, zombies, squelettes, dégénérescences de Naorg, ainsi que les créatures du chaos et monstres du chaos

Lumière (élément de lumière)

Illumine une zone, un objet ou un être (annule un camouflage ou un caché dans l'ombre)

Cercle de lumière (élément de lumière) *Nécessite Magie blanche*

Un cercle de lumière aveuglant de 5m de rayon apparaît derrière le lanceur de sort

L'effet d'aveuglement s'étend sur 1m de rayon par niveau du druide

La lumière brûlante inflige 5d6 de dégâts +1 de dégât par niveau

Les cibles affectées doivent lancer un jet de volonté à -3 pour ne pas être aveuglées

L'effet dure un round

(Nécessite Magie blanche)

➤ Magie des ombres

Mur d'ombre (élément d'ombre)

Ajoute 66PV d'ombres qui gravitent autour du porteur et absorbent automatiquement les 66 points de dégâts subis en premier

Disparition par les ombres (élément d'ombre)

Le lanceur de sort peut se téléporter sur une zone 100 mètres par niveau

Dissimulation (élément d'ombre)

Rend un objet invisible durant 1 round par niveau

Frappe spectrale

Un coup de lame spectrale venu du monde des ombres, frappe la cible et lui inflige une attaque à 6d10+25

Si la cible possède une perception égale ou inférieure à 13, le coup spectral est critique, les dégâts des dés sont doublés.

Sac sans fond (élément d'ombre)

Ingrédients de sort : un sac

Envoie un objet dans les ombres (1 à la fois). Avec l'utilisation du sort, il est soit possible de faire disparaître un objet dans les ombres, soit de l'invoquer.

Esprit hanté

Le lanceur de sort envoie sa magie d'ombre dans l'esprit de sa cible

Celle-ci subit les effets d'une terreur, et doit ensuite agir ou combattre avec des malus selon la volonté de la victime.

Les effets durent 1 round par niveau de sort du lanceur.

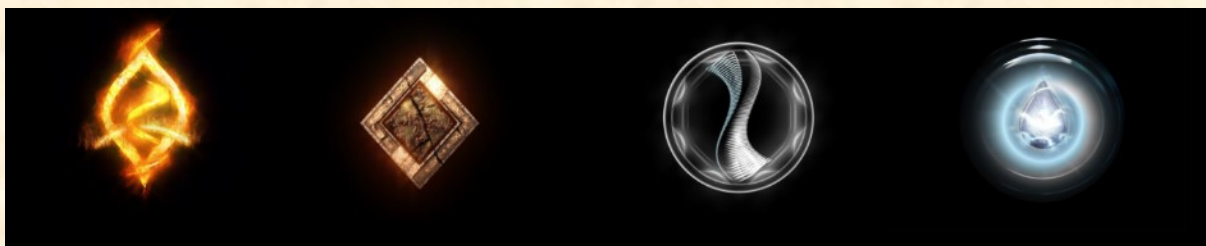
Si la cible a en dessous de 10 en volonté : tous les jets à -4

Si la cible a entre 10 et 12 volonté : tous les jets à -3

Si la cible a entre 13 et 15 en volonté : tous les jets à -2

Si la cible a entre 16 et 19 en volonté : tous les jets à -1

Si la cible a 20 en volonté : elle n'est pas affectée par le sort



24.3 Invocations

Pour maîtriser une invocation le lanceur de sort doit posséder tous les sorts liés à l'élément ou la magie utilisée.

Les invocations sont des sorts particuliers dont les effets ne peuvent être altérés.

Les élémentaires sont agressifs, ils ne sont plus protecteurs sauf pour les possesseurs de dons liés à un élément et les élus d'un dieu lié à un élément / un seul élémentaire peut être invoqué par jour et un par nuit

Élémentaire de feu

120PV at+37d20 def30+d20 dgts=5d12+10 i=18+d10 3PA
Vague de feu, explosion, sorts de feu, sorcier

Élémentaire d'eau

120PV at+35d20 def30+d20 dgts=5d10+5 i=20+d10 3PA
Changement de forme, étouffement, sorts d'eau, roublard

Élémentaire d'air

120PV at+35d20 def35+d20 dgts=4d10+4 i=22+d10 4PA
Invisibilité, rapidité, sorts d'air, assassin

Élémentaire de terre

150PV at+35+d20 def35+d20 dgts=6d10+6 i=10+d10 2PA
Peau de pierre, sorts de pierre, guerrier

Élémentaire de foudre

120PV at+37+d20 def30+d20 dgts=5d12+10 i=25+d10 3PA
Téléportation, explosion, sorts de foudre, sorcier

Élémentaire d'ombre

120PV at+36+d20 def35+d20 dgts=4d10+4 i=22+d10 4PA
Effroi (jet de peur JS volonté à -2), portail d'ombre, assassin

Élémentaire de lumière

120PV at+34+d20 def30+d20 dgts=4d10+4 i=27+d10 5PA
Aveuglement, rapidité, sorts de soin, paladin

24.4 Magies ancestrales

L'utilisation d'un sort de magie ancestrale coûte un point de vigueur par utilisation (avec en plus un choc métabolique à lancer => (Vigueur x2) + (Volonté x3) =% de résistance au choc => si loupé le lanceur de sort tourne de l'œil et s'évanouit

Les pierres de Magie ne fonctionnent qu'une seule fois, elles permettent de ne pas perdre de point de vigueur après l'utilisation d'un sort de magie ancestrale mais disparaissent après utilisation

Air

Vitesse des vents

Le sort peut être invoqué avant et tant qu'il n'est pas utilisé en combat, il reste prêt à fonctionner durant 12 heures. L'air accompagne le PJ dans ses mouvements et lui confère un bonus de 1PA par round pendant 1d6 round

À la fin du sort le lanceur de sort prend 2 points de fatigue et le PJ qui a bénéficié du sort 2 points de fatigue aussi, soit 4 points de fatigue s'il s'agit de la même personne.

Onde de choc

Une onde de choc d'air propulsée à haute vitesse s'abat sur une cible tous les 10 niveaux

La cible prend 50+5d10 de dégâts

Elle a le souffle coupé (-1PA) et doit lancer un jet de vigueur à -2 pour ne pas rester paralysé tout le round

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Disque tranchant

Un disque d'air, tourbillonnant à très haute vitesse, est invoqué dans la main du lanceur de sort => nécessite 1 round d'incantation

La vitesse du disque est telle qu'il en devient tranchant.

Le lanceur peut soit aller au corps à corps et toucher la cible avec un jet de dextérité comparé ou alors il peut lancer le disque jet de perception versus jet de dextérité pour toucher la cible

1 critique tranchant (1d10 à lancer pour déterminer le cc) 70+3d10 dégâts

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Tornade

Le lanceur peut invoquer une tornade d'air de plusieurs mètres capables d'avaler 100+1d100 personnes

L'invocation prend 3 rounds. La tornade est contrôlée durant 1 round tous les 10 niveaux par le lanceur de sort, puis elle s'éparille dans la nature (une bourrasque infligeant un jet de force à -4 pour ne pas tomber)

Dégâts infligés par le tourbillon 75+5d10 + 2 critiques contondants par round

En plus des dégâts de la tornade, les cibles prennent 1d6 tous les 3m de chute +1cc contentant au-dessus de 6m de chute

Le lanceur prend 5 points de fatigue après avoir lancé le sort

Eau

Fluidité

Le sort peut être invoqué avant et tant qu'il n'est pas utilisé en combat, il reste prêt à fonctionner durant 12 heures. L'eau accompagne le pj dans ses mouvements et lui confère un bonus de +4 en défense et +4 en initiative durant 1d6 round.

À la fin du sort le lanceur de sort prend 2 points de fatigue et le PJ qui a bénéficié du sort 2 points de fatigue aussi, soit 4 points de fatigue s'il s'agit de la même personne.

Sphère d'eau

Une sphère d'eau dotée de 90% de RM apparaît pour protéger le lanceur de sort ou un allié. La sphère confère aussi une protection équivalente à 9DPV.

Lorsque la sphère atteint zéro PV ou moins, elle disparaît.

À la fin du sort le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Vague assommante

Une puissante vague haute et large de 1m / niveau, apparaît, et s'éclate sur la zone ciblée par le lanceur de sort.

Toutes les personnes prises dans la zone prennent 150 de dégâts temporaires (si la cible a moins de PV que 150, elle tombe à 0PV)

Jet de force à -10 pour les cibles, si loupées, elles tombent au sol et perdent 2PA dans le round concerné par l'attaque (1PA pour avoir été projeté au sol et 1PA pour se relever). Si loupées, les cibles au sol doivent réussir un jet de vigueur à -5 pour se relever.

À la fin du sort le lanceur de sort prend 4 points de fatigue

Raz de marée

Le sort nécessite un imposant point d'eau (fleuve, lac, mer, océan)

L'eau jaillit de sa source et se dresse sur plusieurs dizaines de mètres de haut et de large (3m / niveau)

Le Raz de marée emporte tout sur son passage, il brise la pierre et le bois.

100 de dégâts +1d00

+ 2 C.C contondant + risque de noyade (jet de vigueur à -5)

Le lanceur prend 5 points de fatigue après avoir lancé le sort

Feu

Corps enflammé

Le sort peut être invoqué avant et tant qu'il n'est pas utilisé en combat, il reste prêt à fonctionner durant 12 heures. Le feu entoure le corps du lanceur de sort. Ces attaques bénéficient d'un bonus de +2 au toucher, +2 en défense et +20 aux dégâts, les effets durent 1d6 round.

À la fin du sort le lanceur de sort prend 2 points de fatigue et le PJ qui a bénéficié du sort 2 points de fatigue aussi, soit 4 points de fatigue s'il s'agit de la même personne.

Vague géante de feu

Une puissante vague haute et large de 1m / niveau, apparaît, et s'éclate sur la zone ciblée par le lanceur de sort.

Toutes les personnes prises dans la zone prennent 60+5d12 de dégâts de feu

Jet de vigueur à -6 pour ne pas suffoquer, asphyxié par les flammes.

Si loupé la cible tombe à OPV, évanouie, avec un nouveau jet de vigueur à chaque round pour se réveiller ou périr asphyxié (si 2 jets de vigueur échoués à la suite)

À la fin du sort le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Combustion

Le lanceur de sort pour brûler entièrement une cible, rien qu'au toucher ou d'un simple regard.

Le toucher nécessite un jet de dextérité comparé si la cible ne se laisse pas faire.

Le regard implique un jet de Volonté à +5 Vs jet de vigueur

Si la cible est touchée ou si elle loupe son jet comparé, elle s'embrase et prend 80+1d100 dégâts par round de concentration du lanceur de sort (le sort peut être lancé ou duré autant de round par jour que le lanceur de sort possède de dons)

À la fin du sort le lanceur de sort prend 4 points de fatigue

Nuée de flammes

Un nuage rouge apparaît et crache des flammes qui s'abattent sur le sol telle une pluie de feu.

La zone affectée est de 2m de rayon par niveau du lanceur de sort

100+1d100 de dégâts de feu.

Jet de vigueur à -6 pour ne pas suffoquer, asphyxié par les flammes.

Si loupé la cible tombe à OPV, évanouie, avec un nouveau jet de vigueur à chaque round pour se réveiller ou périr asphyxié (si 2 jets de vigueur échoués à la suite)

À la fin du sort le lanceur de sort prend 5 points de fatigue

Terre

Corps de pierre

Le sort peut être invoqué avant et tant qu'il n'est pas utilisé en combat, il reste prêt à fonctionner durant 12 heures. Le corps entier se solidifie et se transforme en pierre, permettant au porteur de bénéficier de +30PV d'absorption par attaque reçue, mais aussi de +9 au score de défense naturelle durant 1d6 round.

À la fin du sort le lanceur de sort prend 2 points de fatigue et le PJ qui a bénéficié du sort 2 points de fatigue aussi, soit 4 points de fatigue s'il s'agit de la même personne.

Vague géante de sable

Une puissante vague haute et large de 1m / niveau, apparaît, et s'éclate sur la zone ciblée par le lanceur de sort.

Toutes les personnes prises dans la zone prennent 50+5d10 de dégâts ainsi qu'un CC contondant. Pour se dégager du sable et ne pas périr asphyxier, les cibles doivent réussir un jet de force à -5 pour s'extraire du sable. Ils ont 2 à 3 rounds pour y arriver (si 16 ou plus en vigueur, 3^e round possible)

À la fin du sort le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Écrasement

Deux énormes blocs de pierre se forment autour de la cible à partir des morceaux de pierre et de terre présents.

La scène prend quasiment 1 round, et en fin de round, les deux pierres s'écrasent sur la cible.

La cible prend au total 90+5d12 de dégâts ainsi que deux CC contondants

Si la cible possède une vigueur égale ou inférieure à 13, elle tombe K.O, à partir de 14 ou plus, la cible peut lancer un jet de vigueur à -4 pour tenter de rester conscient

À la fin du sort le lanceur de sort prend 4 points de fatigue

Tremblement de Terre

Séisme ravageur sur 1km² / niveau

Les éboulements, tremblements et effondrements provoquent 60+5d12 de dégâts par m²

L'incantation prend 2 rounds

À la fin du sort le lanceur de sort prend 6 points de fatigue

Foudre

Vitesse de l'éclair

Le sort peut être invoqué avant et tant qu'il n'est pas utilisé en combat, il reste prêt à fonctionner durant 12 heures. La foudre accompagne le PJ dans ses mouvements et lui confère un bonus de +5 en défense et +5 en initiative durant 1d6 round.

À la fin du sort le lanceur de sort prend 2 points de fatigue et le PJ qui a bénéficié du sort 3 points de fatigue aussi, soit 5 points de fatigue s'il s'agit de la même personne.

Foudre géante

Un éclair immense part de la main du lanceur de sort pour venir s'écraser sur la cible infligeant $100+5d12$ de dégâts ainsi qu'un CC perforant doté d'un bonus de +2 sur le d10

La cible doit réussir un jet de vigueur à -5 pour ne pas tomber K.O après le choc.

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Mains foudroyantes

Le lanceur de sort invoque la foudre et concentre son énergie dans ses mains.

Au contact, chaque main peut infliger $60+6d10$ de dégâts de foudre, mais aussi paralyser et projeter l'adversaire.

Jet de volonté à -5 pour ne pas être paralysé, et jet de vigueur à -5 pour ne pas être projeté et envoyé au sol, K.O quelques mètres plus loin.

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 4 points de fatigue

Pluie d'éclairs

Un nuage noir apparaît et crache des éclairs qui s'abattent sur le sol telle une pluie d'éclairs.

La zone affectée est de 2m de rayon par niveau du lanceur de sort

$100+1d100$ de dégâts de foudre +1CC perforant

Jet de vigueur à -5 pour ne pas être paralysé et couché par la foudre.

Si loupé la cible tombe K.O, évanouie.

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 5 points de fatigue

Ombre

Portail d'ombre

Le lanceur peut invoquer un portail d'ombre pour parcourir le monde d'Aden et voyager dans des lieux déjà visités.

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Ombre tueuse

L'ombre du lanceur de sort se voit attribuer une cible (visible par le lanceur de sort). L'ombre est libre de lancer un sort offensif par round sur la cible. Elle utilise les mêmes sorts que le lanceur de sort qui l'a invoqué. Tant que la cible est vivante, l'ombre tueuse s'acharne à lui lancer des sorts, sauf si le lanceur de sort ou un puissant sorcier décide de la dissiper.

Dès que la cible est tuée, l'ombre disparaît.

L'ombre possède autant de PV que le lanceur de sort sans armure ni équipement.

Si l'ombre meurt,

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Barrière d'ombre

Le lanceur de sort invoque la magie des ombres pour se protéger. Deux attaques ennemies sont absorbées par les ombres durant 1d6 round.

Annihile deux attaques ennemies par round = sort ou arme

À la fin du sort le lanceur de sort prend 2 points de fatigue et le PJ qui a bénéficié du sort 2 points de fatigue aussi, soit 4 points de fatigue s'il s'agit de la même personne.

Colonne d'énergie négative

Sur une zone de 10m de rayon par niveau, une colonne d'énergie négative venue du ciel s'abat sur le sol, provoquant des dégâts colossaux.

Les cibles affectées dans la zone prennent 1d00+d100 de dégâts ainsi qu'un CC contentant et un CC tranchant

Les ombres présentes au sein de la colonne d'énergie négative tentent d'aspirer les âmes des cibles, telles des sirènes. Si la RM est loupée, la cible encaisse les dégâts et lance un jet de volonté à -6 pour ne pas succomber à leur appel.

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 6 points de fatigue

Magie obscure

Rayon de désintégration

Un rayon est lancé, ciblé automatiquement sur le cœur de la victime désignée.
À la fin du sort, le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Destruction organique

Un jet de localisation est à lancer.
La cible voit un de ses organes nécrosé ou détruit.
À la fin du sort, le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

La voix des démons

Le lanceur de sort insère de la magie sombre au plus profond de l'âme ciblée. La victime devient alors malgré elle liée à Naorg. La cible devient souillée et débloque la caractéristique Folie en passant directement à 2 points.
À la fin du sort, le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Réincarnation

Le lanceur de sort peut réincarner un mort dans un autre corps mort de son choix...le réincarné devient un serviteur de Naorg.
Il est possible de réincarner un mort dans son précédent corps.
À la fin du sort, le lanceur de sort prend 6 points de fatigue

Feu noir

Un feu maléfique enflamme une cible durant un round, infligeant 1d100 +30 de dégâts
La cible doit effectuer un jet de vigueur à -4 pour ne pas voir ses os brûler.
À la fin du sort, le lanceur de sort prend 4 points de fatigue

Foudre noire

Une foudre noire part de la main du lanceur pour s'écraser sur le torse de la cible, infligeant 5d12+100.
Jet de vigueur à -5, si loupé, la cible est carbonisée
À la fin du sort, le lanceur de sort prend 5 points de fatigue

Magie blanche / lumière

Guérison

Le lanceur de sort peut guérir entièrement un blessé.

Le sort prend trois rounds, puis le blessé récupère tous ses PV perdus.

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 6 points de fatigue

Assainissement

La magie blanche régénère la santé de la peau et des organes d'un individu et confère +1 en Cha et +1 en Vig (ne fonctionne qu'une seule fois par individu)

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 5 points de fatigue

Régénération

Une lumière divine jaillit sur une zone de 1m de rayon par niveau du lanceur de sort.

Régénère les membres perdus et referme les plaies. Les bénéficiaires de la lumière régénératrice récupèrent $50+5d10$ PV

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 7 points de fatigue

Zone de lumière impénétrable

Une sphère de lumière haute de 4m et large de 2m de rayon autour du lanceur de sort repousse tout type de créature de Naorg, du chaos ou nocturne.

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 7 points de fatigue

Lame de lumière

Une épée de lumière, longue ou à deux mains, équivalente à une lame +5, apparaît dans les mains

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 5 points de fatigue

Nuée de lucioles

$1d100+2$ de dégât par niveau, équivalent à une nuée d'insectes volants

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 2 points de fatigue

Magies combinées

Portail d'air et d'eau

Permet de se déplacer via n'importe quel point d'eau à un autre ou via les airs en un éclair à travers un portail de magie.

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 4 points de fatigue

Feu foudroyant (feu et foudre)

Une boule feu entourée de foudre explose sur une zone de 3m de rayon

100+6d12 de dégâts, portée : à vue

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 3 points de fatigue

Fertilisation des terres (Terre et lumière)

Des terres stériles, brûlées ou maudites, reprennent vie.

Pour que la magie opère, le lanceur de sort doit effectuer 4 fois l'incantation sur une période de 48heures.

À la fin du sort, le lanceur de sort prend 4 points de fatigue

25 Les niveaux 30

Au niveau 30 le PJ gagne un nouveau point de carac spécial qui peut être utilisé comme un point de carac pour débloquer un nouveau 2D, et ainsi posséder trois caracs à 2D. Au niveau 30, le PJ choisit l'un des deux pouvoirs offerts, lié à sa classe

Paladin : Courage divin (+1 à tous les jets, +1 relance de n'importe quel jet / jour) ou parade parfaite par jour (parade réussie automatiquement sauf si 20 sur le d20 de l'assaillant)

Barbare : Cri de courage (Ne coûte pas de PA, 1x par jour et 1x par nuit, le barbare peut se soigner, notamment en plein combat, grâce à son courage, à l'aide d'un cri lui faisant récupérer l'équivalent de = sa vigueur +3d12PV) ou instinct (+5 permanents au score de rapidité)

Explorateur : vision animale (l'explorateur peut lorsqu'il le souhaite, voir à travers les yeux d'un animal à portée de vue. Le pouvoir permet de contrôler l'animal) ou instinct (+5 au score de rapidité)

Guerrier : capacités accrues (+2 à tous les jets Att & Déf) ou tranchant (+2 à tous les jets de C.C)

Moine Combattant : guerrier saint (les dégâts des créatures monstrueuses ou entropiques sont divisés par 2) ou instinct (+5 permanents au score de rapidité)

Prêtre : Guide spirituel (bonus de +2 à toutes les aptitudes de prêtre) ou réincarnation (s'il venait à être tué, son âme se réincarnera dans le corps adulte d'un croyant du même dieu)

Druide : Don divin (+1 don offert à lancer) ou résurrection (la nature accorde une seule résurrection au druide)

Shaman : sombre sorcier (un élémentaire d'ombre protège le shaman 1x jour) ou spiritiste (communication permanente avec l'au-delà)

Erudit : mage de combat (peut lancer 2 sorts par round par don possédé par jour) ou Don divin (+1 don offert, à lancer)

Sorcier : mage de combat (peut lancer 2 sorts par round par don possédé par jour) ou archimage (une nouvelle école de magie intégralement offerte, au choix)

Contrebandier : Courage divin (+1 à tous les jets, +1 relance de n'importe quel jet / jour) ou Don divin (+1 don offert, à lancer)

Roublard : instinct (+5 permanents en rapidité) ou maître roublard (le roublard lance 2 jets et prend le meilleur des 2 pour chaque compétence utilisée de type discrétion, vol à la tire, cacher dans l'ombre, déplacements silencieux, escalade, saut)

Barde : Don divin (+1 don offert, à lancer) ou Barrière Divine (le dieu vénéré par le barde invoque une barrière de magie qui protège le barde 1 x par jour lors de la première attaque encaissée)

Assassin : capacités accrues (+2 à tous les jets d'attaque et défense) ou meurtrier (malus de -6 aux jets de surprises pour les cibles)

26 Table des niveaux

Chaque niveau acquis permet au PJ d'acquérir de nouveaux points de compétences, caractéristiques à dépenser ainsi qu'un à plusieurs points de vie supplémentaires.

Le PJ démarre en tant que Novice du niveau 1 à 10 quelque-soit sa classe

Novice		
Niveau	PX	Bonus PC, PV et CARAC
1	1 000	/
2	2 000	1PC / 1PV
3	3 000	1PC / 1PV
4	4 000	1PC / 1PV / 1 Point de Caractéristique
5	5 000	2PC / 1 PV
6	6 000	1PC / 1PV / 1Pt Carac spéciale
7	7 000	1PC / 1PV / 1 Point de Caractéristique
8	8 000	1PC / 1PV
9	9 000	1PC / 1PV
10	10 000	2 PC / 1d6PV

Au niveau 11, le PJ perd son rôle de novice pour devenir confirmé.

Confirmé		
Niveau	PX	Bonus PC, PV et CARAC
11	11 000	1PC / 2PV
12	22 000	1PC / 2PV / 1Pt Carac spéciale
13	33 000	1PC / 2PV / 1 Point de Caractéristique
14	44 000	1 PC / 2PV
15	55 000	2 PC / 2PV
16	66 000	1PC / 2PV / 1 Point de Caractéristique
17	77 000	1PC / 2PV
18	88 000	1PC / 2PV / 1Pt Carac spéciale
19	99 000	1PC / 2PV / 1 Point de Caractéristique
20	110 000	2PC / 2d6PV

Au niveau 21 le personnage joueur obtient un statut équivalent à maître dans sa classe.

Maître		
Niveau	PX	Bonus PC, PV et CARAC
21	150 000	1PC / 3PV
22	200 000	1PC / 3PV / 1 Point de Caractéristique
23	300 000	1PC / 3PV
24	400 000	1PC / 3PV / 1Pt Carac spéciale
25	500 000	2PC / 3PV / 1 Point de Caractéristique
26	600 000	1PC / 3PV
27	700 000	1PC / 3PV
28	800 000	2PC / 3PV / 1 Point de Caractéristique
29	900 000	1PC / 3PV
30	1 000 000	2PC / 3d6PV / 1Pt carac spéciale + TAB. Niv30

***Notes pour les niveaux 30** = Après avoir atteint le niveau 30, le Pj gagne 1PV +1PC tous les 100 000 points d'expérience supplémentaires gagnés, ainsi qu'un troisième 20 à débloquent dans ses caractéristiques et une aptitude de classe niv30 à choisir (voir chapitre précédent « le chapitre 25. Les Niveaux 30 »)

27 Bestiaire

27.1 /Monstres



Âmes en peine (esprit hurlant)

Les âmes en peine hurlent sur leur victime et absorbent des points de caractéristiques basiques. Elles bénéficient aussi d'une aura de peur. Aura de peur = jet de sauvegarde (volonté sans malus)
Absorption = l'âme en peine tente de toucher une cible, jet de dextérité comparé, le monstre possède 1G en dex +d20, s'il touche, la cible doit lancer un jet de sauvegarde en volonté à -2 pour ne pas se faire absorber 1dG points de caractéristique (elle-même déterminée au préalable par 1d8, si B le joueur choisit la caractéristique affectée)

Les âmes en peine n'ont pas de PV, si une lame +3, ou une lame en argent les touchent, elles disparaissent

Si une âme en peine parvient à absorber 20 points de caractéristique, elle se transforme en monstre du chaos... 800PX

Antebios

Créature de Naorg d'une hauteur variable entre 6 et 9 mètres. Elle est munie d'une carapace en adamantite extrêmement solide, d'une mâchoire large et puissante ainsi que de deux gigantesques pinces capables de broyer n'importe quel matériau.

Les Antebios se cachent dans les profondeurs, sous terre ou au fond des océans.

Att = 81 +d20 (griffes)

Att = 80+d20 (mâchoires)

Esquive = 69+d20

Défense naturelle = 60

Dégâts pinces = 8d12 +70

Dégâts mâchoire = 7d10 +60

800 PV

Intensité du critique = +6

Défense contre les coups critiques = -6

12 000PX

Araignée géante

18 dans les caracs physiques et 20 en Dextérité

180PV, 4PA

Att 49+d20 pattes à 5d10+5 de dégâts et mâchoire à 4d12+9

Def 43+d20

Chaque attaque portée est accompagnée de poison = JS volonté à -4 pour ne pas être étourdi 1 round et jet de vigueur à -4 pour ne pas succomber au poison (coma de 3d6 rounds)

600PX

Bête du Chaos

Créature de 3m50, pourvu d'ailes trop petites pour voler, mais suffisamment grandes pour se propulser et planer sur plusieurs centaines de mètres.

Sa mâchoire et sa tête sont démesurément grandes en comparaison du reste de son corps.

Att = 47 +d20 la bête a 6 pattes dotées de puissants sabots (2 attaques +2 parades ou 4 attaques ou 4 parades / round)

Att = 51+d20 (mâchoires) coup critique automatique si cible touchée

Défense en parade = 40+ d20 (avec ses sabots)

Esquive = 44+d20

Défense naturelle = 45

Dégâts sabots = 4d10 +40

Dégâts mâchoire = 5d12 +50

366 PV

Intensité du critique = +3

Défense contre les coups critiques = -4

Dégâts divisés par 2 (du fait de son envergure)

3 000PX

Chiroptère géant

De forme humanoïde, ces chauves-souris géantes infestent le ciel des régions hantées, ou habitées par des démons ou des sorciers de Naorg.

Assoiffés de sang, ils traquent de préférence les elfes et les humains, mais aussi les animaux.

Les Chiroptères géants peuvent voler de longues heures grâce à leurs ailes

Att = 39 +d20 (griffes)

Att = 40+d20 (mâchoires)

Esquive = 44+d20

Défense naturelle = 30

Dégâts griffes = 3d6 +20

Dégâts mâchoire = 4d8 +30

180 PV

Intensité du critique = +1

Défense contre les coups critiques = -1

900PX

Dégénérescence de Naorg

Hautes de 2m30, ces créatures sont dotées de cornes et de dents aiguës, mais dépourvues d'œil. Elles ressentent la vie et détruisent tout être de chair n'étant pas soumis à Naorg et se trouvant à proximité d'elles.

Elles peuvent effectuer des bonds de plusieurs mètres de haut.

20 en Force, Dextérité et Vigueur

Att = 41 +d20 (griffes)

Att = 40+d20 (mâchoires)

Esquive =39+d20

Défense naturelle = 35

Dégâts griffes = 3d8 +30

Dégâts mâchoire = 4d10 +40

240 PV

Intensité du critique = +2

Défense contre les coups critiques = -3

900PX

Fantômes (esprit errant)

Les fantômes peuvent faire vieillir de 10 ans les mortels d'un simple contact seulement

De la même façon, une simple attaque avec une arme sacrée ou argentée permet de les faire disparaître

500PX

Manticore (mangeuse d'hommes) créature au corps de lion au pelage rouge et épais, à la tête humaine à 3 rangées de dents et dotée d'une queue de dragon couverte d'épines

Cette créature ignoble fut créée par les démons de Naorg dans le but de traquer et tuer tous les survivants sur Aden. Celles qui sont encore en vie ont un âge qui se compte en milliers d'années...

600PV att 48+d20 griffes 49+d20 mâchoire 42+d20 projectiles 43+d20 queue

Def 41+d20 esquive 42+d20 M=5d10+30 G=5d8+20 6PA

Talents : cacher dans l'ombre, déplacements silencieux, vigilance tous à 80%

Peut placer ses attaques de griffes ou de mâchoire en même temps que ses attaques de Queue

La grande particularité de ce lion à visage de démon, pourvu de trois rangées de dents acérées, est aussi de projeter de nombreux dards venimeux avec sa queue, et des sécréter un puissant venin capable d'endormir, de maudire, de causer des maladies... ou de tuer.

2 000PX

Maruphage : panthère grise aux yeux mauves, elle absorbe la magie et est donc totalement immunisée à ces effets. Elle possède aussi les dons de télékinésie et télépathie

Don insensibles à la magie niv2 = 100% de RM

2 esquives parfaites par jour

3PA + 3esquives

190PV att 43+d20 def 39+ d20 Esquive 44+d20 M=4d10+25 G=3d8+20

1 500PX

Monstre du Chaos

Plus gros et plus massif que la bête du chaos, il ne possède pas d'ailes pour se propulser. Il mesure 4m50 de haut. Sa tête est minuscule et difficile à atteindre. Ses bras sont énormes et touchent constamment le sol. Ses mains sont munies de griffes, mais ses coups commettent plus de dégâts lorsqu'il ferme ses poings

Att = 55+d20 (poings contondants) critique si cible touchée (dpts = 6d12+40)

Att = 55+d20 (griffes) critique si cible touchée (6d10+30)

Défense = 47+ d20

Esquive = 39+d20

Défense naturelle = 50

450 PV

Intensité du critique = +5

Défense contre les coups critiques = -5

Dégâts divisés par 2 (du fait de son envergure)

6 000PX

Panthère de l'Outremonde

180PV att 46+d20 griffes 45+d20 mâchoire

Def 38+d20 esquive 43+d20 M=5d10+40 G=5d8+30 3PA+1esquive+1attaque

1 200PX

Sirène

20% de R.M, entre 1m50 et 1m80 entre 50 et 75kgs, 20 en Dextérité, 110PV

Chant hypnotisant (R.M possible) - les cibles lancent un jet de volonté à -6 pour ne pas être envoûtées et paralysées. S'elles échouent elles sont paralysées et doivent relancer un deuxième jet de sauvegarde. Si elles le réussissent elles sont simplement paralysées pendant 3d6 rounds, si elles échouent encore, elles cherchent par tous les moyens à se jeter en mer pour s'y noyer dans la béatitude.

Cri strident (pas de R.M) - Les sirènes hurlent et blessent les tympans de ceux qui entendent le cri. Les cibles perdent 4d6+20 PV, les PJs perdent leurs capacités ou compétences d'écoute pendant 48h, ainsi qu'un malus de -4 en perception la première heure, puis -2 pendant 24h

Charme de sirène (R.M possible) - ne fonctionne que pour les cibles dans l'eau.

Résistance magique éventuelle, puis jet comparé de charisme de la sirène à 18+4+d20 contre la volonté de la cible +d20.

Si la cible échoue, elle voit la sirène comme une déesse de beauté et s'enfonce dans les profondeurs, heureux, tandis que les sirènes la dévorent...

Att 41+d20 (morsure, attaque dans l'eau)

Def 46+d20 (esquive)

1 500PX

Sithriths

Ces monstres ailés, de 2 à 3m de haut aux pieds en forme de serres ne sont plus qu'une poignée. Ils vivent entre l'Outremonde et les montagnes de Boria.

20 000PX

Spectres (esprits hostiles et agressifs)

Les spectres peuvent combattre les mortels, ils se matérialisent une seconde au moment de l'impact avec leur attaque (c'est d'ailleurs leur point faible, ils sont vulnérables lorsqu'ils portent leur attaque ou sinon tout simplement intouchable)

PV, Atk et Def varient selon le type de spectre (guerrier, barbare, civil, prêtre, etc.)

90PV 4PA attaque 45+d20 5d10 +25 de dégâts, esquive à 35+d20

500PX

Spectre de faucheur

20 For, Dex, et Per

Berserker, insensible à la magie 50%

Attaque au sabre 52+d20 8d10+56

Ambidextre deux sabres

4PA+3attaques+2défenses

200PV +66PV de mur d'ombre + élémentaire d'ombre à 120PV

Spectre insensible aux coups critiques

4 000PX

Troll des forêts

160 PV att+46 +d20 def45+d20 ; dégâts = 5d12+40 (gourdin géant) Vitesse=15+d10

3PA + 1attaque +1 esquive

1 000PX

Troll des neiges

170 PV att+44 +d20 def45+d20 ; dégâts = 3d12+30 (griffes) Vitesse=15+d10

4PA + 1esquive

1 000PX

Troll de pierre

190PV att+47+d20 défense naturelle à 50 ; dégâts =6d12+40 (masse géante) Vitesse=10+d10

2PA +2 attaques

Peau de pierre permanente, pas de critique ni de dégâts x2

1 000PX

Tyrannoœil

500 PV

10 sorts lancés par round + 3PA (déplacement ou esquive)

Œil principal = équivalent à une pierre de magie, une magie ancestrale au hasard

9 tentacules avec œil de magie

Foudre : tous sorts de foudre

Air : tous sorts d'air

Terre : tous sorts de terre

Feu : boule de feu et mur de feu fréquemment utilisé, ou sinon tous sorts de feu

Eau : prison de glace en priorité, ou sinon tous sorts d'eau

Noire : fatalité rampante en priorité, ou sinon tous sorts de Magie obscure

Ombres : sort de mur d'ombre et disparition fréquemment utilisée, ou sinon tous sorts d'ombres

Lumière : sort d'aveuglement en priorité ou sinon tous sorts de lumière

Blanche : peu se soigner de 100PV une fois par round ou régénérer un tentacule

Si le tyrannoœil se sent acculé après un combat ou en danger à l'approche de puissants ennemis, il invoque un élémentaire par magie, soit 9 élémentaires pour le protéger

15 000PX

27.2 Animaux

*Gl = gueule

*Gr = griffes



Aigle

10% de crever un œil de sa cible, doit faire plus de 90 pour toucher, si 100 les deux yeux sont impactés

Jet de critique perforant à lancer pour chaque œil atteint

Les heaumes immunisent aux attaques d'aigle

12PV+1d6 PV ou +2d6 si aigle royal

Si familier :

+1PV par niveau

+1% de blesser une cible par niveau (1d6 de dégâts tous les 10 niveaux)

100PX

Félin

40PV att 39+d20 griffes 33+d20 gueule

Esquive 39+d20 Gr=3d8+5 Gl=3d8+5 2PA+2esquives

Aveuglement = le félin s'en prend aux yeux de la victime, 09% d'arracher un œil si le chat arrive à porter un coup critique

100PX

Cheval léger

110 PV, For, Dex et Vig entre 16 et 19

10PX

Cheval de trait

130 PV, For, Dex et Vig entre 17 et 19

10PX

Cheval de guerre lourd

150 PV, For, Dex et Vig entre 18 et 20

100PX

Chien de guerre

90PV 3PA+1attaque att 39+d20 et def 35+ d20 Gr=4d8+5 Gl=5d10+15

Morsure fatale = si la cible ne possède pas d'armure sur la partie du corps mordu, le chien reste accroché à la cible infligeant des dégâts supplémentaires à chaque demi-round (nécessite simplement de relancer les dégâts). La cible se voit démunie d'1PA par round et de dégâts qui s'accumulent tant que le chien reste accroché.

300PX

Chien loup

80PV 3PA+1esquive att 36+d20 et def 33+ d20 Gr=4d10+10 Gl=4d8+15

Renversement = force comparée ou dextérité comparée (16 en For, 18 en Dex)

150PX

Crocodile

140 PV Attaque (morsure) 37+d20 (tranchant et perforant) à 5d10+20 et (queue) 34+d20 (contondant) à 4d8+12

2PA+1attaque

Défense naturelle 33 et esquive à 33+d20

Combat aquatique = +4 aux jets d'attaque, défense et dégâts dans l'eau, +1 esquive et +1 PA par round lorsque le crocodile se trouve dans l'eau

300PX

Crocodile géant

270 PV Attaque (morsure) 41+d20 (tranchant et perforant) à 5d10+20 et (queue) 37+d20 (contondant) à 4d8+12

2PA+2attaques

Défense naturelle 39 et esquive à 30+d20

Combat aquatique = +4 aux jets d'attaque, défense et dégâts dans l'eau, +1 esquive et +1 PA par round lorsque le crocodile se trouve dans l'eau

700PX

Faucon

7% de crever un œil de sa cible, doit faire plus de 93 pour toucher, si 100 les deux yeux sont impactés

Jet de critique perforant à lancer pour chaque œil atteint

Les heaumes immunisent aux attaques d'aigle

13PV+1d6 PV

Si familier :

+1PV par niveau

+1% de blesser une cible par niveau (1d6 de dégâts tous les 10 niveaux)

100PX

Gorille

210PV 3PA+1A++1Def att 41+d20 et défense naturelle à 35 Poings=5d12+30

Coups critiques contondants

400PX

Hyène

60PV att 31+d20 griffes 30+d20 queue

Def 33+d20 esquive 39+d20 Gr=3d10+10 Gl=3d12+10 2PA+1esquive

100PX

Hyène géante

120PV att 38+d20 griffes 39+d20 queue

Def 35+d20 esquive 39+d20 Gr=5d10+10 Gl=5d12+10 3PA+1attaque+1esquive

200PX

Lion

130PV att 43+d20 griffes 40+d20 queue

Def 35+d20 esquive 39+d20 Gr=5d10+20 Gl=5d12+20 3PA+1attaque

300PX

Loup

90PV 3PA+1attaque+1esquive att 39+d20 et def 35+ d20 Gr=5d8+15 Gl=5d10+20

Renversement = force comparée ou dextérité comparée (16 en For, 18 en Dex)

150PX

Loup géant

190PV 3PA+1attaque+1esquive att 44+d20 et def 45+ d20 Gr=6d8+25 Gl=6d10+35

Renversement = force comparée ou dextérité comparée (16 en For, 18 en Dex)

400PX

Ours

270PV 2PA+2attaque att 47+d20 et défense naturelle à 45 Gr=5d12+30 Gl=6d10+40

Coups critiques à la fois tranchant et perforant

400PX

Ours géant

400PV 2PA+2attaque att 54+d20 et défense naturelle à 50 Gr=7d12+35 Gl=8d10+45

Coups critiques à la fois tranchant et perforant

900PX

Panthère

100PV att 40+d20 griffes 35+d20 gueule

Def 35+d20 esquive 39+d20 Gr=5d10+20 Gl=5d8+10 3PA+2esquives

100PX

Perroquet savant

Peut retenir et répéter des informations 40% (+1% par niveau si familier)

Compétence ventriloquie 50% (+1% par niveau si familier)

10PX

Sanglier

80PV attaque cornes 30+d20

Dégâts = 5d8+25

Def 30+d20 4PA

Charge = +6 aux jets d'attaque et dégâts, si la cible est touchée jet de force comparé (18 en Force +d20) pour ne pas être renversé. Si la charge engendre un coup critique, le coup critique se situe au niveau des jambes de la cible.

100PX

Sanglier géant

180PV attaque cornes 40+d20

Dégâts = 5d12+40

Def 40+d20 4PA

Charge = +6 aux jets d'attaque et dégâts, si la cible est touchée jet de force comparé (18 en Force +d20) pour ne pas être renversé. Si la charge engendre un coup critique, le coup critique se situe au niveau des jambes de la cible.

200PX

Serpent

70% de cacher dans l'ombre

65% de déplacements silencieux

30PV 3PA +1 attaque +1 esquive

Morsure : 33+d20 (3d6+10 de dégâts + venin = jet de sauvegarde vigueur pour ne pas être paralysé)

100PX

Serpent géant

60% de cacher dans l'ombre

60% de déplacements silencieux

90PV 4PA +1 attaque +1 esquive

Morsure 39+d20 (3d6+10 de dégâts + venin = jet de sauvegarde vigueur avec un malus de 4 pour ne pas s'évanouir)

Étouffement : Jet de for comparé (18 en Force)

200PX

Singe savant

60PV, 3PA+2 esquives, 18 en Dex et Per, Vol à la tire 60% (+1% par niveau si familier),

Déplacements silencieux 50% (+1% par niveau si familier), Compétence escalade

10PX

Tigre

140PV att 47+d20 griffes 46+d20 queue

Def 39+d20 esquive 40+d20 Gr=5d10+20 Gl=5d12+20 3PA+2attaque

400PX

Tigre à dents de sabre

210PV att 49+d20 griffes 49+d20 queue

Def 39+d20 esquive 40+d20 Gr=5d10+20 Gl=5d12+40 3PA+2attaque

900PX

Taureau / Auroch / Bison

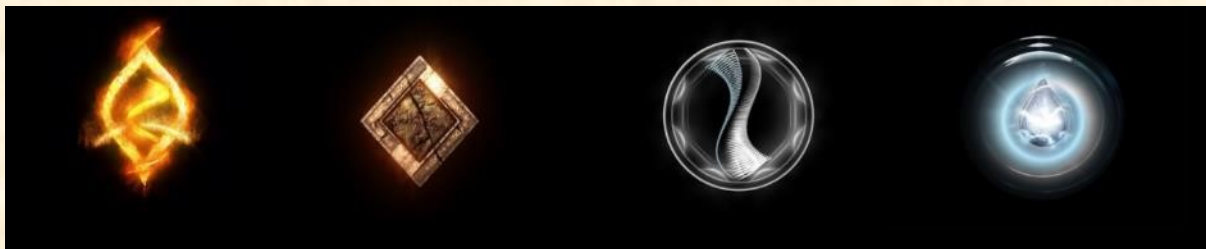
220PV att 43+d20 (cornes) att 34+d20 (sabot)

Dégâts cornes = 6d10+30

Dégâts sabots = 6d8+20

300PX

27.3 Eléments



Élémentaire de feu

120PV at+37d20 def30+d20 dgts=5d12+10 i=18+d10 3PA

Vague de feu, explosion, sorts de feu, sorcier

800PX

Élémentaire d'eau

120PV at+35d20 def30+d20 dgts=5d10+5 i=20+d10 3PA

Changement de forme, étouffement, sorts d'eau, roublard

800PX

Élémentaire d'air

120PV at+35d20 def35+d20 dgts=4d10+4 i=22+d10 4PA

Invisibilité, rapidité, sorts d'air, assassin

800PX

Élémentaire de terre

150PV at+35+d20 def35+d20 dgts=6d10+6 i=10+d10 2PA

Peau de pierre, sorts de pierre, guerrier

800PX

Élémentaire de foudre

120PV at+37+d20 def30+d20 dgts=5d12+10 i=25+d10 3PA

Téléportation, explosion, sorts de foudre, sorcier

800PX

Élémentaire d'ombre

120PV at+36+d20 def35+d20 dgts=4d10+4 i=22+d10 4PA

Effroi (jet de peur JS volonté à -2), portail d'ombre, assassin

800PX

Élémentaire de lumière

120PV at+34+d20 def30+d20 dgts=4d10+4 i=27+d10 5PA

Aveuglement, rapidité, sorts de soin, paladin

800PX

28 Héros et légendes

Kerek Drago



(Anti)Paladin niv30

Guerrier Asheni, Roi de Tyr, maître du clan Drago

Dons : Berserk, rapide, sanguinaire

20 en For, Dex, Per, Vig, et Cha, 16 en Int et Vol

Possède deux cœurs de Dragon ainsi que 6 cœurs de démons greffés sur son corps

(Le front = Magie obscure ancestrale, le torse = Régénération, 20 en Vigueur et +200PV, la main gauche = Magie ancestrale de Foudre, deux sur le bras droit = + 2 PA, +4 en rapidité, magie des ombres et insensible à la magie, un sur l'épaule droite = télépathie et télékinésie)

5 des 6 cœurs sont ceux de démons primordiaux

5PA + 1 attaque + 4 défenses

Att 87+d20 (7d10+80) Lame sanglante De Drago 1^{er} du Nom

Att 88+d20 (8d12 +80) Lance lourde de Valdraan

+4 sur le rang du critique

Berserk +6

2 barrières divines par jour

+ barrière d'ombre (absorbe 2 attaques)

Ombre Tueuse accompagne Kerek et choisit une cible

Def 85+d20 Bouclier en matéria (50% RM)

100 % de RM naturelle (cœur de démon)

Rapidité : 27+d10

Maîtrise des magies ancestrales noires, foudre et ombres

Nérédis Meyhreis Fidis



Erudit Niv30

Dieu du feu éternel, Apprenti Chevalier de Soal, Maître du Cercle, Gardiens des cristaux de magie, Roi de la cité des démons et fondateur de l'empire du Feu

5PA + 4 esquives

5PA +1Att +4esquives (ambidextre)

Peut lancer deux sorts de feu par round

Possède un fragment de gemme rouge (dégâts magiques max, pas de lancer de dés)

Possède le cristal de magie Fidis et le cristal de magie Meyhreis

Att 87+1d20 (lame de feu)

Att 90+1d20 (sabre annihilateur)

Def 71+1d20 (esquive)

280PV naturels +120PV de sphère de feu + 150PV du cristal elfique de Fidis + 150PV de sphère entropique du cristal elfique de Meyhreis + 120PV de Magie obscure du médaillon de Némésis

Maitrise tous les sorts de feu, peut invoquer l'esprit de feu et des élémentaires de feu

Possède le cristal de Fidis (sort de guérison 1x jour, maitrise de la magie blanche, 50% de RM, sphère de Fidis, repousse les fantômes, invisibilité aux yeux de monstres)

Médaillon de Némésis (maitrise des magies ancestrales noires et ombres)

Magies ancestrales maitrisées : Feu, Magie obscure, Ombre, Terre, Air, Foudre

Deva Val Heru Féécâlé



Erudit Niv30

Maitrise les 5 éléments

Foudre, Eau, Terre, Feu et Air

Elle peut lancer 3 sorts normaux par round

Volonté et Perception à 30 le reste à 25

250PV naturels + toge elfique de protection 25PV + Sphère de protection des Archanges +100PV

⇒ 375PV +120PV (élémentaire d'air ou de foudre)

Elle peut aussi se protéger à l'aide d'élémentaires protecteurs prêts à se sacrifier pour elle.

Attaque : 68+d20 (lance d'Archange, 6d10+15 de dégâts)

Défense : 55+d20

Esquive : 59+d20

Deva maitrise les compétences d'ensorceleurs lui permettant d'éviter les critique (70%)

Tous les sorts d'éléments maitrisés au maximum (pas de dés, dégâts max à chaque sort)

Magies ancestrales d'air, de terre et de foudre

Sorts spéciaux

- Invocation d'esprits de la Forêt 1x par Lune (1d6+1 esprit invoqué)
- Invocation de créatures sylvestres 1x jour (1d6 créatures)
- Invocation d'animaux sauvages 1x jour (2d12 animaux)
- Raz de marée : inonde une zone de 150m de rayon
- Tornade 500 m de rayon => jet de for, dex ou vigueur à difficulté 35 pour ne pas se faire avaler par la tornade. À chaque round la difficulté augmente de 5. La tornade fait 5d12 de dégâts + 1 critique à lancer + les dégâts de la chute à cause de la hauteur (si la cible est rejetée depuis les airs par la tornade dégâts 1d6 tous les 3m, au-delà de 9m de haut, 1d6 par mètre supplémentaire)
- Tempête de foudre 10d10 de dégâts sur 50m de rayon (dégâts x2 si armure en fer portée)
- Tempête de feu 8d12 de dégâts sur 30m de rayon (feu 12 de dégâts par round)

Le déchainement des éléments (sort ultime, coûte 5 points de fatigue et jet de vigueur à -20)

5 anneaux de magie partent de Deva en 5 vagues qui frappent tous ceux qui l'entoure y compris ses alliés sur une zone de 50 mètres de portée / rayon

Chaque vague fait 100 de dégâts Terre / Feu / Air / Foudre / Eau

Jet de vigueur à -4 pour ne pas être paralysé / jet de perception à -4 pour éteindre le feu / jet de force à -4 pour ne pas s'envoler / jet de volonté à -4 pour ne pas être paralysé / jet de dextérité à -4 pour ne pas glisser

Adryan Deneriel

Guerrier niv30

Roi de Méréa, élu des Archanges et protecteur de Dame Bonne Fortune

Don insensible à la magie 50% de RM et insensible au feu 100%

20 en Dex, Cha et Vol, 19 en For et Vig, 18 en Int et Per

Possède une pierre de Deva qui lui permet de résister à deux coups critiques par jour (transforme l'attaque critique en attaque normale, fonctionne automatiquement sur les deux premiers critiques encaissés par jour)

4 en courage

3 pierres de Yauden

- Puissance +4 aux dégâts et -4 aux dégâts adverses pour toutes les attaques
- Habilité +2 en rapidité et +2 à la visée
- Absorption -8 à tous les dégâts adverses sur chaque attaque

Lame empoisonnée de l'Outremonde +3

Lame d'argent adénienne +3

Krys des éléments +3 (permet de se lier à un élément)

Maitrise les sorts d'air et de feu

Immunisé au feu

Barrière divine (2x par jour) = absorbe la première attaque qui touche

PV : 180PV naturels + 50PV d'armure légère + élémentaire d'air 120PV

Attaque : 67+d20 dégâts à 5d10 +9

Défense : 63+d20 Ambidextre (absorbe 12 de dégâts à chaque attaque)

Esquive : 58+d20

Vaal'Akynn

Il fut l'un des douze apprentis de Valdraan Feaval, Valden et Feanor Feaval comptent parmi ses illustres ancêtres.

Il quitta l'ordre des chevaliers de Sôal, alors qu'il en était l'un des maîtres.

Il était le plus grand expert de Magie obscure que les chevaliers aient connu.

Il a fini par quitter l'ordre pour fonder la confrérie des Guerriers Démons.

Cette organisation était ouverte uniquement à ceux dont le sang de démon coulait dans les veines, aux Ashenis, porteurs de cœur de démon, descendants de démons, ou possédés par l'âme d'un ancien démon...

Sa maîtrise des forces obscures et de la nécromancie était telle, que même les Guerriers Démons finirent par le chasser de l'ordre, effrayés par sa puissance.

L'ordre se scinda en deux. Une partie rejoignit l'empire de Minn pour assurer la protection des terres les plus exposées à l'Outremonde.

L'autre partie fonda secrètement des monastères cachés et dispersés sur le continent, afin d'enseigner les voies obscures à des paladins au cœur pur...se servir de la Magie obscure pour vaincre la Magie obscure.

De son côté Vaal'Akynn continua son ascension. Il fonda un nouvel ordre dont il était le culte. Ses disciples reçurent la même formation que les chevaliers de Sôal, ce à quoi s'ajoutait un apprentissage par la violence, de la nécromancie et des ombres.

Puis, rongé par sa puissance, il se transforma en sorte d'immense Archange démoniaque du chaos.

Les guerriers démons de Minn montèrent une expédition il y a de cela des siècles pour capturer et enfermer l'immortelle entité.

Mais aujourd'hui, le monstre s'est réveillé, et le monstre s'est libéré...

7m de haut, grande créature, dégâts divisés par deux

990 PV naturels

Peau solide comme de l'adamantite, fait baisser le CC de 3 rangs + vigueur démoniaque qui fait aussi baisser le CC de 3 rangs, soit un total de -6 au rang des critiques

120 PV de sphère d'ombre

Absorbe 20 de dégâts à chaque attaque

80% de RM

Pouvoir de régénération (+60PV par round)

Ailes => vol naturel

6PA + 4 esquives

Def naturelle = 60

Esquive = 69+d20

Attaque sans arme = 93+d20

Griffes = 8d12 +109 => griffes sanglantes +4 sur le rang du C.C

Mâchoire = 7d10 +125 => ses morsures lui permettent de récupérer les PV absorbés +4 sur le rang du C.C

Les Faucheurs

Les armées chargées de détruire les mondes étaient composées de Dragons, d'Archanges, de Démons et de chevaliers, appelés les faucheurs.

Ils sont équipés d'un anneau de téléportation, d'une armure en matériau noire, d'un sabre de désintégration, d'une arme personnalisée, et d'une pierre de Naorg pour les guider

Ils maîtrisent au minimum trois magie parmi :

Ombres, Foudre, Feu, Magie obscure, Acide, Air

Ils maîtrisent aussi la télépathie et la télékinésie, ainsi que les bases du psionisme

Pouvoirs psioniques = Contrôle de l'esprit, enfermement de l'esprit, sphère de désintégration, rapidité divine (+3PA pendant 2 rounds et initiative gagnée automatiquement sur le score de rapidité durant ces deux rounds), épuisement mental (ajoute 1 point de fatigue par différence aux jets comparés), lévitation, télékinésie, télépathie, absorption de vie (absorbe 1 point de vigueur sur la cible et soigne 50PV), apaisement mental (+40PV de soins, si blessé, +1 à tous les jets)

Attaque 59+d20 (sans bonus berserker ou contre-attaque) avec arme perso (soit 6d10 ou 7d12 +50)

Attaque 64+d20 avec sabre de désintégration (7d12+54), RM à chaque attaque pour ne pas voir la partie du corps touchée désintégrée par la lame

Berserker +6 au toucher et aux dégâts

Défense naturelle 45

Les dons possédés varient selon le faucheur à l'exception de Berserker qu'ils possèdent tous

Parade agressive 59+d20 ou 54+d20 selon arme

290PV naturels (ou plus selon le faucheur) +140PV d'armure +120PV sphère protectrice lié à un élément

Guerrier Niv30

3PA +2 attaques +2 parades

Soit 50% soit 100% de RM (à déterminer au jet de chance)

Une dizaine coups spéciaux maîtrisés

Les Faucheurs,

Surnommés les destructeurs de royaumes, ces guerriers de Naorg venus des étoiles sont encore à ce jour, les plus puissants soldats de Naorg jamais affrontés au cours des derniers millénaires écoulés.

Les anciens les décrivaient comme des guerriers sorciers complets et expérimentés, dont le corps avait la particularité de se régénérer de n'importe quelle blessure.

Ils portaient des armures noires forgées à partir d'écailles de dragon et de pierres d'adamantite.

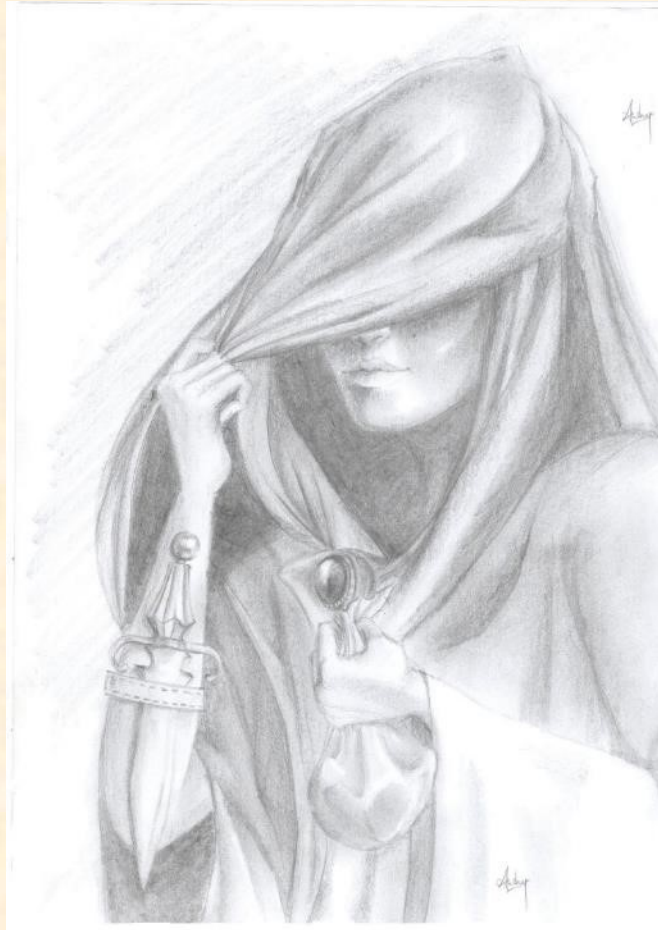
Et ils se battaient pour la plupart avec deux armes.

L'une en acier, sanglante et maudite, infligeant des blessures qu'aucune magie ne pouvait soigner...l'autre, un sabre d'annihilation, porteur d'énergie noire, capable de trancher tout ce qu'il touchait au contact.

La dernière légion connue, de ces guerriers immortels comparables à des dieux, a été entièrement exterminée par le défunt chevalier de Soâl, le légendaire Vaal'Akynn.

Les Arcanes du Savoir ancestral, Livre IV

29 Les Ressources rares



Liste de poisons

Ricine (plante) = protéine mortelle issue d'arbrisseaux, dégrade les cellules au contact. Agonie lente ou rapide selon la quantité utilisée

Tétrodotoxine (poisson-fugu) = paralysie du système nerveux jusqu'à mort au bout de 04 à 06h après ingestion

Coprin noir d'encre (champignon) = mélangé à de l'alcool, malaises, vomissements et étourdissements

Larves de Drakka (petits vers parasites) = provoque une diarrhée sanglante, des vomissements et une paralysie durant plusieurs jours

Acide urique (sur peau de requin) = dégradation physique jusqu'à ce que mort s'ensuive

Glycoside Cyanogène (manioc, haricot) = évanouissement, faiblesse physique temporaire

Sang et peau de grenouille-taureau = le sang peut être mortel après une longue agonie, la peau violemment paralysante

Makigai (encre extrait des jonques de baleine) = poison hautement mortel et paralysant

Rose noire de Garmorde = Un seul pétale peut permettre de confectionner une fiole de poison, rapide, brutal et hautement mortel

Venin de scorpion = son poison peut paralyser ou tuer selon la vigueur de la victime

Venin de serpent tueur = mortel en quelques heures seulement selon la vigueur de la cible

Venin de serpent paralysant = paralysie partielle ou totale selon la vigueur de la victime

Marché de Haut-Ciel

*Le Yauden est une pierre rare qui abrite un élément entropique aléatoire à tirer au hasard

- Clairvoyance +2 à tous les jets de perception
- Habilité +2 en rapidité et +2 à la visée
- Puissance +4 aux dégâts et -4 aux dégâts adverses pour toutes les attaques
- Nyctalope (permet de voir la nuit)
- Absorption -8 à tous les dégâts adverses sur chaque attaque
- Résistance magique 10%

Un PJ peut porter jusqu'à 3 gemmes différentes simultanément pour bénéficier de tous les effets de chaque pierre. Au-delà des 3 gemmes portées, les pouvoirs s'annulent temporairement tant que les pierres de Yauden sont rapprochées

*La meloté : "la fleur d'amour" elle apaise, permet de récupérer de la fatigue et soigne 5d6PV+2D si elle est bien préparée en baume pour appliquer sur la blessure ou en boisson si la blessure est de type magique, poison, épuisement.

Marché de Minn

- ⇒ Graine de Chamka = +6PV naturel (effet unique et instantané)
- ⇒ Thé de Thaiminn = 10 rounds de préparation +10PV +1 aux jets de sauvegarde pendant 12heures
- ⇒ Feuille Viet = feuille à mâcher, coupe la faim, effets de fatigue divisés par deux (dépendance importante avec crise de manque)
- ⇒ Œuf de Koinu (dragonnet) => en 3 mois il atteint une taille adulte équivalente à un pégase ou un petit griffon et peut donc être dressé et monté
- ⇒ Eau de Noudi => rend malade la première fois. Si elle est rebu une deuxième fois, elle procure une immunité contre les poisons paralysants, et une atténue les effets d'un poison normalement mortel
- ⇒ Pierres de Yauden
- ⇒ Lames Kai-chi (pas de malus de rapidité)
- ⇒ Amulette de chance (don chanceux) (remplace un don ou prend la place d'un don) / bracelet
- ⇒ Amulette des Archanges (+1 à tous les jets, pour les croyants uniquement) / médaillon
- ⇒ Anneau de bravoure (immunise à la peur et à la terreur)

Marché Aladhann

Trésor local

- Graine de Kabouk = fait vomir, nettoie de toute infection ou maladie, permet aussi de reprendre ses esprits si apeuré ou paralysé avec les mêmes effets secondaires
- Thé Spirituel = donne un bonus temporaire de +1 à tous les jets de volonté et charisme durant une demi-journée (12h)
- Lames Aladhan => +3 et fait baisser le pré requis pour un critique comme le 20 en Force (mais ne peut se cumuler avec le 20 en Force, ce bonus est conçu pour les guerriers qui n'ont pas 20 en Force, peu d'intérêt pour ceux qui l'ont déjà)
- Anneau de Dewa (+2 en Att et Def contre les créatures de Naorg et du Chaos, +1d6 de dégâts contre ces mêmes créatures)
- Gemmes de Mystra = permet de détecter la présence de la magie
- Masque d'Imanis ou de Dorus ? = métamorphose soit en animal conscient soit en animal sauvage
- Pierre de Feu de Soal = un rappel à la vie (une utilisation puis la pierre gèle et se transforme en glace)

Trésor du désert

- Fleur du désert = si elle est broyée et pressée, son jus donne 1d6 potion de 20+1d20PV
- Eau de vie du Samsara (immense désert du sud qui s'étend jusqu'aux territoires de l'empire Arka, lieu mystérieux où errent les âmes en peine des ancêtres maudits par Naorg) = donne +1niv quand elle est bue pour la première fois, mais enlève 1 point de vigueur permanent
- Pierre solaire (une guérison ou une téléportation ou d'autres choses...une utilisation puis la pierre gèle et se transforme en glace)

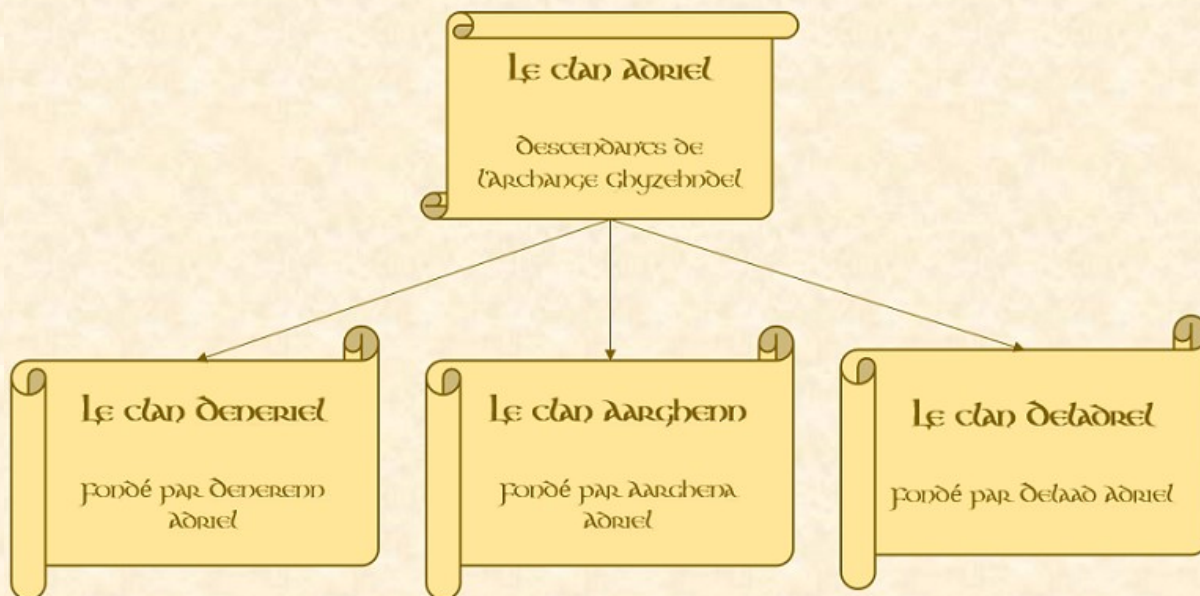
Au sein des immenses marchés portuaires des Empires Eldael et Riveldor, se trouve une multitude de ressources spéciales venues des quatre coins du monde, dont Haut-Ciel, Minn et Aedes.

Les armes légendaires



- **Lames Akasha-Khan** (Sphère d'ombre de protection 1x nuit)
- **Lames Kai-ichi** (pas de malus de rapidité pour l'initiative quelque-soit la taille de la lame)
- **Lames Kahikita** (forgée avec du sang d'orc, le porteur devient berserk à chaque fois qu'il sort la lame)
- **Lames Dojo** (+1 en charisme pour le porteur)
- **Lances d'Aladhan** (arme +4, pas de malus de rapidité, +1 sur l'intensité du critique)
- **Lames de Dewa** (arme +4, sphère de magie blanche de 50PV de protection, 1x par jour en présence du soleil)
- **Épées Assériennes** (acier ultra résistant et tranchant, épée longue avec des dégâts équivalents à ceux d'une épée à deux mains, soit 2d12)
- **Tout type d'arme Oruminn** (baisse de 2 le malus de rapidité de l'arme)
- **Les armes du dieu Shakkal** (+1 dé de dégâts, +1 sur l'intensité du critique, arme +4)
- **Lames Sindaedhel** (pas de malus de rapidité, arme +4)
- **Tout type d'arme forgée par les Nains** (+1 dé de dégât, arme +3)
- **Armes d'Archange** (il en existe une seule par type d'arme, à savoir une lance lourde, une dague, une claymore, une épée longue, une épée à deux mains, une lance, une épée courte, une hache, etc., ces armes sont +5, leurs dégâts sont x2 contre les créatures de Naorg et les créatures du Chaos)
- **Les armes des Dieux** (bonus et avantages variables en fonction du Dieu)
- **Hache sanglante de Kahrek** (arme +4, *effets sanglants, *les blessures ne peuvent être soignées magiquement, les PV perdus par la cible sont perdu à jamais)
- **Sabre Annihilateur de Faucheur** (arme +9, tranche le membre touché au contact)
- **Lame sanglante de Faucheur** (arme +4, effets sanglants *)

30 Les Clans



Adriel (95 à 100)

Les Adriel sont les descendants de l'Archange de Soal nommé Ghyzendehl.

Lors du cataclysme qui engendra l'obscurité durant des millénaires innombrables, les Adriel menèrent les survivants jusqu'au dernier îlot de lumière, l'île d'Adena.

Ils fondèrent la cité de Haut-Ciel ainsi que de nombreux villages amassés aux alentours.

Des peuples de survivants issues de toutes les contrées vinrent se réfugier à leur tour au sein du nouvel empire.

Les héritiers Adriel bénéficiaient alors d'une longévité de cinq cents années issues de leurs prestigieux ancêtre Archange. Leur maîtrise de la magie ajoutée à leur espérance de vie hors norme, facilita la mise en place d'un empire solide, stabilisé par de longs règnes.

L'empire Arkadel prit racine sur l'île des peuples réfugiés. Il prospéra durant mille siècles.

Les Adriel perdirent le contrôle de leur empire lors de la recolonisation du continent d'Elios, situé au nord de l'île d'Adena.

Les petites noblesses au sang prestigieux créèrent une ligue leur permettant d'accroître dans l'ombre leur pouvoir naissant.

Les Adriel bien trop confiants, laissèrent la Ligue des Nobles accroître son influence.

La corruption et la magie de sang devinrent monnaie courante au sein des colonies. L'empire se morcela alors, frappés par de nombreuses révoltes.

Aujourd'hui les derniers Adriel ne possèdent plus que le centre de l'île d'Adena, la cité de Haut-Ciel étant désormais entre les mains des Seigneurs de guerre, et l'ouest de l'île entre les mains du clan Deladrel.

Le sang Adriel attise toujours la convoitise et leur nombre ayant grandement réduit, la plupart des héritiers préfèrent fuir leurs responsabilités pour s'éviter une vie parsemée de tentatives d'assassinats et de chantages.

Eldael (95 à 100)

Les Eldael sont des elfes à peau grise, descendants des premiers elfes (les Sindaedhel), ils survécurent au cataclysme en se réfugiant au sein de la forteresse de Fidis.

Lorsque la lumière réapparut, en l'an 0, ils abandonnèrent le territoire de Tyr aux autres clans elfes, pour se rendre à l'Est et refonder Edhel-Tan sur les ruines de la cité ancestrale.

En l'an 500, le roi Eraghen Eldael, déclara la guerre aux colonies continentales de l'empire Arkadel. Il pactisa avec deux héritiers Adriel dissidents, Aarghena et Deneren, ainsi qu'avec moult colons humains issus de petites noblesses, pour affaiblir les colonies Arkadel de l'intérieur.

À l'aide de sa cavalerie extrêmement mobile, l'armée Edlael prit rapidement le contrôle des cités portuaires, coupant ainsi toute possibilité de débarquement pour d'éventuels renforts.

Le roi Eraghen régna ensuite pacifiquement durant un siècle, jusqu'au jour où il disparut sans laisser de trace...la légende parle d'un assassinat de haut vol. Son fils le bien-aimé Vardhann, entreprit ensuite un règne pacifiste long de 350 ans durant lequel le royaume Eldael prospéra et se mua en empire.

Il perdit la vie en l'an 1000, assassiné par ses propres fils, avides de pouvoir.

Adaël lui succéda pour un règne de terreur à l'encontre des adeptes de magie druidique ou élémentaliste.

Les Eldael sont aujourd'hui réputés pour leur autorité et leurs nombreux secrets.

Ils sont les gardiens des connaissances ancestrales de ceux qui sur ce continent, ont su repousser les créatures de Naorg durant des siècles.

Le palais interdit des Eldael

La forteresse secrète de l'empire Eldael. Située en plein cœur de l'immense cité d'Edhel-Tann, le palais interdit contient une cour intérieure, des jardins et des termes entourés de hauts-remparts. Il est le lieu secret des elfes impériaux, un lieu inaccessible pour le commun des mortels, un lieu réservé à l'élite des dirigeants Eldael.

De nombreuses rumeurs circulent sur la cité interdite. L'une d'entre elles prétend que les dieux eux-mêmes y seraient enfermés. D'autres croient fermement que le lieu héberge d'innombrables cérémonies occultes et funestes, certains dissidents prétendent même que la magie et les rites de sang dévoués à Naorg est abondamment pratiqués dans le palais...

Drago (90 ou plus)

Cette puissante famille de guerriers et de sorciers chevaucheurs de Dragon, est descendante du Roi Dragon Feln'Gorth.

Excellents dans les arts militaires, ils furent durant des siècles chargés de commander les armées de l'Empire Arkadel.

Leur contrôle des dragons permit la reconquête de toutes les terres du continent lors de la colonisation.

Mais leur incommensurable puissance effraya la ligue des Nobles.

Ils furent tant bien que mal écartés de Haut-Ciel.

La magie fut chassée de la capitale, forçant la plupart des ensorceleurs Drago à quitter l'île d'Adena.

Les Drago se réfugièrent en majorité dans la cité de Tyr.

Au service du clan elfe des Fidis, bon nombre de Drago furent nommés officiers militaires.

Un titre de Haut-Commandeur des armées Tyriennes fut instauré pour permettre aux Drago de hiérarchiser leur clan.

Dans l'ombre des Elfes du clan Fidis, les Drago renforcèrent le petit, mais puissant royaume de Tyr bâti autour d'une forteresse ancestrale et protégé à ses frontières par des murailles.

Après quelques siècles de coopération cordiale, et une population devenue majoritairement humaine au sein du royaume, un dénommé Kerek Drago renversa le règne des elfes. Il instaura une tyrannie imposée par sa toute-puissance militaire.

En règne depuis plus de deux cents ans, la légende prétend que le roi Drago posséderait un cœur de dragon le rendant immortel.

Le roi Kerek Drago est à l'origine des nouvelles croisades menées à l'encontre des peuplades d'être originelles terrées sur le continent d'Elios.

Cette macabre tradition consistait à massacrer des villages d'elfes, d'orcs, de gnomes et de nains dans le but de les repousser au nord afin d'étendre les territoires humains.

Lorsqu'il rétablit les croisades, Kerek Drago déclara que ses intentions n'étaient pas de récupérer de nouveaux territoires, mais de purifier intégralement des villages et des cités susceptibles d'abriter des mages de sang au service du dieu de la destruction, Naorg.



Feaval (90 ou plus)

Ils sont les descendants de l'Archange éponyme, connu pour ses talents de magicien, et légendaire pour n'avoir jamais eu besoin de sortir une arme lors d'un combat. Peu ont l'honneur de porter ce nom prestigieux.

Les héritiers Feaval possèdent des aptitudes magiques hors norme et des traits similaires aux elfes gris.

Le plus connu des Feaval se nommait Vahldraan.

Son prénom était issu du dieu dragon éponyme, et son nom issu de son illustre ancêtre Archange. Ses parents, eux même croyants du dieu Valdraann, le prénommèrent ainsi, persuadés qu'il était l'incarnation du dragon. Il fut le dernier grand maître reconnu, de l'ordre des Chevaliers de Soal et ses descendants représente la dernière lignée Feaval connue à sur les terres orientales.

Aladhann (90 ou plus)

La famille Aladhan descend d'une élue de Gaïa, nommée Aladha.

Aladha fut l'épouse de l'un des nombreux fils de Néo de Séria, le leader des Archanges de Soal.

La famille Aladhann est donc aussi descendante de l'Archange assérien Néo.

Les Aladhann ont guidé leur peuple jusqu'à Haut-Ciel (île d'Adena) il y a des millénaires pour s'y réfugier durant le cataclysme.

Après quasiment neuf cents siècles passés au service de l'empire Arkadel et du clan Adriel, ils décidèrent de repartir au Sud, sur le continent de Malak, pour s'y installer, persuadés que sur ces contrées éloignées, la lumière était déjà réapparue.

Leur intuition les mena à bon port, sur des terres revigorées par le retour de la lumière.

Le clan Aladhann instaura un nouvel empire. Mais une partie des colons refusèrent de s'assujettir aux Aladhann, préférant s'exiler plus au sud pour fonder un nouveau royaume.

Un règne prospère permit l'essor des cités Aladhann.

Après sept siècles d'enrichissement, les cités s'entredéchirèrent pour l'appropriation de métaux rares, mettant ainsi fin à l'existence du jeune empire Aladhann.

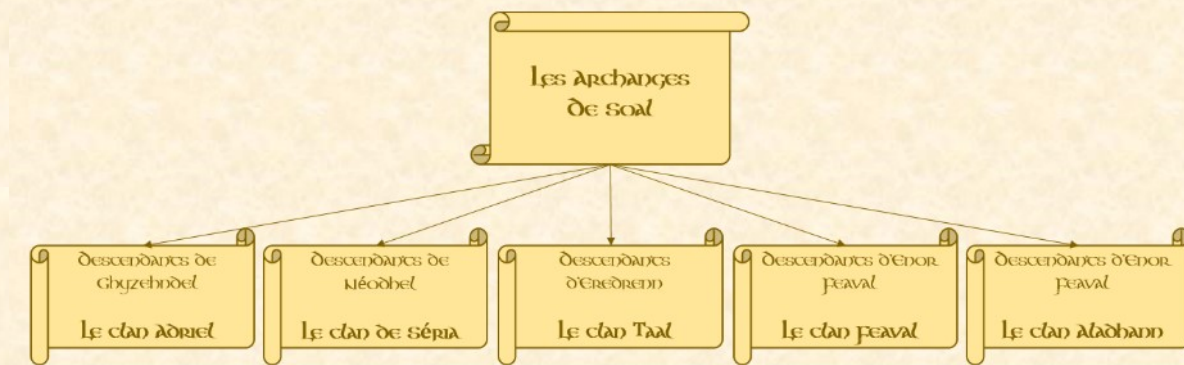
Une multitude de cités états s'affrontèrent au cours des derniers siècles, jusqu'à ce que le Sultan de la cité d'Aedes, le dénommé Mahdi Bashirakan soulève une armée de fidèles pour reconquérir et unifier à nouveau les cités Aladhann. Son armée était si imposante que nulle cité ne s'opposa à ses soldats.

Pour célébrer une conquête sans effusion de sang, Mahdi épousa l'héritière Aladhann.

Le titre de roi des rois lui fut accordé.

Ce nouvel empire Aladhann, aussi appelé Empire des Cités unifiées compte aujourd'hui plus de trente années d'existence.

Les Aladhann sont aujourd'hui divisés en deux clans, d'un côté les descendants et les amis de Mahdi unis derrière leur nouveau roi, de l'autre côté, de riches nobles revendiquant plus de légitimité au regard de leur lignée.



Lendor (90 ou plus)

Ils se prétendent descendants du dieu des guerriers et du courage, Elendor

À l'origine de la fondation de la Ligue des Nobles, ils ont été durant de longs millénaires, l'un des clans les plus influents de l'empire Arkadel, dans l'ombre des Adriel.

Ils possèdent moult richesses.

Ils sont ceux qui ont habilement évincé les clans Drago, Felmarini et Bahram de la capitale Haut-Ciel.

Lors de la chute de l'empire Arkadel, qu'ils avaient en parti organisé, et alors qu'ils pensaient récupérer le trône, ils furent démasqués et forcés de fuir sur l'île de Drakka.

Ils prirent le contrôle de la première colonie insulaire, Riveldor, pour y fonder un nouvel empire, qu'il contrôle depuis plus de cinq siècles, par le biais d'un sénat corrompu aux exigences du clan.

Les Lendor bénéficient d'une formation militaire et tactique dès leur plus jeune âge.

Ils suivent ensuite un enseignement académique élitiste. Habiles stratèges, ils sont les maîtres de l'intrigue.

Taâl (80 ou plus)

Ils sont les descendants de Feaval, l'Archange de Soal, réputé pour son pacifisme.

Ils possèdent aussi du sang de Felnos Taal, le premier fils du roi Dragon, Feln'gorth.

Lors du retour de la lumière sur le continent Elios, le clan Taal mena une colonie de survivants miniens pour refonder des royaumes en l'honneur du feu empire de Minn, disparu lors du grand cataclysme.

Assujetti à l'empire Arkadel, les royaumes de Minn se révoltèrent pour refonder leur empire disparu.

Les Taal perdirent alors de leur influence, préférant remplacer leur pouvoir politique par une influence commerciale inégalée.

De l'empire de Minn jusqu'aux contrées insulaires de l'empire de Riveldor, les comptoirs Taâl ornent les ports et les quartiers marchands des différents royaumes et empires.

Fidis (80 ou plus)

Elfes gris, descendants des premiers elfes Sindaedhel, et du légendaire magicien Idhan Fidis, ils étaient les gardiens de la dernière forteresse des Archanges, un lieu enchanté aux pierres indestructibles.

Ils se réfugièrent dans ce bastion encore éclairé par la lumière protectrice des Archanges durant le grand cataclysme.

Lors du retour de la lumière en l'an zéro, les clans Eldael, Edhel et Edass, repartirent de la forteresse pour repeupler les terres de leurs ancêtres.

Quant au clan Fidis, ils refondèrent la cité de Lyr sous le nom de cité de Tyr. Ce changement de nom était dû d'une simple erreur de traduction des livres ancestraux, les connaissances des érudits s'étant effritées avec le temps...

Ils furent la dernière famille prestigieuse à rejoindre la Ligue des Nobles, et la première à la quitter. Leur éloignement de la capitale Haut-Ciel et leur statut d'ambassadeur d'un autre foyer de survivants ne leur permis jamais de jouer les premiers rôles.

Lorsque l'empire devint une machine de guerre avide d'expansion, la famille Fidis se retira de la ligue et se réfugia dans sa Cité de Tyr.

Aujourd'hui les Fidis ont perdu le contrôle du royaume de Tyr, désormais entre les mains du clan Drago.

La république n'est plus, remplacée par une monarchie dynastique.

Ils ne sont que des sages impuissants et assistent depuis plus de deux cents à la dégradation de condition de vie des autres clans elfes au sein du royaume.

Hormis les membres du clan Fidis, la grande majorité des elfes est réduite en esclavage au sein de ce royaume fondé par des elfes et hérité des premiers elfes...

Barham (80 ou plus)

La famille des braves, ils ont su gagner leurs galons de noblesse durant l'exode, leur rigueur et leur autorité naturelle permirent des miracles durant cette sombre période qui précéda la création de l'empire Arkadel.

Mais en échange de ce nouveau statut, la Ligue des Nobles craignant de voir cette famille gagner en popularité et en notoriété la remercia en l'envoyant s'installer dans le froid nordique Borien, à l'autre bout du monde, pour y fonder une colonie aux pieds des Murailles ancestrales.

Aarghenn (80 ou plus)

Le clan porte du sang Adriel et tient son nom de la légendaire magicienne qui fonda la cité du savoir. Aarghena Adriel était une dissipatrice, membre des chevaliers de Soâl et épouse d'un sorcier légendaire ayant traversé le temps.

Elle fonda l'ordre des gardiens du savoir ainsi que la confrérie des magiciens.

Son règne en tant que reine de la cité du savoir s'étendit sur plusieurs siècles.

Elle s'allia avec les rebelles Eldael lors de la révolte contre l'empire Arkadel en l'an 500, avant de disparaître pour un voyage vers les terres occidentales dont elle ne revint jamais...

Ses descendants, menés par le roi sorcier Garic Aarghenn, et le maître de magie Edohn, assurèrent la pérennité de la cité du Savoir.

La première fille de Garic, une magicienne nommée Aïcha Aarghenn, prit la succession de son père durant plus d'un siècle, un temps où elle renforça le lien avec les impériaux Eldael.

Se succédèrent ensuite une multitude de magiciens présomptueux et dépensiers tel que Beric l'illuminé, et Redha, la mage de sang, jusqu'au règne de l'autoritaire Roberic Aarghenn.

Cet ancien général de guerre prit la décision de scinder la lignée Aarghenn en deux.

La première fut chargée de régner sur les terres ancestrales et de faire respecter les intérêts Aarghéniens auprès des autres royaumes.

La seconde, sensible à la magie, fut chargée de veiller sur les trésors de magie préservés dans la cité.

De nombreux rois guerriers succédèrent ensuite à Roberic, affaiblissant ainsi l'héritage entropique du clan Aarghenn.

Un siècle plus tard, le stratège Darek Aarghenn, destitua la seconde branche familiale chargée de veiller sur le savoir et la magie.

Il remplaça la transmission dynastique par une élection libre où chaque représentant de la confrérie des magiciens et chaque membre des gardiens du savoir, était libre de se présenter, pour briguer le statut de maître de guilde.

Après deux décennies d'un règne influent, Darek Aarghenn perdit tragiquement la vie, assassiné lors d'un banquet organisé par les Deneriel. Son fils aîné, Patrek Aarghen, a depuis, repris la succession.

Lanceval (70 ou plus)

Il y a de mille ans, la famille du seigneur Lanceval fut anoblie par l'empereur Adriel à la suite des nombreuses prouesses et exploits du chevalier légendaire.

Il devint quelques années plus tard le haut commandeur des Armées de l'Empire Arkadel.

Lanceval était connu pour son extrême loyauté envers l'empereur et sa dévotion pour Soâl.

Il se maria à la fille cadette de l'empereur, et eut trois fils et deux filles.

Sa ligne porte donc en elle, du sang Adriel.

Puis bien des années plus tard, Lanceval 1^{er} du nom, mourut lors d'une bataille sanglante face aux gigantesques orcs de Garmorde.

Tout comme leur illustre père, ses descendants furent de fidèles serviteurs de l'Empire durant les dernières décennies de celui-ci.

Depuis l'effondrement de l'illustre Empire Arkadel, les Lanceval sont dévoués au bon fonctionnement de l'ordre des Templiers d'Aden.

Il n'est pas rare de retrouver des descendants Lanceval parmi les rares guildes à combattre activement Naorg.

Felmarini (70 ou plus)

Ils sont les descendants de Filmeran, un héritier du créateur Aden.

Leur illustre ascendance s'est perdue avec le temps, et peu connaissent les origines de leur noblesse. Au service des Adriel durant de longs millénaires, les Felmarini furent écartés de la capitale, Haut-Ciel et envoyés au sein des colonies continentales du Midland pour les gouverner. Mais lors de la révolte des Eldael, les Felmarini perdirent leur rang, leur possession, leur richesse et leur honneur. Ces nobles sans terre, déterminés à survivre, instaurèrent une tradition clanique. Chaque homme Felmarini se devait de posséder au moins trois femmes, et d'engendrer plusieurs enfants par femme. Cette tradition se répéta durant des siècles, instaurant un clan omniprésent au sein du nouvel empire Eldael.

Les nobles sans terre sont désormais à la tête de nombreuses guildes de voleurs et de contrebandiers. Il s'agit d'un clan machiste où la grande majorité des femmes sont soumises à un statut de pondeuse. Mais celles qui refusent cette fonction de reproductrice attitrée deviennent en général des femmes hors du commun, telle Irina Felmarini, l'actuelle reine des pirates.

Athar (60 ou plus)

Descendants des premiers hommes, les peuplades restées sur le continent Elios durant le grand cataclysme.

Ils sont les héritiers de survivants aux mœurs chamaniques et cannibales.

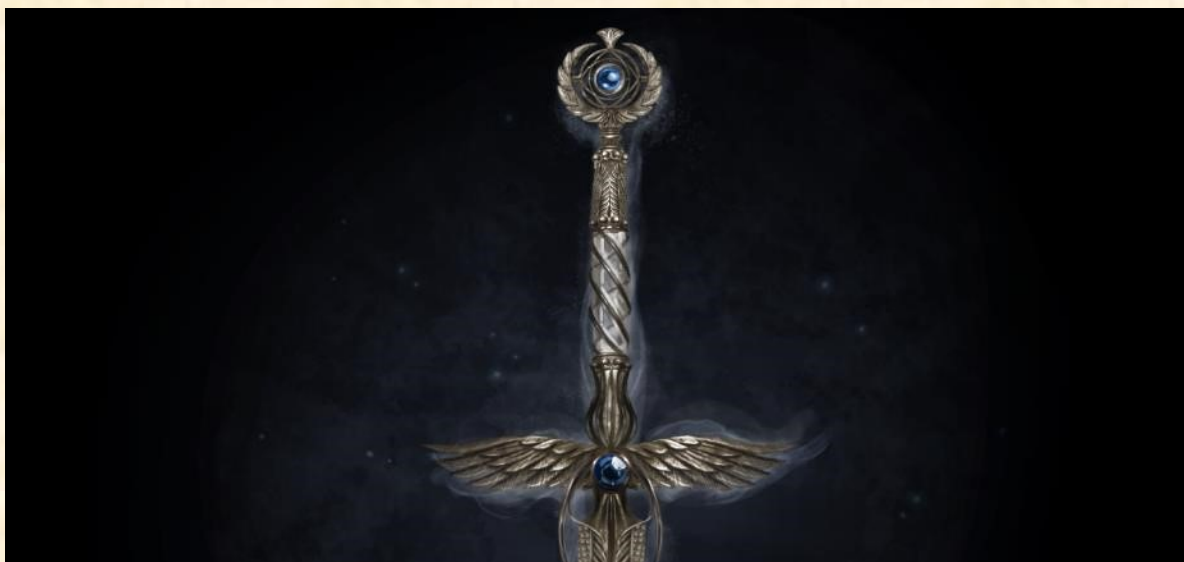
Le titre Athar fut donné à tout descendant de premier homme anobli au sein des royaumes héritiers de l'empire Arkadel lors de la recolonisation du continent.

Les Athar possèdent des aptitudes physiques hors norme.

Ils sont aussi sensibles à la magie de sang et aux souillures du dieu Naorg, à cause des rituels cannibales de leurs ancêtres.

**Il existe une multitude d'autres clans prestigieux tels que les Date, les Deladrel, les Ketsuke, les Bashikarhan, etc. bientôt disponibles dans le livre de complément « Le Livre des Six Empires »*

31 Les Guildes & Factions



Factions puissantes et réputées (ayant au moins deux siècles d'existence)

Les Masques d'Argent (Protecteur des ombres : guerriers, érudits, prêtres, voleurs, assassins, anciens paladins)

Dirigeant = Varenn Taal et son second Valorn

Ils travaillent en coopération avec les Gardiens du Savoir. Leur meilleur agent se nomme Kazel. Ils défendent des intérêts vertueux. Ils combattent les tyrans, mais surtout les serviteurs de Naorg. Le dieu de la destruction est leur ennemi principal, et de ce fait tous ses serviteurs sont aux yeux des masques d'argent, des cibles à abattre.

Leur masque d'argent confère une légère immunité contre les créatures de la nuit, les revenants ou les créatures corrompues par la magie de sang.

Ce masque permet au porteur d'utiliser des capacités télépathiques et télékinétiques jusque-là inexploitées.

Les Masques d'Argent sont triés avec précaution et de nombreuses épreuves ardues attendent ensuite les prétendants. Rares sont les candidats à devenir Masque d'Argent.

De ce fait la guilde ne compte qu'une douzaine de porteurs de masque.

La Meute (Explorateurs, Voleurs, Druides, Shamans)

Chef = Barzak, et son frère Barrak comme second

Ils sont les guides et les éclaireurs des missions marchandes. Ils escortent les caravanes de marchands et servent d'explorateurs pour aider à l'installation de nouvelles colonies.

Les zones non habitées étant à risque, ils sont quotidiennement exposés à une vie faite de dangers.

Leur vie de vadrouille rend leur intégration difficile au sein des cités. Ils sont souvent considérés comme de la vermine. Bon nombre des membres de la Meute ont fini par sombrer dans le banditisme pour rendre leur vie plus aisée.

La guilde ne compte pas moins de mille membres répartis dans les différents royaumes du Midland.

Les Sentinelles (Comoraie et royaumes de l'ouest)

Maître de la faction = Rakken Bravecoeur ; Lieutenant = Eydhann Valderenn Edhel

Les sentinelles veillent dans l'ombre contre les démons et Naorg. La confrérie compte trois cents membres actifs. La transmission se fait généralement par le sang, de père en fils, de mère en fille.

Les Questeurs (destructeurs de magie et d'objets magiques)

Maître de faction = Kazal Taal

Issu du prestigieux clan Taal, Kazal est l'un des trois juges de l'empire de Riveldor.

Il est le plus fanatique opposant à Naorg et à la Magie.

Les Juges sont comparables à des Hauts inquisiteurs. Il peut faire condamner à mort toute personne ayant attrait à Naorg.

Pour ce qui est de la magie, les Questeurs considèrent qu'elle est la raison de la destruction de l'Ancien Monde, la cause à de vieilles croyances liées au dieu unique, Theoden.

Ils sont persuadés que pour purifier ce monde et empêcher le retour de Naorg, il est nécessaire de détruire toutes les sources de magie existantes.

La plupart des membres de la guilde sont des riveliens. Ils sont environ une centaine.

Ils s'opposent aux préceptes des Templiers qui cherchent à préserver les trésors de magie.

Les Gardiens du savoir (tout type de classe)

Maître de faction = Léonardo de Grezio et son complice Erwynn Drago le chasseur de monstres

Ils sont les Gardiens des trésors ancestraux, la mémoire de l'Ancien Monde. Sans eux, nul ne saurait qui étaient les chevaliers de Soal, nul ne saurait quelle monstruosité destructrice se cache derrière la puissante et attrayante magie de Naorg.

Leur lieu de refuge est la cité du savoir, bâtie par Aarghena Adriel, ancienne chevalière de Soal.

Les Gardiens du Savoir ont un réseau d'espions disséminés sur toute la planète, ainsi qu'un nombre important de Héros et Soldats au service de la conservation du savoir.

Il est difficile d'estimer leur nombre, mais la raison laisse à penser qu'ils sont l'équivalent d'une légion, soit environ trois milles, réparti au sein de l'empire Eldael et de l'empire de Riveldor

La Racine (Shaman, Druides, Prêtres, Enorceleurs et Nobles)

Dirigeant = le clan Lendor et la Ligue des Nobles

Il s'agit de l'une des plus anciennes guildes de ce monde.

Elle fut fondée par des élémentalistes et des érudits, il y a plusieurs millénaires, au sein du refuge épargné par les ténèbres, Haut-Ciel.

La guilde fut en ce temps, les yeux et les oreilles de l'empire Arkadel, aussi bien au cœur de la cité que sur le reste de l'île et les îlots avoisinants.

Au fil du temps, la Racine s'implanta dans toutes les nouvelles colonies continentales.

Lorsque l'empire déclina, la guilde précipita sa chute.

Renommée la Ligue des Nobles, étant donné l'influence de ces dirigeants issus de petites noblesses éloignées du trône impérial, la guilde précipita la chute de l'empire.

Le clan Lendor, à la tête de cette ligue, tenta de s'approprier le pouvoir, mais rien ne se déroula comme prévu...

Les colonies continentales proclamèrent leur liberté, et le clan Adriel fut épargné sur son île.

La Ligue des Nobles fut chassée de Haut-Ciel. Forcé de s'exiler, le clan Lendor s'installa sur l'île de Drakka pour s'approprier la première colonie insulaire, Riveldor, et y fonder un nouvel empire, héritier de l'empire Arkadel.

La Racine existe encore aujourd'hui.

Toujours au service des Lendor, elle est devenue la partie sombre et cachée du nouvel empire insulaire de Riveldor.

Ils sont l'équivalent de deux légions, soit six mille membres, répartis sur deux continents ainsi qu'au sein de l'empire insulaire, à servir les intérêts de la Racine.

Le Cercle (ensorceleurs, shamans, druides)

Dirigeant = Nérédis

Fondé par trois sorciers du clan Deladrel, cette guilde est aujourd'hui sous le joug du dieu vivant, Nérédis.

L'objectif de cette guilde est de libérer chaque ville du continent, quelle que soit son appartenance à un royaume ou un empire, dans le but d'instaurer des Cités États autorisant l'usage de la magie et des cultes anciens.

La plupart des sorciers étant persécutés au sein des empires nordique et insulaire, la grande majorité d'entre eux rejoignent la confrérie du Cercle.

Depuis la prise en mains de la guilde par Nérédis, les nouvelles recrues sont obligatoirement initiées à la magie de feu.

La guilde aujourd'hui compte plus de mille sorciers et pas moins de trois mille soldats et espions.

Les disciples de Valakynn (assassins spécialistes des régicides)

Maître de la faction = Velkann Felmarini

La faction compte moins de dix membres

Chaque membre possède des pouvoirs magiques et psychiques (télékinésie, télépathie).

Il s'agit de combattants assassins d'élite, initiés dès leur plus jeune âge à toutes les techniques de combat rapproché, qu'elles soient physiques ou magiques.

Ils sont dévoués à la philosophie de Vaal'akynn, à savoir « vaincre le mal par le mal, affronter Naorg en usant de ses armes pour le détruire ».

Ancien chevalier de Soâl Asheni, Vaal'akynn : *Il fut l'un des douze apprentis de Valdraan Feaval, Valden et Feanor Feaval comptent parmi ses illustres ancêtres. Il quitta l'ordre des chevaliers de Soâl, alors qu'il en était l'un des maîtres.*

Il était le plus grand expert de Magie obscure que les chevaliers aient connu. Il a fini par quitter l'ordre pour fonder la confrérie des Guerriers Démon.

Cette organisation était ouverte uniquement à ceux dont le sang de démon coulait dans les veines, aux Ashenis, porteurs de cœur de démon, descendants de démons, ou possédés par l'âme d'un ancien démon...

Sa maîtrise des forces obscures et de la nécromancie était telle, que même les Ashenis finirent par le chasser de l'ordre, effrayés par sa puissance.

L'ordre se scinda en deux. Une partie rejoignit l'empire de Minn pour assurer la protection des terres les plus exposées à l'Outremonde.

L'autre partie fonda secrètement des monastères cachés et dispersés sur le continent, afin d'enseigner les voies obscures à des paladins au cœur pur...se servir de la Magie obscure pour vaincre la Magie obscure.

De son côté Vaal'Akynn continua son ascension. Il fonda un nouvel ordre dont il était le culte. Ses disciples reçurent la même formation que les chevaliers de Soâl, ce à quoi s'ajoutait un apprentissage par la violence, de la nécromancie et des ombres.

Puis, rongé par sa puissance, il se transforma en sorte d'immense Archange démoniaque du chaos.

Les guerriers Ashenis de Minn montèrent une expédition il y a de cela près d'une dizaine de siècles pour capturer et enfermer l'immortelle entité.

Les suivants d'Azaltyr (paladins, chevaliers, écuyers)

Commandement = la famille Fidis

Ancienne guilde prestigieuse devenue une guilde locale basée à Tyr et dévouée au Dieu de la Justice « Azaltyr », un ancien dieu dont le culte a quasiment disparu.

Les elfes du clan Fidis tiennent les rênes de cette confrérie au passé glorieux.

Une trentaine d'elfes ainsi qu'une cinquantaine d'humains servent encore aujourd'hui les préceptes de l'ancien dieu de la justice Azaltyr.

La légion Borienne (rôdeurs, moines, assassins et guerriers d'élite)

Maître de légion = Brehn Barham, fils aîné et bâtard du roi de Boria, il est le maître incontesté de la légion borienne.

La légion compte trois mille guerriers d'élite, équipés d'un heaume à cornes, de haches, d'une lance, d'une arbalète, d'un bouclier, ainsi que d'une armure de plate et de cuir clouté

La légion Borienne loue ses services pour l'extermination de sorciers, de cannibales, d'orcs, d'elfes sauvages, etc.

Ils sont de redoutables vétérans dont il est possible de louer les services tels des mercenaires.

Le temple d'Aden

Nommés les Templiers, ils sont les gardiens du temple Aden, donc de la planète entière, ils protègent les trésors des temps anciens et prônent leur utilisation ou leur préservation plutôt que leur destruction.

Leader Maître Templier du Haut Conseil = Edos Lanceval

Il existe cinq sièges au Haut Conseil, trois attribués à des soldats Templiers, et deux à des prêtres d'Aden ou de Soâl.

Le quartier général des Templiers est toujours à Haut-Ciel malgré l'appropriation de la cité par les seigneurs de guerre. Azelia et Aarghena sont aujourd'hui les principales terres d'accueil pour les Templiers désormais menacés par le déclin du nombre de croyants d'Aden.

Les guerriers célestes (minn)

Maître de la faction = le roi de la cité céleste

La faction compte une centaine de membres

Au service de la cité Céleste, ils suivent les mêmes préceptes que les Chevaliers de Soal.

Ils portent le secret de l'emplacement de la cité Céleste.

Habiles guerriers sensibles à la magie, ou solides sorciers aptes à se battre, ils opèrent indépendamment du shogunat et de l'empire. Ils veillent à la lutte contre Naorg, le Chaos et les démons.

Les Griffes Noires (voleurs, pirates et assassins)

Maître de la guilde = Aeris Felmarinii

La guilde de bandits compte trois mille voleurs, pirates et assassin, répartis principalement dans les mers et océans des empires Eldael et Adriel, ainsi que trois cents soldats (guerriers, explorateurs ou assassins) au service du Conseil et du Maître de la guilde.

La plupart des soldats séjournent sur l'île pénitencier de Folgork-Sick. Le repaire des Griffes Noires est une prison qui offre ses services à tous les royaumes et empires.

Les Métamorphes (assassins hors pair spécialistes de l'évasion)

Maître = Ardhann Felmarinii en apparence il est le grand intendant et haut représentant de la guilde.

Mais le véritable maître de faction n'a pas de visage.

Il possède le cœur d'un démon et change constamment d'apparence.

Une incantation ancienne permet de l'identifier, ainsi que le visage qu'il peut prendre pour se faire reconnaître, à savoir le visage de l'ancien haut commandeur de Naorg, l'illustre Valek.

Le visage est connu par tous les membres de la guilde. S'accaparer ce visage est synonyme de condamnation à mort.

Les Métamorphes ne pouvant que transformer leur visage, ils possèdent tous un tatouage sur le corps indiquant leur rang.

Chaque numéro est unique, les 3 premiers connaissent l'incantation pour reconnaître leur maître et de ce fait, ils peuvent communiquer avec lui.

Pour augmenter dans la hiérarchie il faut effectuer un duel à mort contre le porteur du numéro souhaité ou alors démontrer par la raison que les numéros doivent être échangés.

Les anciens tatouages doivent être rayés au fer rouge, telle le veut la tradition.

Aujourd'hui la faction ne compte plus que 27 membres

L'Inquisition (au service de l'empire Adénien, ils traquent les ensorceleurs et les souillés

pour les enfermer ou les brûler. Ils veulent empêcher le retour du chaos en mettant fin à l'incarnation de l'entropie, la magie. Ils travaillent souvent avec les Questeurs)

Maître Inquisiteur = Uzahr Felmarinii (2^e fils d'Azaltyr Felmarini)

La faction est corrompue depuis la disparition de l'empire Arkadel.

Les hauts membres sont soumis aux démons de Naorg. Par soif de pouvoir et de vie éternelle, les inquisiteurs sont pour la plupart, soumis à la magie de sang du dieu Naorg.

Rares sont les inquisiteurs encore fidèles aux préceptes d'Aden.

Autrefois, un conseil de Cardinaux nommait officiellement les inquisiteurs. Depuis près d'un siècle, chaque inquisiteur est libre de recruter lui-même d'autres inquisiteurs. Cette manœuvre était censée contourner les nominations par le clergé jugé trop intéressé, ou inapproprié. Mais l'effet inverse s'est produit à cause de l'absence de contrôle sur le recrutement, les inquisiteurs corrompus se sont multipliés.

L'empire Eldael et l'île d'Adena compte désormais une centaine d'inquisiteurs

Factions en devenir :

- **L'Orbe d'or** (Voleurs spécialisés dans la magie)
Factole = Valorn (membre des masques d'argent)
- **Les Ménestrels** (Barde)
Factole = De Grezio (maître des Gardiens du Savoir)
- **Les Veilleurs** (voleurs, rôdeurs, guerriers, prêtres chargés de prévenir et stopper les dérèglements entropiques)
Factole = Azeldar Meyrheis
- **Les Gardes de l'Aube** (tueurs de créatures nocturnes telles que les revenants, spectres, monstres, etc.) Ils sont présents sur l'île de Drakka, ainsi qu'à Tyr, Azélia et Haut-Ciel
Factole = le paladin Dehendar Adriel
- **La faction des Marcheurs** (ensorceleurs)
- **Les Continentalistes** (guilde organisée et hiérarchisée en faction, commerçants libéraux, contrebandiers, roublards, guerriers, bardes, assassins)
Factole = Parpédon
- **Les explorateurs** (guilde d'érudits et rôdeurs)
- **Les flibustiers** (pirates et contrebandiers indépendants, mercenaires, pirates et contrebandiers)
- **Les boucaniers** (pirates chasseurs de monstres et animaux sauvages, contrebandiers, ensorceleurs, shamans, druides, rôdeurs, guerriers)

Guildes locales : (cantonnées dans un royaume)

- **Les Troubadours** (Barde)
- **Les bouffons dansants** (Barde, voleurs)
- **les Suivants d'Elendor** (guerriers, voleurs)
- **Le Forum** (guilde de commerçants peu scrupuleux, contrebandiers, roublards et pirates)
- **Les Succubes** (magie rouge, barde, assassine, moine guerrière, ensorceleuse)
- **Les Geishas de Minn** (magie rouge barde, assassine, moine guerrière, ensorceleuse)
- **Les éclaireurs de l'outremonde** (ensorceleurs, shamans, assassins)
- **L'ordre de Galadel** (Paladins)
- **Les Sylvaniens** (protecteurs de la nature, rôdeurs, druides, alchimistes, herboristes, Paladins)

Le Haut Conseil Continentaliste situé à Azelia :

- ✓ Barok Parpédon (armateur)
- ✓ Yaris Parpédon (marchand azuréen)
- ✓ Ouzal (marchand comore)
- ✓ Beorken Oldarinn-Edhel (nordique demi-elfe)
- ✓ Zamai Eldara (sudiste)
- ✓ Ekthan (contrebandier pirate)
- ✓ Obadi Adaka (sudiste)
- ✓ Samuel Azural (cousin azur)
- ✓ Beledal Taal (minien demi-elfe)
- ✓ Yleynné Lendor (Insulaire) => la Racine
- ✓ Celya Felmarinii (contrebandière légendaire)
- ✓ Oktar Felmarinii (armateur) => la Racine
- ✓ Roberic parpédon

32 Code de lois

Codex Rivélien

Textes fondateurs :

« Au milieu de l'obscurité nous porterons la lumière, au milieu des ténèbres nous préserverons le savoir, nous répandrons la vie et mettrons fin à jamais au règne de Naorg ! Héritiers de nos illustres ancêtres survivants de la Grande Destruction, nous les rivéliens jurons fidélité à la vie et à la création. Temps que vivra l'empire rivélien, la civilisation humaine perdura. »

- **L'intérêt de l'empire** => si les tribuns, les sénateurs ou l'empereur vont à l'encontre des intérêts de la république impériale de Riveldor, le peuple et l'armée ont le droit et le devoir d'intervenir au péril de leur vie pour destituer les imposteurs
- **droits des citoyens** => droit de vote pour élire les tribuns, représentants de la plèbe, droit de vote pour élire le consul communal, élu pour un an, chargé de représenter les intérêts d'une commune et de ses citoyens. La citoyenneté rivélienne permet d'accéder au droit de propriété. Un citoyen peut être banni ou condamner à mort, mais en aucun cas réduit en esclavage
- **Loi plébéienne** => proposée par le peuple, relayé par le conseil, validé par l'empereur
- **Loi impériale** => proposée par l'empereur, validée par le conseil
- **Loi républicaine** => proposée par le conseil, validée par l'empereur

LE CODE DE LOIS RIVÉLIEN

- Le vol = tribunal populaire ou impérial, la sanction peut varier de quelques années de prison jusqu'au bannissement durant 10 années des terres impériales
- Le vol d'un trésor impérial = prison, suivie d'un bannissement à vie ou d'une exécution selon la gravité
- Le viol d'une citoyenne ou d'un citoyen = émasclation, ou 500 P.O pour la victime et 500 P.O pour l'empire
- Le meurtre = 10 ans de prison suivis d'un bannissement à vie
- Assassinat à l'encontre d'un représentant de l'empire = séance de torture puis exécution publique après quelques jours de prisons
- Les pratiques interdites (religieuses ou sexuelles) = lapidation ou bannissement à vie
- Acte de trahison envers l'empire = prison puis exécution
- L'endettement = travail forcé dans les mines et sur les chantiers, la peine est soit de 10 ans soit de 20 ans
- La tentative de meurtre = bannissement durant 20 ans ou travail forcé pendant 10 ans
- Le meurtre d'un esclave (non-proprétaire) = remboursement de l'esclave auprès du maître
- Pour tout crime commis par un non-rivélien sur les terres de l'empire est puni par une exécution publique ou par un long séjour en prison selon le titre et le rang de l'agresseur
- Les actes de magie sont tolérés sur le sol impérial sauf s'ils engendrent l'un des crimes listés dans le code de lois

Les fonctions au sein de l'empire Rivélien

- **Les tribuns** => magistrats élus par le peuple pour un an
- **Les sénateurs** => haut magistrats membres du sénat (conseil impérial) choisis par les familles nobles ou par l'empereur
- **Les juges** => légionnaire vétéran devenu inquisiteurs au service de l'empire
- **Les agents** => assassins et espions d'élite chargés de veiller à la sécurité de l'empire
- **Les sous-officiers** => soldats gradés vétérans recruteurs et formateurs
- **Les officiers** => soldats gradés aux talents exceptionnels ou issus des familles nobles, formés dans les académies militaires rivéliennes
- **Les capitaines** => soldats ou officiers devenus chefs de légion. Chaque légion est commandée par un capitaine.
- **Les commandants** => ancien capitaine d'élite devenu commandant, en charge d'au moins deux légions voire plus
- **Les hauts-commandeurs** => ils sont trois à se répartir les armées de l'empire
- **Président du conseil** => plus haut représentant du sénat élu par les sénateurs
- **L'empereur** => plus haute entité de la république impériale de Riveldor

Codex Adénien

Le code de lois Adénien est issu à la fois des restes de l'empire Arkadel, mais aussi des restes d'une époque violente et sauvage.

- Le vol = main coupée ou pendaison, si témoins et si une plainte est déposée par le propriétaire
- Le vol d'un trésor royal = choix du roi
- Le viol = 1 mois de prison si témoin, 1 journée de prison si absence de témoin
- Récidive de viol ou de vol = banni à vie
- Le meurtre = prison ou pendaison selon le type de meurtre (assassinat, légitime défense, duel, etc.)
- Les pratiques interdites = Tortures publiques et mises à mort ou bâcher
- L'utilisation de la magie = bâcher ou pendaison selon les régions
- La trahison envers la couronne = langue arrachée et yeux crevés
- L'endettement = l'accusé devient esclave de la couronne royale à laquelle il est rattaché
- La tentative de meurtre = une année de prison

33 L'empire de Riveldor

1.1. Province du Riveldenn



Riveldor, Province du Riveldenn

Capitale éponyme de l'empire Rivélien, situé sur l'île de Drakka

Province de Riveldenn (nom du premier gouverneur, Riveldenn Adriel).

Histoire : Première colonie insulaire du feu empire Arkadel. Lors du dégel il y a de cela mille années, les peuples de Haut Ciel fuirent la cité grouillante pour repeupler le monde gelé et dévasté. Riveldor fut la première colonie impériale située en dehors de l'île d'Adena. Elle devint avec le temps, le pendant Nord-Est de Haut Ciel.

Depuis la disparition de l'empire Arkadel, le royaume de Riveldor s'est émancipé. Il est devenu un rayonnant empire en pleine extension, digne héritier de l'ancien empire Arkadel.

Mais au contraire de son prédécesseur aux attraits fédérateurs, l'empire de Riveldor applique une politique esclavagiste et militairement expansionniste.

Concernant l'île de Drakka, elle tient son nom du dieu Dragon censé sommeiller dans les profondeurs de l'île, et du nombre incroyable de dragons rencontrés par les premiers colons.

Le plus puissant de ses dragons, longtemps considéré comme le dieu de cette île par les premiers hommes et les êtres originels qui précédèrent les Rivéliens, fut baptisé Drakka par les locaux.

Clan au pouvoir : L'empire Rivélien, sur les bases de l'ancienne république qu'elle était autrefois, alternent le pouvoir monarchique par élection et le pouvoir du sénat.

Depuis l'assassinat de l'empereur Octavius Deladrel, dont le clan fut rebaptisé Del'endor, car son père fut marié de force à une princesse Lendor, d'où le nom Del'Endor issu du mariage Deladrel-Lendor, le sénat, actuellement dirigé par Alicia Lendor, a repris le pouvoir.

Son assassinat récent a permis au neveu d'Alicia, maître-espion de l'empire Marius Lendor, d'obtenir le titre de Haut-Commandeur après une ascension fulgurante malgré son jeune âge.

La ligue des Nobles, toujours existante sous le nom de « La Racine » compte pour maître le père du haut-commandeur Marius, à savoir, Darius Lendor, gouverneur de Rivuel, et chef du clan Lendor.

Géographie : immense citadelle aussi large que haute, située en bord de mer sur le flanc ouest, et non loin du fleuve sur la partie Est.

Religion principale : Le soleil, (Soal, Aden et ses archanges)

Ambiance territoriale : L'empereur Del'endor vient d'être assassiné par des disciples de Vaal'Akynn, commandités par le clan Lendor. Le sénat dirige désormais l'empire sous le joug d'Alicia Lendor, présidente du sénat.

Le jeune stratège et maître-espion Marius Lendor, noble et descendant du dieu Elendor, vient d'être nommé à l'un des trois postes de Haut Commandeur des armées Rivéliennes, après avoir mis à la mal la tentative de coup d'état du frère du défunt empereur.

Concernant les autres peuples et races, les peuples de Comoraie et de Silicie ont été soumis et conquis. Quant aux premiers hommes et aux êtres originels, ils ont été exterminés plusieurs siècles auparavant. Les derniers survivants sont pour la grande majorité des esclaves au service des puissants de l'empire.

L'armée Rivélienne : composée de légions de vétérans et de recrues. Chaque légion compte trois mille soldats, équipés d'une armure de cuir, d'un plastron, d'un arc, d'un glaive, d'un bouclier, d'une lance et d'une hachette.

La garde Impériale compte des maîtres archers, piquiers et épéistes dans ses rangs. Tous les Gardes Impériaux sont équipés d'armure lourde.

Cité de Riveldor

Cité portuaire resplendissante peuplée de 150 000 habitants située au centre ouest de l'île, au carrefour du fleuve Elendor et de la mer de Yaudenn

Appartenance : Capitale de l'empire Rivélien

Type de lieu : puissante cité fortifiée et portuaire

Nombre d'habitants : 150 000 habitants

Appellation population : les Riveldoïes(es)

Répartition population : 98% de rivéliens, 1% d'hybrides non humains, 1% de réfugiés

Dirigeant(s) : Le Sénat présidé par Alicia Lendor (Sorcière niv30)

Famille influente : la famille Lendor

Historique : bâtie lors de la première phase colonisation il y a 1000 ans par la Ligue des Nobles qui se cherchait un autre foyer en dehors de Haut Ciel. Cité historiquement républicaine, elle fut au cœur du soulèvement contre l'empire et permit à la Ligue des Nobles d'asseoir son pouvoir sur le temps.

Lors de l'émancipation de la cité durant la révolution, de nombreuses autres colonies de l'île de Drakka emboîtèrent le pas de la puissante Riveldor, permettant ainsi la création d'un nouvel empire, gouverné par la Ligue des Nobles.

Dernièrement, Octavius Del'endor issu d'un mariage entre les prestigieuses familles Deladrel et Lendor, régna comme empereur durant quasiment vingt ans jusqu'à ce qu'un assassin membre de la guilde des Disciples de Vaal'Akynn ne mette fin à sa vie.

Après l'assassinat de l'empereur Del'endor et la tentative de coup d'état avorté de son frère (Oreghan Deladrel) le Sénat avec à sa tête la sénatrice Alicia Lendor a pris le pouvoir, aucun empereur n'ayant été jugé assez digne pour rassembler le peuple divisé dont certains réclamaient la mise en place d'une nouvelle république définitivement dépourvue d'empereur.

Forces armées : 3 Légions (3000 soldats par légion)

Politique intérieure : Esclavagisme infligé auprès des peuples conquis (Siliciens, Pirates, Kazars, Insulaires, Comores, Comoriens, elfes, orcs, nains, gnomes)

Religion principale : le Soleil (les dieux Soal et Aden)

Religion secondaire : les autres cultes sont tolérés (les Archanges, les anciens dieux, les esprits, les éléments), mais peu pratiqués. La plupart des habitants sont non croyants, voire hérétiques.

Diplomatie extérieure : Capitale rayonnante de l'empire

Ressources naturelles : mine d'or, mine de diamant, vignobles, plantations de caféiers (+toutes les ressources de l'empire importées dans la capitale)

Code de lois : Code Loi Rivélien

Cultes interdits : Le dieu unique, Naorg et le Chaos,

Organisations prohibées : Le Cercle

Nombre de villages nourriciers : 150 (150 000 habitants ruraux)

Lieux principaux :

- Une statue géante représentant 5 derniers Archanges (Merveille)
- Le temple du savoir (Merveille, musée des inventions, architecture grandiose tout en hauteur)
- Le Sénat de La ligue des Nobles, 50 membres du haut conseil (le dôme = palais des sénateurs)
- 20 m Lendor, 5m Taal, 5m Athar, 4m Felmarinii, 4m Edonia, 4m Adriel, 7m Deladrel, 1m Lanceval (m = 1 membre du Sénat)
- Cathédrale des archanges
- Maison de l'Ordine Cesarem
- Basilique de commerce (bourse du marché)
- Hippodrome des coureurs
- Maison des Architectes
- Atelier de siège avancé (fabrication de trébuchets, de catapultes et de balistes géantes)
- Entrepôt des épistes
- Maison des scientifiques
- Maison des armateurs Lendor
- Caserne des légionnaires
- Hospice de la Guilde des Medicus
- Maison des Medicus (académie de médecine, laboratoire chirurgical)
- Caserne du Ludus Magnus (ludus des Lendor, composé de gladiateurs légionnaires et de légionnaires gladiateurs ^^)
- Colisée Impérial (ludus impérial)
- Arène des gladiateurs (ludus des Taal)
- Arène des mercenaires (ludus des Parpédon) + auberge Continentaliste
- Arène des guerriers (ludus des Delendor)
- Arènes des brutes (ludus des Deladrel)
- Forum de Riveldor (négociants de vin, épicerie, tanneurs kazars, forges des croyants de Doldagor, place des marchands d'esclaves)
- Académie des Nobles (sciences, médecine, histoire, mathématiques, architecture)
- Académie militaire
- Académie des érudits (sciences et magie)
- Quais militaires riviens
- Quais marchands (Commerces + Banque Impériale + Banque Continentalistes)

Lieux particuliers :

- QG de la racine dans les profondeurs de la cité
- Arène souterraine au niveau des égouts (ludus des Felmarinii)
- Entrepôt des automates Bellatorem (golems de fer et de pierre créés par le sorcier et scientifique Bellatorem Lendor)
- Tour Magus Maximus (QG des magiciens et sorciers, la bibliothèque des Magus Maximus est très précieuse)

Guildes :

- La Ligue des Nobles
- La Racine (au service de la Ligue)
- Le Conseil des Magus Maximus (ordre de magiciens)
- Les Epistes (guilde dévouée aux inventions et à la technologie, hérétiques ils rejettent la magie et les dieux)
- L'Ordine Cesarem (l'ordre des alchimistes, scientifiques tournés vers l'apprentissage des sciences)
- La guilde des Scientistes (ils veulent réorganiser scientifiquement la société riviennne)
- La guilde des Medicus (guérisseurs scientifiques et mathématiciens hors pair)

Personnages importants :

- Marius Lendor Erudit Niv22 (Haut Commandeur et maître-espion),
- Lucius Lendor Guerrier Niv30 (Haut commandeur sanguinaire et balafre),
- Gaius Lendor Paladin Niv30 (Haut-Commandeur, le protecteur de la Cité),
- Darius Lendor Contrebandier Niv30 l'homme le plus riche de tout l'empire,
- Oktar Felmarini Contrebandier Niv21 le grand amiral de la flotte impériale,
- Avidia Paladine Niv20 et Lucia Lendor Sorcière Niv20 (les filles d'Alicia Lendor),
- Adrius Lendor Erudit Niv30 maître de magie et ex magus maximus, son apprenti Remus Lendor Sorcier Niv30 a pris la relève,
- Decimus Lendor Guerrier Niv30 le maître mercenaire du clan Lendor et ancien Haut commandeur de l'empire

Les Juges (enquêteurs impériaux de rang équivalent à celui d'un gouverneur)

- Lylyana Lendor (Prêtresse Niv30)
- Ivan Lendor (Assassin Niv30)
- Kazal Taal (Prêtre de Guerre Niv30)
- Vibius Lendor (Guerrier Niv30)

1.2. Province d'Elendor

Rivuel, Province d'Elendor

Histoire : Cité antique, construite sur les ruines d'une cité de croyants d'un ancien dieu, dieu du courage et de la guerre, Elendor.

Le clan Lendor se dit descendant de ce dieu, et porte fièrement ce nom depuis des centaines de siècles.

La famille a su traverser le temps. Elle jouissait jadis d'une position influente au sein de l'empire Arkadel, elle contrôle désormais l'empire Rivélien.

Clan ou famille régnante : La famille Lendor

Géographie : située au cœur de l'île et bordée par le fleuve Elendor, du nom du dieu prédominant dans la région, et longée d'une forêt dense, la cité de Rivuel est protégée par de hautes murailles de pierres et de bois s'élevant à 6 mètres de haut.

Population : Peuplée de 80 000 habitants citadins initiés très jeunes aux arts guerriers et aux sciences (alchimie, astronomie, médecine), et 120 000 habitants de population rurale, proche de la nature et de la déesse Terre-Nourricière (Gaïa)

Religions principales : Elendor, le Soleil (Soal), les Archanges, la Science

Ambiance territoriale : Les milices du clan Lendor ont autant de pouvoir que les légions rivéliennes dans la région

Rivuel, terre promise des descendants d'Elendor, appartenant à l'empire Rivélien

Description : située au cœur de l'île et bordée par le fleuve Elendor, et longée d'une forêt dense, protégée par de hautes murailles de pierres et de bois s'élevant à 6m de haut.

Appartenance : Empire Rivélien

Type de lieu : Cité influente (lieu stratégique situé au cœur de l'île impériale)

Nombre d'habitants : 80 000 habitants

Appellation population : les Rivéliens, Rivéliennes

Répartition population : 90% de rivéliens, 5% de descendants premiers hommes, 3% de voyageurs, mercenaires et marchands, 2% d'êtres originels

Dirigeant(s) : le richissime Darius Lendor

Famille influente : Le clan Lendor, bien qu'ils contrôlent la capitale Riveldor, le clan Lendor administre ses besognes depuis ses terres et sa capitale, Rivuel,

Historique : Terre Promise du clan Lendor, lieu où le saint Elendor devint un dieu en repoussant les armées de Vampires ennemies.

La cité fut fondée il y a des millénaires, puis reconstruite par des colons rivéliens depuis environ dix siècles, lors du grand dégel et de la recolonisation. Les colons de Haut-Ciel fondèrent Riveldor, puis Rivuel, où résidaient moult tribus amicales de premiers hommes. Ils s'allièrent et chassèrent puis massacrèrent les êtres originels de la région pour mieux étendre leurs terres. Rivuel compte aujourd'hui autant que la capitale. Sans son apport militaire et économique, l'empire verrait sa puissance grandement diminuée.

Forces armées : 3 légions postées pour contrôler le cœur de l'île, + l'équivalent de 3 légions de miliciens et de mercenaires au service des lendor. Les meilleurs légionnaires sont formés ici. Ils sont initiés aux rites des 4 dieux guerriers.

Politique intérieure : monarchie Lendor rattachée à l'empire, le QG de la Racine, anciennement la Ligue des Nobles, se trouve dans les quartiers riches de la cité

Religion principale : Elendor (le fleuve source de vie + le dieu de la guerre)

Religion secondaire : Le soleil, Les Archanges, les Sciences, les dieux guerriers

Diplomatie extérieure : Tensions avec les clans Deladrel et Adriel

Ressources naturelles : bois rivélien, mine de fer, vignobles, animaux sauvages domptés

Code de lois : Code Rivélien

Cultes interdits : aucun

Organisations prohibées : le Cercle (gilde de sorciers)

Lieux principaux :

- Temple des dieux guerriers (Autels d'Elendor, Kaarhek, Doldagor)
- Église des Archanges
- Autel du dieu soleil
- Jardin des druides
- La Forge des experts (tenue par des nains au service des Lendor)
- Les Forges des guerriers (communauté de forgerons de différents cultes)
- Zoo de Rivuel
- Menuiserie de Rivuel
- Camps des bûcherons
- Maison des pêcheurs d'eau douce
- Maison des tanneurs (appartient aux Lendor)
- Atelier militaire (fabrication de balistes et d'onagres)
- Caserne des guerriers de Rivuel
- Arène de gladiateurs (ludus Lendor)
- Arène d'entraînement
- Caserne des légionnaires rivéliens
- Chenil des légionnaires (dressage de chiens de guerre)
- Écuries de Rivuel
- Camps d'entraînement militaires
- Hospice des Medicus
- Maison de l'Ordine Cesarem
- Brasserie des guerriers d'Elendor
- Banque des Lendor (prêteurs sur gages et trésoriers)
- Vignobles Lendor

Guildes : QG de « la Racine », gilde ancestrale de magiciens, érudits, druides et shamans au service de la ligue des Nobles (où prédominent ces familles par ordre décroissant : Lendor, Taal, Deladrel, Athar, Felmarini, Edonia, Adriel, Lanceval)

Personnages importants : Darius Lendor, le clan Lendor, le capitaine Crassius Lendor (Maître d'armes et Guerrier niv25), Ymira (contrebandière niv20), Hussaïn (Assassin niv30), Rago (Barde Niv25), Bergham (mercenaire Guerrier niv30), Azilus (Assassin niv25)

Nombre de villages nourriciers : 120 villages (120 000 habitants)

1.3. Province du Draken

Tanadhel, Province du Draken

Histoire : Le nom de l'île de Drakka est issu de la région du Draken, lieu où vécurent durant des millénaires de nombreux dragons légendaires aujourd'hui disparus, mais dont certaines traces de leur présences ancestrales sont encore visibles.

Cité Clan ou famille régnante : Les familles Athar, descendants de l'union des premiers hommes et des colons ; Les Deladrel, cousins des Adriel au sang elfe croisé

Géographie : La cité est située au sud-ouest de l'île de Drakka, le long des falaises abruptes du Draken

Religion principale : Soal et ses archanges

Tanadhel, terre des dragons

Appartenance : Empire Rivelien

Type de lieu : Citadelle fortifiée située au sommet des falaises côtières du Draken

Nombre d'habitants : 60 000 habitants

Appellation population : Les Tanadiens, Tanadiennes

Répartition population : 80% de rivieliens, 10% de descendants premiers hommes, 5% de pèlerins, 4% de voyageurs, mercenaires et marchands, 1% d'êtres originels

Dirigeant(s) : les deux chefs de clan Athar et Deladrel

Famille(s) influente(s) : Athar et Deladrel

Historique : construite près des monts calcinés où résidèrent durant des millénaires des dragons dont la taille dépassait l'entendement. D'immenses tunnels et temples draconiques troglodytes abandonnés parsèment le décor montagneux. Ils servent aujourd'hui de tombeaux pour les plus démunis.

Des ruines d'anciennes forteresses gigantesques ravagées par le temps, se trouvent aussi à proximité de la cité.

Forces armées : 2 légions impériales, + 1 légion de miliciens du clan Athar et 1 légion de miliciens du clan Deladrel

Politique intérieure : monarchie élective et partagée (les deux clans élisent un chef, les deux chefs prennent conjointement les décisions)

Religion principale : le Soleil Soal et ses archanges de lumière

Religion secondaire : Les Dragons, Gaïa la Terre-Nourricière aussi appelée Gaïa (les paysans, éleveurs et fermiers), Bonne Fortune (les pêcheurs, marins et navigateurs), les dragons Drakka et Valdraan

Diplomatie extérieure : Surveillée de près par l'Empire

Ressources naturelles : poissons, baleines, encre, soie

Code de lois : Code Rivelien

Cultes interdits : Naorg, le Chaos, les démons

Organisations prohibées : officiellement le Cercle et les Griffes Noires, officieusement aucune

Lieux principaux :

- La grotte des anciens (lieu de rites, d'enterrements et de mariages + lieu de pèlerinage pour les croyants des premiers hommes et êtres originels restés sur le continent pendant la glaciation, des runes et des hiéroglyphes sont inscrits sur les murs dans les profondeurs de la grotte, ils racontent la survie des anciens)
- La rivière sacrée (soigne des maladies et des pandémies)
- Église des Archanges
- Maison des bâtisseurs
- Maison des herboristes
- Temple des Esprits
- Arènes des gladiateurs (ludus des Athar)
- Palais des Deladrel
- Palais des Athar
- Auberges et tavernes des Felmarini
- Armateur Parpédon (clan de marchands & armateurs)
- Maison de la soierie
- Tannerie des baleiniers
- Quais de la cité (militaires et marchands)
- Port de Tanadhel
- Palais des encriers (ventre d'encre, de plumes de papiers et de poisons)
- Le musée des premiers hommes (artéfacts et reliques d'un autre âge)
- Banque des Continentalistes
- Repaire des Griffes Noires (souterrains)
- Repaires des Pirates (taverne)
- Temples draconiques troglodytes (cimetière humain)

Guildes : Les Gardiens du Savoir, La Racine, les Griffes Noires, les Continentalistes

Personnages importants : Dorann Athar Explorateur niv28, Berdo Deladrel Contrebandier niv25, les clans Athar et Deladrel, mais aussi des anciens pirates prestigieux réfugiés ici Sigmar Lanceval Paladin niv25, Zeto prêtre niv20 de Valdraan (Dragon)

Nombre de villages nourriciers : 100 villages (100 000 habitants)

Wyfterinn, Province du Draken

Histoire : Le nom de l'île de Drakka est issu de la région du Draken, lieu où vécurent durant des millénaires de nombreux dragons légendaires aujourd'hui disparus, mais dont certaines traces sont encore visibles.

Clan ou famille régnante : le clan Athar et le clan elfe Daraghenn

Géographie : le sud du Draken, près du fleuve Elendor, est bien plus dense en végétation que le reste de la région.

Religion principale : Gaïa la Terre-Nourricière

Ambiance territoriale : Les habitants sont pacifiques et empreints de spiritualité. Les citoyens de Wyfterinn vivent en parfaite communion avec la nature.

Wyfterinn, le village mystique

Description : située à moitié dans la roche et dans la forêt. Peuplée d'habitants étant pour la plupart des hybrides humains et elfes. Ils sont proches de la nature et vénèrent la déesse Gaïa et son avatar Deva.

Une grotte des anciens se trouve aussi ici.

Tenue secrète et surveillée par la population elfe, elle mène à un ancien temple troglodyte où sont inscrites en plusieurs langues anciennes les bases de la fameuse magie ancestrale, le Lom Lad ainsi qu'une biographie du dieu de l'équilibre et de la nature, appelé : Lom Lad...

Mais la multitude de langues anciennes qui se croisent sur ces inscriptions rend sa traduction impossible. Il faudrait des dizaines d'érudits d'élite pour pouvoir traduire et comprendre les runes...

Appartenance : Empire Rivelien

Type de lieu : grand village

Nombre d'habitants : 25 000

Appellation des habitants : les Wyfteriens, Wyfteriennes

Répartition population : 50% hybrides semi-elfe, 30% d'humains, 10% d'elfes, 10% d'êtres originaux (sinecks, nains, gnomes)

Dirigeant(s) : Isha Athar (druidesse) et Eldos Daraghenn (élémentaliste magicien)

Famille influente : le clan Athar et le clan elfe Daraghenn

Historique : immense village construit sur les ruines d'une ancienne cité elfique

Forces armées : une demi-légion de miliciens, ainsi qu'une demi-légion de volontaires elfes et semi-elfes essentiellement

Politique intérieure : Lieu de paix et de méditation

Religion principale : Gaïa la Terre-Nourricière

Religion secondaire : le soleil, la lumière et les esprits

Diplomatie extérieure : Diplomatie conciliatrice et pacifique envers l'empire Rivelien

Ressources naturelles : fruits exotiques, animaux exotiques, épices, herbes et plantes médicinales, onguents de soins à base d'essence naturel

Code de lois : Codex Rivelien

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : Le Cercle

Lieux principaux :

- Palais des Athar (construit dans la roche)
- Palais des elfes (construit dans les arbres)
- Épicerie elfe
- Temple des éléments
- Église des Archanges (peu visitée)
- Autel de Terre-Nourricière (lieu prisé)
- Musée des mémoires (histoires des six empires Arkadel, Minn, Arka, Riveldor, Eldael et Aladhan)
- Chenil elfique
- Jardin des elfes
- La rivière elfique issue du fleuve Elendor (de nombreuses fées, feux follets et nymphes y résident, mais quelques méduses se terrent aussi dans la région, rendant la rivière dangereuse)
- Le lac enchanté, la légende raconte que des morts seraient revenus à la vie dans ce lac, l'eau est aussi connue pour avoir des vertus régénératrices (récupération de PV + cicatrisation rapide)
- La maison des druides
- Temple elfique (panthéon d'anciens héros elfes)

Guildes : Les Gardiens du Savoir, la main de Gaïa (gilde locale d'élémentalistes druides et shaman des 5 éléments fondamentaux), les Sentinelles

Personnages importants : le cercle druidique, le clan Daraghen, le clan Athar

Nombre de villages nourriciers : *155 villages (155 000 habitants)*

1.4. Province des Alpes Brunes

Haut-Rocher, Province des Alpes Brunes

Histoire : Cité située au pied du mont Sineck. De nombreux peuples de sinecks et hybrides sinecks ont longtemps vécu dans ces montagnes, d'où le nom donné au sommet le plus élevé de l'île.

Clan ou famille régnante : les Lendor, le couple Edana et Yurgen Lendor règne avec autorité, excentricité et sadisme. Ils sont tous deux des mages de sang dévoués à Naorg. Leur fanatisme remonte à plusieurs décennies. Ils désiraient tous deux faire un enfant, mais le destin en décida autrement. Les deux, cousin, cousine, Lendor, amants puis mariés, ne pouvaient donner la vie. Sur ce triste constat, ils décidèrent de se tourner vers l'entropie et Naorg. Ils se convertirent à la magie de sang pour allonger leur espérance de vie et obtenir de nombreux pouvoirs...

Ils ont sous leur ordre une armée de mercenaire hybrides sinecks, qui n'obéit qu'à eux. La véritable force armée de la cité n'est pas la légion rivélienne, mais bien cette milice privée composée de guerriers semi-humains.

Géographie : région montagneuse sèche et aride qui contraste avec l'humide et verdoyante région du Val de Brûme, située au nord, au-delà des montagnes des Alpes Brunes.

Religion principale : Les Archanges pour le peuple, Naorg pour les élites

Ambiance territoriale : de nombreux festivals et orgies sont organisés régulièrement dans la cité. Haut-Rocher soutient fermement la présidente du sénat. Toute trahison ou soupçon de trahison à l'encontre de l'empire est ici puni de peine-mort.

Haut-Rocher, la cité perchée

Description : située en altitude, aux pieds du mont Sineck, difficile d'accès, dont le chemin est parsemé de 3 péages fortifiés, la cité est faite entièrement de pierre brute et lourde. Ces larges remparts s'élèvent à 3m de haut.

Au cœur de la cité se trouve la tour fortifiée des Lendor.

Un camp fortifié se trouve aussi au sommet du Mont Sineck. Le couple Lendor projette de bâtir une forteresse imprenable.

Appartenance : Empire Rivélien **Type de lieu :** citée fortifiée **Nombre d'habitants :** 35 000

Appellation population : les Haut-Rochevins, Haut-Rochevines

Répartition population : 55% de rivéliens, 44% d'hybrides au sang croisé sineck et humain, 1% de sineck

Dirigeant(s) : Le duc Yurgen Lendor et sa femme Edana, d'âge avancé, mais d'apparence juvénile grâce à la magie de sang.

Famille influente : Les Lendor, Lend'ek (hybrides Lendor et sineck)

Historique : Haut-Rocher était à l'origine un village fondé par des habitants de Rivuel venus chercher de l'aide auprès des Sineck pour chasser les autres races originelles, essentiellement des elfes, de l'île de Drakka que les humains voulaient alors s'approprier.

Forces armées : 1 légion rivélienne + 1 légion de mercenaires hybrides sinecks

Politique intérieure : Le culte de Naorg est tabou, et cela même si tous les citoyens de la cité sont au courant des dérives ducales, il est strictement défendu d'en parler ou d'accuser le couple régnant. Des orgies sanglantes sont secrètement organisées dans leurs palais, tandis que de nombreux festivals pour promouvoir artistes et marchands ont souvent lieu dans la cité.

Religion principale : Naorg vénéré comme dieu de la Magie et de l'éternité (religion des élites et des dirigeants)

Religions secondaires : Les Archanges (Naorg inclus), et les 4 dieux de la guerre : Elendor, Kaarhek, Shakkal et Doldagor

Diplomatie extérieure : Fidèle alliée de Rivuel, dévouée à Riveldor tant que l'empire restera entre les mains des Lendor.

Ressources naturelles : Les derniers Griffons de Drakka, carrières de pierre, mines de fer, mines de cuivre, nombreux volatiles, élevages de chèvres et de boucs

Code de lois : Le Codex Rivélien **Cultes interdits :** Azaltyr l'ancien dieu de la justice

Organisations prohibées : les templiers, les inquisiteurs, les paladins quelque-soit leur culte

Lieux principaux :

- Les remparts et bastions des trois portes pour l'accès sud
- Écurie de griffons
- Église des Archanges
- Forges des Lendor
- Autel de Shakkal
- Temple de Kaarhek
- Temple d'Elendor
- Arène des gladiateurs (ludus des Lend'ek)
- Maison des bâtisseurs (forgerons, menuisiers et bâtisseurs croyants de Doldagor)
- Auberge des Continentalistes
- Taverne des montagnards
- Hospice des Medicus
- Maison des Scientistes
- Maison des fromagers
- Cirque des Troubadours
- Basilique marchande (lieu où sont fixés les prix officiels des denrées)
- Villa des festivités (appartient aux Lendor)
- La forteresse des Lendor (palais + caserne + autel de Naorg)
- La route du mont Sineck (mène vers le cœur des montagnes et le camp fortifié)
- Carrière de pierres
- Mines de fer
- Mines de cuivre
- Le camp fortifié du Mont Sineck
- L'abbaye de Naorg (perdue dans les montagnes)

Guildes : La Racine (Ligue des Nobles), les Continentalistes, les Troubadours (gilde locale de bardes et acrobates)

Personnages importants : Le couple ducal, leur fils adoptif Sergueï Lendor un sorcier niv20 (élu de Bonne Fortune, souillé par le Chaos et Naorg)

Puktass contrebandier niv16 esclavagiste influent, Mélina assassine niv20

Uriass explorateur niv21 fils de Puktass, Claudius Mercäius prêtre niv20 des Archanges (Naorg)

Borko Lend'ek guerrier niv24 le bras armé du clan Lend'ek

Nombre de villages nourriciers : 55 villages (55 000 habitants)

Valtann, Province des Alpes Brunes

Histoire : à l'origine Valtann était une forteresse de l'empire Arkadel, construite sur les ruines d'une cité bâtie conjointement par des elfes et des nains

Clan ou famille régnante : les Adriel et les Athar, les Adriel en tant que descendants des premiers gouverneurs du défunt empire Arkadel ayant régné sur cette forteresse, et les Athar pour leur précieuse aide ayant permis de tenir cette forteresse et de chasser les êtres originels de la région.

Géographie : Citadelle portuaire située en hauteur sur une falaise au Nord Est à la frontière du Val de Brême

Religion principale : les Archanges

Ambiance territoriale : Des esprits maudits et des élémentaires d'ombre rôdent sur le territoire

Valtann, l'extrême orient

Description : La ville est accessible via 3 portes qui nécessitent d'emprunter chacune un pont pour éviter les chemins escarpés et vertigineux. Les remparts de la citadelle s'élèvent à 10 mètres de haut. La plupart des habitations sont à même creusé dans la gigantesque forteresse, quelques places ouvertes au soleil tel des clairières ont aussi été creusées pour y accueillir des jardins, des temples et des marchés.

La cité est entièrement dallée, des jardins suspendus se trouvent sur la façade intérieure Est.

Appartenance : Empire Rivélien

Type de lieu : Citadelle semi-troglodyte fortifiée

Nombre d'habitants : 45 000

Appellation des habitants : les Valtanois, Valtanoises

Répartition population : 89% de rivéliens, 10% d'adéniens, 1% d'hybrides descendants de races originelles

Dirigeant(s) : Braahden Adriel (capitaine impérial)

Famille influente : les Adriel et les Athar

Historique : ancienne base militaire des colons de l'empire Arkadel

Forces armées : 2 légions rivéliennes, 1 légion de paladins et anciens templiers, 1 légion de miliciens

Politique intérieure : De nombreux villages maritimes situés sur la côte Est de l'île, ainsi que des pirates, commercent avec Valtann

Religion principale : les Archanges

Religion secondaire : le Soleil (Soal), le Créateur (Aden), Azaltyr le justicier, Elendor le courageux

Diplomatie extérieure : dernier bastion des rebelles insoumis lors du soulèvement contre le nouvel Imperator. La cité a subi de nombreux sièges et assauts, mais résiste encore et toujours face aux armées de Marius Lendor. La cité de Valtann souhaite le retour de la république et la fin de la tyrannie.

Ressources naturelles : poissons, raies, requins, plantations de légumes et d'herbes médicinales, élevages de moutons, laine, mines d'argent

Code de lois : Codex Arkadel (Adénien)

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : toute organisation liée à Naorg

Lieux principaux :

- Maison des alchimistes
- Église sacrée (Les Archanges, Soal et Aden sont représentés dans l'enceinte du bâtiment)
- Maison de l'Ordine Cesarem
- Jardin des druides
- Les jardins suspendus
- Hospice des Medicus
- Caserne des Gardes de l'Aube
- Tour des gardiens du savoir
- Palais des Adriel
- Forge des Adriel
- Port de Valtann (quais marchands + quais militaires)
- Le Fortin du port (plusieurs balistes entreposées)
- Le marché du port
- Le châtelet (place du marché située au cœur de la citadelle)
- Les tunnels interdits (gérés par l'armée locale)
- Caserne des paladins
- Hospice de la cité (tenue par les fidèles du créateur Aden)
- Totem de justice (obélisque dédiée à Azalstyr)
- Monastère situé dans les montagnes, consacré au dieu Elendor
- Tannerie de Zarak Athar (peau de requin)
- Tannerie de Ruutu Athar (peau d'ours)
- Manoir des Athar
- Maison des chasseurs
- Taverne de l'ours (tenu par un dresseur d'ours)
- Auberge des survivants
- Potager des Shamans
- Plantations des Athar
- Boutique d'herboristerie (appartient aux Athar)
- Écurie de griffons (appartient aux Athar)
- Mines d'argent (appartient aux Adriel)
- Mine d'or désaffectée

Guildes : Les Gardes de l'Aube, l'ordre des Paladins, les Gardiens du Savoir

Personnages importants : Braahden Adriel Guerrier niv25 (dirigeant et capitaine de légion),
 Dehadar Adriel Paladin niv30 (maître des Gardes de l'Aube),
 Magnus Athar guerrier niv28 (élu d'Elendor et chef de clan),
 Leyla Adriel paladine niv26 (officier paladine),
 Burus Athar paladin niv30 (maître et doyen des paladins),
 Irène Adriel prêtresse niv22 (doyenne du clan et haute prêtresse des Archanges),
 Eregon Adriel érudit niv15 (magicien érudit),
 Lodar Athar guerrier niv20 (chef de milice),
 Grahadur guerrier niv18 (nain maître forgeron)

Nombre de villages nourriciers : 115 villages (115 000 habitants)

1.5. Province du Meridium

Pormarin, Province du Meridium

Histoire : Pormarin fut fondée par des colons et pêcheurs au service de l'empire Arkadel. Le prestigieux clan Taal, originaire du territoire de Minn, et descendant de l'archange Eredrenn, se vit attribuer la gouvernance de la province du Meridium. Le clan régna durant des siècles, au service de l'empire Arkadel puis de l'empire Rivelien. Aujourd'hui, la cité est contrôlée par les armées du seigneur de guerre de Haut-Ciel, Sinazares.

Clan ou famille régnante : Les officiers de Sinazares et le clan Taal

Géographie : Région chaude et fertile, de nombreuses fermes et plantations s'étendent à l'horizon. La région est couverte de villages aussi bien le long des côtes qu'au cœur des terres.

Religion principale : Bonne Fortune

Ambiance territoriale : La cité est passée entre les mains des dissidents, puis entre les mains des soldats de Sinazares. Le clan Taal demeure présent, tout comme l'empire, qui s'apprête à bondir pour reconquérir la cité.

Pormarin, la cité des marins

Description : Cité portuaire étendue le long des côtes et située au sud de l'île de Drakka. Les bâtiments sont d'inspiration minienne et adénienne. La cité, y compris sur les quais, est entourée de remparts en bois dotés de passerelles et hauts de 3 mètres.

Appartenance : Empire Rivelien et Seigneurs de Guerre de Haut-Ciel

Type de lieu : énorme village devenu une cité

Nombre d'habitants : 70 000 habitants

Appellation des habitants : Les marinois

Répartition population : Essentiellement des pêcheurs et des marins, 65% de rivieliens, 10% de réfugiés adéniens, 10% d'hybrides premiers hommes, 5% d'hybrides non humains, 10% de réfugiés divers (Sudistes, Midland, Silicie, Comoraie et Pirates)

Dirigeant(s) : Les seigneurs de guerre de Haut-Ciel

Famille influente : le clan Taal

Historique : La cité est menée depuis son origine par le clan Taal, habitué à absorber à peu près tous les revenus de la cité, en prenant soin depuis toujours d'en reverser une coquette somme à l'empire.

Forces armées : ½ légion de miliciens Taal, ½ légion de recrues de l'empire, 2 légions des seigneurs de guerre

Politique intérieure : le clan Taal a installé tout un réseau légal et illégal opérant corps et âmes pour l'intérêt du clan. Bon nombre d'habitants et de guildes locales sont au service des Taal

Religion principale : Bonne Fortune (le hasard, le destin et la chance)

Religions secondaires : Les Archanges, Gaïa la Terre-Nourricière, Shakkal (pour les envahisseurs seigneurs de guerre)

Diplomatie extérieure : Cité assujettie par Haut-Ciel, mais toujours rattachée à l'empire.

Ressources naturelles : poissons exotiques, bois oriental de Drakka, plantations de sucres et de fruits exotiques, perles, coquillages, requins, épices

Code de lois : Codex Rivélien, et Codex de Shakkal

Cultes interdits : Aucun

Organisations prohibées : Aucune

Lieux principaux :

- Château fortifié des Taal (petite arène dans la cour du château, Ludus des Taal)
- Palais des seigneurs de guerre
- Port de commerce
- Quais marchands de Pormarin
- Maison des esclaves
- Épicerie Sudistes
- Bas quartiers de Pormarin (Maison des griffes noires, Taverne et Bordel des Taal, Herboristes de la Meute et de la Racine)
- Auberge des épistes
- Maison de l'Ordine Cesarem
- Tannerie des requins (guilde locale de chasseurs)
- Épicerie locale
- Taverne de l'emploi (lieu de recrutement de mercenaires et assassins, tenu par les Taal)
- Auberge des Continentalistes
- Plantations des Taal
- Camps de bûcherons
- Scierie des Taal
- Menuiserie des Taal
- Le quai des armateurs
- Auberge des explorateurs (repaire de marins et pirates)
- Temple des dieux (autel de Bonne Fortune, autel des Archanges, autel de Gaïa, autel du Créateur, autel des anciens dieux)
- Temple de Shakkal (en construction)
- Caserne de la milice
- Caserne impériale

Guildes : nombreuses guildes locales, la Racine, les Continentalistes, les Griffes Noires, les Pirates

Personnages importants : Tout le clan Taal et les sept Seigneurs de Guerre, restés sur place, au service de Sinazarès (les sept seigneurs de guerre sont tous niv20, ils sont soit des prêtres de guerre, soit des guerriers, soit des barbares), la reine des pirates (Irina Felmarini)

Nombre de villages nourriciers : 230 villages (230 000 habitants)



1.6. Province de Silicie

Silicia, Province de Silicie

Histoire : Lorsque l'empire Rivélien prit forme et qu'il chassa les premiers hommes de ses terres, la plupart partirent se réfugier sur la principale île de Silicie. Le peuple de Silicie devint ensuite un conglomérat de pirates et de pilliers qui harcelèrent l'empire durant des siècles. Jusqu'à ce que l'empire finisse par tuer tous les chefs de tribus pour soumettre les siliciens et ce depuis quelques années seulement, après une série de guerres longues de plusieurs centaines d'années.

Clan ou famille régnante : Les nouveaux barons siliciens et leur roi

Géographie : Les trois îles de Silicie se situent au nord-ouest à proximité de l'immense île de Drakka

Religion principale : Le maître du temps et son apôtre le dieu Oracle

Ambiance territoriale : Les Siliciens sont d'excellents marins, ils possèdent des Drakkars, mais aussi d'énormes Trirèmes de Guerre, ainsi que de rapides Caravelles. Ils ont depuis toujours tenu tête à l'empire et réduit en esclavage par Riveldor, mais désormais la donne a changé. Leurs anciens seigneurs ont tous été tués ou soumis, et le peuple, las de se battre contre l'ogre rivélien, a fini par accepter de se soumettre à l'empire. Les Siliciens ne sont plus officiellement reconnus comme étant un peuple esclave depuis cette reddition. Malgré cela, de nombreux indépendantistes et pirates siliciens, cherchent à émanciper à nouveau le royaume maritime de Silicie.

Silicia, la cité des insoumis

Description : Capitale de Silicie et du peuple Silicien. Cité de pierre et de chaume aux inspirations anciennes.

Tous les bâtiments ancestraux de l'île principale se trouvent à Silicia. Le reste de la ville est entouré de murailles de bois. Le plus grand quartier est situé autour du port. La plupart des habitations sont des hameaux de chaume et de bois. Seuls les plus aisés ont des maisons de pierre.

Appartenance : Royaume vassal de l'empire Rivelien

Type de lieu : Cité étendue

Nombre d'habitants : 110 000 habitants

Appellation des habitants : les siliciens

Répartition population : 90% de Siliciens, 9% d'hybrides non humains, 1% de réfugiés divers

Dirigeant(s) : Le roi de Silicie (identité tenue secrète) et un gouverneur du clan Deladrel

Famille influente : les barons Siliciens

Historique : Longtemps divisés en tribu, les Siliciens ont fini par s'unir avec le temps pour mieux lutter contre l'empire, faisant de Silicia la capitale économique et militaire du peuple silicien. Malheureusement le résultat ne fut pas au rendez-vous.

Forces armées : 1 légion rivelienne, les armées des barons

Politique intérieure : Obéissant en apparence envers l'empire

Religion principale : Ghysniak (Le Maître du Temps et l'Oracle, la Lune est sa source de magie)

Religions secondaires : Gaïa la Terre-Nourricière, Noctifer, Kaarhek, Shakkal, Drakka (le dragon)

Diplomatie extérieure : Vassalisé par l'empire Rivelien, et pour l'instant en paix

Ressources naturelles : poissons, fourrures, perles, mines de fer, griffons

Code de lois : Le jugement des seigneurs

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : la Racine

Lieux principaux :

- Le cercle de pierres divines du maître du Temps, et le temple souterrain de l'Oracle en son centre (merveille)
- La grotte légendaire, temple de Drakka, ancien refuge de dragons (merveille)
- Les souterrains de Noctifer (couvrent quasiment toute l'île, lieux parsemés d'autels et de temples)
- Maison des armateurs siliciens
- Autel des guerriers
- Temple ancestral de Shakkal
- Autel de Terre-Nourricière
- Plateau de Kaarhek situé sur le mont le plus proche (arène naturelle et lieu de culte)
- Caserne rivelienne
- Les immenses quais siliciens (marchands)
- Quais militaires (navires de guerres riviens)
- Port de pêcheurs
- Cimetière des navires (tous les navires de guerre siliciens démantelés par l'armée impériale rivelienne)
- Hospice des druides
- Château des barons
- Palais du gouverneur

- Écurie de griffons
- Mines de fer (sur l'île principale) + l'île de fer (couvertes de mines)
- Forge des anciens
- Forge des barons
- Forge impériale
- Maison des joailliers
- Auberge des Continentalistes

Guildes : Les indépendantistes, les Continentalistes, les pirates de Silicie, les Druides

Personnages importants : les barons, les officiers riviens, le roi et le gouverneur

Farheym contrebandier niv30 chef d'équipage pirates

Zordo Explorateur niv30 hybride sineck elfe

Boadicé Exploratrice niv30 beaucoup la soupçonne d'être la fille du roi

Shilaeva Shamane niv25 elle est le lien avec le dieu Oracle « Ghyzniak »

Nombre de villages nourriciers : 190 villages répartis sur les trois îles de Silicie, le long des côtes du nord l'île de Drakka, mais aussi sur les bordures du continent (190 000 habitants)

1.7. Province du Val de Brume

Val de Brume, Province du Val de Brume

Histoire : La région est hantée et pluvieuse. Quasiment désertés, peu de villages s'y trouvent, les mystiques s'y cachent. De nombreux cimetières, manoirs, châteaux, et temples abandonnés composent le paysage vallonné et embrumé de ce sombre territoire.

Clan ou famille régnante : aucun régent sur ces terres, les bannis, les infidèles et les premiers hommes cohabitent sur le territoire hanté du Val de Brume

Géographie : Paysage verdoyant et vallonné, parsemé de bois et petites forêts, constamment sous la pluie et la brume

Religion principale : le dieu unique (Theoden)

Ambiance territoriale : Lieu de mystères, coupé du monde, les cannibales premiers hommes se terrent dans des grottes et effectuent des raids et des pillages sur les villages des Valbrumiens.

Les lieux particuliers et villages du Val de Brume

L'abbaye des fidèles du dieu unique et le village de Tenebris (montagneux)

Les fidèles du dieu unique ont été chassés il y a 200 ans des terres riveliennes. Leur hostilité religieuse a fait d'eux des bannis. Certains se sont installés en Val de Brume, d'autres sont partis au sud sur les îles d'Adena.

L'abbaye compte 300 prêtres et moines combattants, le village, voué au même culte, compte 800 âmes dont 25 miliciens chargés de faire respecter l'ordre. Une faction de 40 fanatiques religieux veille constamment à ce que les préceptes du dieu unique soient appliqués par tous les villageois.

Le village est entouré d'une palissade en bois haute de 2 mètres

- Temple du dieu unique
- Forge de Tenebris
- Tanneurs Valbrumiens (ceux qui vivent dans le val de brume)

***Le monastère d'Aden (le long des côtes),** le créateur (tous les dieux sont acceptés, car issus de la création et d'Aden, des moines combattants et des prêtres sont formés à la dure dans les terres hostiles du Val de Brume)

Le monastère est entouré d'une écurie, d'un camp d'entraînement, d'une tour fortifiée, d'un petit comptoir commercial et de quelques fermes et habitations éparpillées sur des kilomètres 500 moines combattants et prêtres vivent ici ainsi que 500 artisans, fermiers et marchands.

Le Cardinal Kereydan Felmarinii règne en maître sur le village.

À l'écart du monastère se trouve un hospice géré par des moines apprentis guérisseurs et des guérisseuses venues du couvent

***Le couvent d'Aden et le village fermier (continental et vallonné)**

Un couvent de prêtresses 80 guérisseuses protégé par 10 archers moines combattants et un ancien capitaine de légion.

De nombreuses fermes entourent le couvent (700 habitants fermiers et paysans, descendants d'esclaves venus chercher leur liberté dans le val de brume, ou descendants d'anciens bannis)

- La tour fortifiée du Baron
- Un temple d'Aden

***Le temple en ruines de Valdraan**

Sous ce temple se trouve le tombeau des 3 véritables fondateurs du Cercle. La guilde fut reprise à leur mort par leur propre assassin, Nérédis.

1.8. Province de Comoraie

Province de Comoraie

Histoire : Le royaume de Comoraie est le seul royaume des temps anciens à avoir perduré durant le cataclysme puis la glaciation.

Le peuple de Comoraie descend des premiers hommes et d'un brassage avec de nombreux peuples originels.

Il existe plusieurs clans qui fonctionnent comme des tribus.

Durant des temps qui semblent infinis, la famille Bravecœur, les héritiers du légendaire héros Edhelval, dirigea la Comoraie jusqu'à ce qu'une guerre interne orchestrée par Riveldor, ne morcelle le royaume.

Les clans se sont entre-déchirés durant près d'un siècle. L'empire Rivelien a récemment profité des profondes discordes en Comoraie pour conquérir et coloniser une grande partie du territoire ancestral.

Les clans :

Comorak : clan Comore, croyants de bonne fortune, neutre et mercenaire. Les Comorak sont diplomates et ouvertement intéressés par l'or.

Mak Nil : clan Comore de marins et navigateurs au service de Riveldor. Ils représentent l'essentiel de la flotte Comore

O'ordenn : clan Comorien d'explorateurs et d'éclaireurs au service de Riveldor.

Yidan : clan mystique de comoriens semi-elfes gris. Ils peuplent les profondeurs de la Comoraie et règnent sur les galeries souterraines.

Athar : Les descendants directs des premiers hommes. Ils ont la peau pâle couverte de tatouages. Ils portent les traces de l'entropie de Naorg sur leur corps.

Oedhel : humains hybrides descendants d'elfes sylvains. Archers et éclaireurs pour la plupart, Ils vénèrent les anciens Dieux ainsi que Gaïa qu'ils nomment Terre-Nourricière.

Corval : clan Comorien d'homme loups-garous, terré dans les montagnes du Nord. Ils peuvent se transformer selon leur bon vouloir.

Mak Val : Descendants d'elfes noirs lycanthropes ours garou ou loup-garou. Ils sont peu nombreux, mais puissants.

Bravecœur : ancienne noblesse principale alliant du sang des peuples côtiers Comores aux peuples continentaux Comoriens. Ils sont les héritiers d'Edalval Bravecœur, lui-même descendant du légendaire Edhelval. Ils vénèrent les Archanges et le Créateur et se considèrent comme les leaders légitimes du royaume.

Géographie : Les côtes sont parsemées de villages, le reste du royaume est couvert de forêts et de vallées. Les frontières s'étendent jusqu'aux montagnes du nord

Religion principale : Les Archanges et le Soleil (Les colons Rivieliens), Les Esprits des Anciens (toute la Comoraie), les Esprits de l'eau (Comore), les Esprits de la Terre (Comorien)

Ambiance territoriale : Tout le territoire appartient désormais à l'empire Rivelien, à l'exception du Nord-Est, encore tenu par des clans rebelles

Les différents peuples : Les Comores (peuple de marins vivant près des côtes) et les Comoriens (peuple de cavaliers et de chasseurs vivant au milieu des forêts ancestrales)

Valmora, Province de Comoraie

Description : ancienne capitale spirituelle et historique du feu royaume de Comoraie. Cité longée par le fleuve sacré de Terre-Nourricière, et entourée de petites murailles en bois.

Appartenance : Colonie Rivélienne

Type de lieu : Cité continentale marchande et historique

Nombre d'habitants : 39 000 habitants (la moitié dans les enceintes de la cité, l'autre tout autour des remparts en bois)

Appellation de la population : Les Comoriens

Répartition population : 70% de comoriens, 5% de comores, 20% de rivéliens colons et légionnaires, 5% d'hybrides

Dirigeant(s) : Le conseil des Barons et un capitaine de Légion

Famille influente : Les clans **O'ordenn** (clan Comorien au service de Riveldor)

Athar (descendants directs des premiers hommes) et **Bravecœur** (ancienne noblesse principale, les héritiers d'Edalval Bravecœur, lui-même descendant du légendaire Edhelval)

Historique : ancien hameau réunissant tous les barons devenue une véritable cité aux allures de colonie rivélienne

Forces armées : 2 Légions étrangères (deux fois 3 000 soldats), les hommes de main des trois Barons (1 000 soldats chacun)

Politique intérieure : Les Rivéliens traquent les résistants et payent la populace pour les dénoncer.

Religion principale : Soal (le Soleil) et ses Archanges Protecteurs

Religion secondaire : Terre-Nourricière (Gaïa), Noctifer le dieu Lune

Diplomatie extérieure : Cité soumise par la force à l'empire Rivélien

Lieux principaux : Maison des Barons – Palais des Bravecoeur – Château Athar – Temple de Gaïa (Terre Mère) – Atelier Rivélien – Caserne Rivélienne – Forges Rivéliennes – Fort de la Légion (à l'extérieur de la cité) - Chapelle des Archanges – La scierie des O'ordenn

Lieux particuliers : Le Jardin Sacré (entretenu par les Shamans, une grande variété de plantes est conservé ici) – Le tombeau d'Edhelval, le Cromlech sacré, et la Lame légendaire ancrée dans un socle de pierre

Ressources naturelles : Le bois, des poissons d'eau douce,

Guildes : La Racine (Riveldor) – La Légion (Riveldor) – Les Sentinelles (Comoraie)

Code de lois : Codex rivélien

Cultes interdits : Aucun

Organisations prohibées : La Résistance (Comoraie)

Personnages importants : Les Barons des différents clans

Nombre de villages nourriciers : 210 villages (210 000 habitants)

Lendoria, Province de Comoraie

Description : nouvelle colonie Rivélienne

Appartenance : Empire Rivélien

Type de lieu : Cité portuaire

Nombre d'habitants : 30 000

Appellation de la population : Les Comores

Répartition population : 60% de rivélien, 30% de comores, 5% de comoriens, 5% de continentaux

Dirigeant(s) : Le préfet Bariden Lendor

Famille influente : **O'Comore** (maître baron), **Athar** (descendants directs des premiers hommes),

Comorak (clan Comore neutre et mercenaire), **Mak Nil** (clan Comore au service de Riveldor)

Historique : ancienne baronnie Comore devenue une cité Rivélienne depuis la colonisation

Forces armées : 1 légion étrangère, 1 légion de recrue

Politique intérieure : Lieu d'échanges culturel entre colons et locaux, les comores cherchent à se faire bien voir par l'envahisseur rivélien

Religion principale : Le Soleil (Soal et ses Archanges)

Religion secondaire : Terre-Nourricière (Gaïa), Bonne Fortune

Diplomatie extérieure : nouvelle colonie rivélienne au service de l'empire

Lieux principaux : Les doubles remparts, le fort en son centre, la caserne rivélienne, le port et son quartier commercial, forges rivéliennes

Lieux particuliers : Le temple de la baleine (Gaïa), la chapelle des archanges

Ressources naturelles : perles, poissons, baleine

Guildes : La Racine (Riveldor) – La Légion (Riveldor) – Les Sentinelles (Comoraie)

Code de lois : Loi de Riveldor

Cultes interdits : Aucun

Organisations prohibées : La Résistance (Comoraie)

Personnages importants : le maître Baron des Comores, le maître pêcheur Yorud, le maître navigateur Ziko, le maître chasseur Thortfeyn, le préfet, le capitaine de légion

Nombre de villages nourriciers : 100 villages (100 000 habitants)

Edalval, Province de Comoraie

Description : Cité où repose le tombeau du héros légendaire de Comoraie, longé par le fleuve sacré, une petite partie de la cité se trouve accessible sous les cascades d'Aquius. Un village troglodyte de lycanthropes se trouve à l'intérieur du plus haut sommet de la région, à côté de la cité d'Edalval

Appartenance : indépendante.

Type de lieu : Cité situé au pied du plus haut mont de la région, depuis lequel s'écoule une cascade finissant sa route dans le fleuve sacré

Nombre d'habitants : 30 000

Appellation de la population : le peuple libre

Répartition population : 40% de comoriens, 10% de comores, 30% de premiers hommes, 20% d'hybrides semi-elfes

Dirigeant(s) : Beladel Bravecoeur et Araüwn Athar

Famille influente : une cinquantaine de **Yidan** (clan mystique de comorien semi-elfes gris), plus d'une centaine de **Oedhel** (humains hybrides descendants d'elfes sylvains), trois cents **Corval** (Comorien loups-garous), une vingtaine de **Mak Val** (Descendants d'elfes noirs lycanthropes)

Historique : Lieu de symbole de l'indépendance de Comoraie, devenu le quartier général de la résistance contre l'envahisseur Rivélien

Forces armées : la moitié de la population est armée et prête à se battre, des archers d'élite au sang croisé elfe, des lycanthropes loups-garous

Politique intérieure : Refuge des opposants de Riveldor

Religion principale : Les esprits (ancêtres et éléments)

Religion secondaire : Gaïa la Terre-Nourricière, Heïra la déesse des ombres et de la brume, le dieu lune « Noctifer »

Diplomatie extérieure : dernier bastion libre de Comoraie

Lieux principaux : Le fort, l'hospice des shamans, le camp des tailleurs de pierres, les remparts, la maison des tanneurs, brasserie comorienne

Lieux particuliers : Les habitations troglodytes, le temple des esprits situé derrière la cascade d'eau

Ressources naturelles : poissons d'eau douce, fourrures, cuir, carrière de pierre

Guildes : les Sentinelles, la Meute, la Résistance Comorienne

Code de lois : Liberté du peuple

Cultes interdits : Aucun

Organisations prohibées : Toutes les organisations liées à l'empire de Riveldor

Personnages importants : Le maître shaman Yidan, le maître archer Oedhel, le baron Corval, le maître sorcier Mak Val, le maître assassin Mak Val

Nombre de villages nourriciers : 150 villages (150 000 habitants)

1.9. Les nouvelles colonies

Rivelandes

Première colonie continentale rivélienne

Lieu de refuge pour explorateurs, légionnaires et espions Rivéliens

Située sur la côte Est du Continent, au sud des montagnes de Garmorde

22 500 habitants, la moitié sont des légionnaires, des explorateurs, des bâtisseurs, des ouvriers, des bergers et des fermiers au service de l'empire, l'autre moitié est composée de mercenaires, de voleurs, d'espions et de bannis

Culte pratiqué : Le créateur Aden (une église, et un autel extérieur à la cité) et son prophète Soal

Deux légions protègent la cité, une de vétérans, une de nouvelles recrues

De nombreuses tavernes et repaires de contrebandiers pullulent dans la cité.

Un paysage montagneux, un fort, des remparts ainsi qu'un camp d'entraînement plantent le décor.

Le marchandage d'esclaves d'être originels (ogres, elfes, nains, orcs, géants sinecks, etc.) est monnaie courante, tous comme les petites arènes de gladiateurs

Carom

Cité en construction

Premier pied à terre continental pour les insulaires fraîchement débarqués

Lieu de passage

Entre 15 000 et 20 000 habitants selon les saisons

Culte pratiqué : les Archanges de Soal

Lieux particuliers : Camp fortifié, entrepôts rivéliens, auberge des continentalistes, tavernes locales, caserne rivélienne, port de commerce

Une légion de jeunes recrues veille sur la cité et ses nombreux travaux.

Des remparts, un château, une église et un forum sont en chantier

Comorra

Nouvelle colonie

Lieu de contrebande et de crimes, repaire de voleurs, contrebandiers, bannis et espions

Des pêcheurs, des éleveurs, des marins et explorateurs forment la grande majorité de la population (18 000 habitants)

Lieux particuliers : Le port, les nombreuses tavernes, les villages de bergers, la tour de justice (tribunal et lieu de résidence du gouverneur)

Tous les cultes sont autorisés

Une milice privée maintient l'ordre dans la cité

Orval

Nouvelle colonie 12 000 habitants

Lieu d'enseignement pour les érudits et les moins guerriers au service de l'empire

La cité est entourée d'eau et de montagnes.

Les lieux particuliers : une Forteresse Rivélienne, une Académie de Magie, un camp d'entraînement, une abbaye et un temple des Archanges, le port

Tous les Archanges de Soal ainsi que Naorg sont vénérés (salle de prière au sein de l'Académie)

Naarok

Cité jumelle de Naarok

La cité présente la particularité d'exister en surface ainsi qu'en profondeur

Des carrières de pierre et des mines de cuivre ornent le paysage.

La ville Haute et la ville Basse (au total 27 000 habitants)

*La ville Haute compte 15 000 habitants : des colons rivieliens, des hybrides semi orcs ou nains

Un fort riviélien, de nombreuses auberges et campements pour accueillir les ouvriers de toutes races et de tout peuple, un camp d'esclaves et de prisonniers assignés aux travaux forcés, un chantier gigantesque pour la construction d'un canal reliant Naarok à Edalval

Culte pratiqué : Les Archanges

*La ville basse compte 12 000 habitants des nains des montagnes, des colons rivieliens

Des forges naines au service de la légion noire (une légion riviélienne aux pouvoirs occultes)

Une morgue au service des nécromanciens de l'empire

Culte secret pratiqué en masse : Naorg

Religion principale : Les Archanges

34 L'empire Eldael

1.10. Le clan impérial



L'Empire du Midland, aussi appelé le royaume des 10 couronnes

Historique :

L'empire Eldael est né de la révolte des colonies continentales.

Les colonies du Midland étaient autrefois dirigées par des gouverneurs au service du glorieux empire Arkadel.

La majorité des gouverneurs étaient issus du clan Felmarini.

En l'an 500, le roi de la cité elfique d'Edhel-Tann, Eraghen Eldael, déclara la guerre au décadent empire Arkadel.

Pour obtenir la victoire, le roi Eraghen pactisa avec la cité des humains de Tyr, mais aussi avec les chevaliers de Soâl, dont la célèbre Aarghena Adriel, fondatrice de la cité du savoir.

Il s'allia ensuite avec moult colons et révoltés, dont le fameux Deneren Adriel, un héritier dissident de son propre empire.

Grâce à la mobilité de sa cavalerie, l'armée Eldael se déversa sur tout le continent, s'emparant rapidement des riches cités de Valdor et d'Azelia.

Après deux décennies d'âpres combats, tous les territoires du Midland furent conquis.

Eraghen destitua les gouverneurs impériaux pour les remplacer par de nouveaux nobles, choisis parmi ses alliés.

Les dissidents Arkadel, menés par Deneren Adriel, récupérèrent le vaste territoire de Méréa.
 Deux braves officiers de guerre, des frères sans terre issus du petit peuple, furent anoblis et chargés de veiller sur les mines de fer du nouvel empire. Le roi Eraghen les rebaptisa Gardefer.
 Les descendants bâtards des Eldael, les Eldar, reçurent les territoires de l'Ouest.
 Les fougueux cavaliers humains orientaux, issus des premiers hommes, se firent offrir les terres de Belvale.
 Les indispensables forgerons, descendants des nains, reçurent les monts d'Ordorinn.
 Les rois des océans obtinrent les terres du sud, renommé royaume Azur, en récompense pour leur loyauté et leur efficacité à contenir la flotte Arkadel.
 Aarghena Adriel, membre des chevaliers de Soâl, doyenne et fondatrice du clan Aarghen, conserva la cité du savoir.
 Quant à la région du Nord Est, les baronnies edonnites, issues de l'ancienne aristocratie de Haut-Ciel, et bannies du territoire insulaire, se l'approprièrent pour la scinder en deux royaumes : Edonia et Castel.
 À la fin de cette guerre, le roi Eraghen débuta un glorieux règne pacifique, long de cent années, jusqu'au jour où il disparut mystérieusement...
 Son fils le bien-aimé Vardhann, lui succéda.
 Il s'installa sur le trône pour un règne de 350 années.
 Durant quatre siècles, les armées impériales de Vardhann chassèrent les premiers hommes et les êtres originels de leurs territoires.
 La magie de sang fut érigée en ennemi, les sorciers et chamans, traqués et tués au nom d'un décret interdisant la magie.
 Jusqu'au jour Vardhann perdit brutalement la vie en l'an 1000.
 Son fils aîné, Adael Eldael est devenu depuis ce tragique événement, le troisième empereur Eldael à régner sur les dix couronnes du Midland.



Edhel-Tann

Appartenance : capitale de l'empire du Midland

Type de lieu : cité légendaire

Un empereur de la famille elfique « Eldael », règne dans la capitale Edhel Tan située au centre des 10 royaumes

Description : ancienne cité elfe bâtie il y a des millénaires, elle s'étend sur des kilomètres jusqu'aux sources de la mer méréenne, entourée de forêts, de lacs et de temples ancestraux

Nombre d'habitants : 180 000 habitants dans la cité +50 000 habitants dans les villages avoisinants

Répartition population : 1% d'elfe, 20% de demi-elfes, 10% d'humains ayant du sang elfe, 60% d'humains, 5% de gnomes et hobbits, 1% de centaures et Dryades, 1% de nains, 1% hommes géants, 1% autres

Dirigeant(s) : Adael Eldael surnommé le vampire par ses opposants

Il est le 1er empereur de la lignée Eldael à ne pas être entièrement de sang elfe, en effet sa mère était une ensorceleuse humaine, nommée Lilith, venue de l'outre-monde, une princesse de grande lignée parmi les premiers hommes. Elle a eu trois fils avec l'empereur. Après une trentaine d'années passées aux côtés de son mari, elle disparut du jour au lendemain sans que nul ne sache ce qu'elle était devenue.

L'ancien empereur Vardhann Eldael, a aussi eu une fille avec son amour de jeunesse, Deva.

L'empereur actuel est un guerrier agile, rapide et intelligent. Il excelle dans bien des arts, dont la magie, l'arc et toute arme pouvant donner la mort. Sa sensibilité à la magie est dû à la fois à son sang, mais aussi à son don qui a fait de lui un élu des anciens dieux.

Il possède sur lui plusieurs reliques de son Dieu. Il est en place depuis plus de 200 ans en essayant de réinstaurer l'autorité impériale. Il a remplacé un vieil elfe pacifique et naïf ayant laissé ses ennemis prospérer dans l'ombre durant des décennies.

Mais sa force il la tient surtout de son don pour la magie de sang hérité de sa mère, ce qui le force chaque jour à se nourrir de sang de « qualité » pour ne pas se transformer en entité maléfique et monstrueuse... Il s'est entouré d'une cour de pratiquants de la magie de sang ayant eux-mêmes du sang de premiers hommes dont les ancêtres ont été souillés et corrompus par Naorg.

Forces armées : 7000 archers miliciens, 180 archers d'élite, 3000 gardes piquiers, 5000 soldats épéistes, 1000 gardiens arbalétriers, 180 chevaliers, 30 mages (ensorceleurs), 1000 cavaliers, 200 archers elfes, 5000 archers paysans (réservistes) 3000 guerriers (réservistes) ; la garde noire 300 chevaliers d'élite en apparence, mais en réalité composée de guerriers, assassins, moines combattants et ensorceleurs (en charge de toutes les missions obscures)

Politique intérieure : Monarchie par élection : l'empereur est choisi par les nobles elfes, il est nommé à vie sans restriction d'âge ou de sexe, il doit juste un descendant direct de la lignée Eldael

Religions principales : Pour les élites « La Magie » (Naorg), pour le peuple Aden et les dieux anciens

Religions secondaires : la mère nature Gaïa et son avatar Deva, Bonne fortune

Diplomatie extérieure : Règne sur un empire vaste et morcelé, certains royaumes sont restés fidèles, mais d'autres semblent se préparer à la guerre

Culte secret : Naorg, Noctifer, Trevalynn

Lieux principaux : Palais elfique, Basilique boursière (lieu où son défini les prix pour chaque type de commerce), Forteresse elfique située au sommet d'une falaise surplombant la cité, Tour

des mages (lieu d'initiation à la magie pour les apprentis et les élus), hospice des druides, Caserne impériale (lieu d'entraînement et de formation), Fontaine Edlael (redonne 5PV), Palais des Arts (tableaux, sculptures, musée), Tombeaux des Eldael dans les catacombes de la cité (située sous le palais elfique), le donjon des oubliés (prison, des tortures sont effectuées dans un objectif scientifique)

Lieux particuliers : Rives du fleuve méréen, bordures de la forêt ancestrale (situé à côté du palais), Temple des Anciens Dieux, la rivière des eaux éternelle qui mène jusqu'à la forêt du même nom

Ressources naturelles : toutes les ressources de l'empire transitent par Edhel-Tann, bois de qualité, fourrures, cuir, herbes médicinales, mines d'argent, chevaux

Guildes : Le Cercle prédomine, d'autres guildes sont présentes : les Disciples de Vaal'Akynn, Les Gardiens du Savoir, Les Masques d'Argent, la Meute, la Racine, la Garde Noire

Gilde persécutée : les Questeurs

Ne sont pas appréciés : les enquêteurs ne sont pas appréciés lorsqu'ils s'approchent trop du palais interdit. De ce fait, la méfiance est de rigueur à l'encontre des guildes suivantes :

⇒ Les Inquisiteurs, les Gardiens du Savoir, la Légion Borienne, les Templiers, les fanatiques du créateur Aden

Historique du Midland :

1. Débarquement de colons
2. Des comptoirs commerciaux devenus des cités. Des chevaux importés de Comoraie
3. Une alliance avec les survivants de la forteresse de Fidis et les elfes du clan Eldael
4. Une croissance économique et démographique constante
5. La révolte des cavaliers du Midland menée par les Eldael et une guerre longue de vingt années pour faire tomber chaque colonie
6. La prise de pouvoir des Eldael
7. L'indépendance des terres du Midland devenu le prospère Empire Eldael
8. La révolte des Deneriel et des Felmarini contre le clan impérial

Les Capitales des dix royaumes et de l'empire



Le royaume impérial Eldael et ses dix royaumes vassaux



1.11. Le royaume de Méréa

Royaume de Méréa (le clan Deneriel)

Historique :

Il y a de cela 700 ans, le fondateur du clan Deneriel, le dénommé Deneren Adriel, prit part à la révolte contre les gouverneurs du continent, pour aider le clan Eldael à renverser l'illustre, mais corrompu empire Arkadel.

Après la victoire, le nouvel empereur Eldael le récompensa. Deneren Adriel devint le roi des territoires englobant les pourtours de la mer méréenne.

Il combina ensuite son prénom à son nom, pour donner à ses héritiers le nom des Deneriel, et ainsi renier son attachement à l'empire Arkadel, gouverné depuis des millénaires par le clan Adriel dont il était issu.

Grâce à son sang d'Archange, il vécut 200 ans et régna 160 ans sur le royaume de Méréa, fondé sur les contours de cette mer éponyme.

Le fils aîné de Deneren mourut d'une maladie suspecte, laissant le trône à son petit-fils, le général Théodos Deneriel, qui régna avec autorité durant quasiment un siècle.

S'en suivit une succession d'assassinats, de courts règnes et de renversements de pouvoirs, jusqu'au long règne de la richissime reine veuve, Theodora Deneriel.

Elle fit prospérer le clan durant cinquante années fastes.

Son fils, Orion Deneriel, dit le bâtisseur, eut lui aussi un règne glorieux.

Puis de nombreux et éphémères rois et reines s'enchaînèrent durant deux siècles, jusqu'au règne du terrible Yvar Deneriel.

Maître de l'intrigue et première épée de l'empire, Yvar instaura la peur et la méfiance.

Il arrangea un mariage entre son fils aîné Ardhann Deneriel et une riche noble rivélienne afin de calmer les ardeurs des insulaires et ainsi éloigner une héritière gênante, du trône impérial rivélien.

Il s'agissait, pour Yvar Deneriel, d'un moyen de faire accéder sa lignée au trône impérial de Riveldor.

Son fils, Ardhann, instaura lui aussi un règne imbibé de terreurs, de vices, de mensonges, d'assassinats et de malversations.

Ardhann, surnommé le sanglant, eut deux fils issus de ce mariage arrangé avec la princesse rivélienne. Il baptisa l'aîné Adryan et son cadet, Cyprian.

Description : Cité située en bord de mer sur une falaise surplombant la mer méréenne, la falaise est creusée de toute part et décomposée en galerie, de nombreuses mines d'or et de diamants s'y trouvent.

Le nouvel empereur Deneriel compte parmi ses alliés les descendants de la lignée elfe Valden. Le général des armées Deneriel, Gahadan Valden est l'un d'entre eux, ainsi que son fils Aranhden. Il a aussi pour garde du corps des assassins mages de sang et quelques sinecks.

Cité de Valdor

Appartenance : capitale du royaume de Méréa

Type de lieu : capitale de Méréa, cité portuaire fortifiée, surnommée les 3 tours

Nombre d'habitants : 60 000 habitants

Répartition population : 80% de méréen, 5% de kazar, azuréen, 5% adéniens insulaires, 5% de demi-elfes, 5% d'esclaves (elfes, kazars, orcs, nains)

Dirigeant(s) : le roi veuf Adryan Deneriel (seigneur respecté et expérimenté largement encore en âge de se battre), ses deux seuls fils et héritiers, le prince Dragan Deneriel et son cadet le très jeune Dezan

Forces armées : 1500 chevaliers, 1000 lanciers, 1000 cavaliers, 1000 archers

Politique intérieure : Cité autoritariste où l'ordre et la loi sont appliqués à la lettre, les pendaisons et mises à mort sont monnaie courante

Religion principale : Dame Bonne Fortune aussi appelée déesse de la Magie

Religion secondaire : Le créateur (Aden) et son prophète Soâl

Diplomatie extérieure : allié avec les royaumes d'Edonia et de Castel

Lieux principaux : Le château des Deneriel au milieu des 3 tours, le quartier rouge, car beaucoup de meurtres y sont commis, le quartier qui accueillent tous les étrangers, mercenaires et commerçants de passage, il compte des centaines d'auberges et de tavernes, mais aussi bon nombre de bazars et comptoirs commerciaux.

Lieux particuliers : Les tours ancestrales (une tour dédiée aux éléments, une aux anciens dieux, dont les dragons, mais aussi Naorg et ses démons, et la dernière en hommage au créateur, au prophète et aux Archanges) elles sont précieusement gardées et interdites d'accès

Ressources naturelles : mines d'or, perles, diamants, rubis, champignons rares, herbes médicinales

Guildes : Les Gardiens du Savoir, la Racine, Les Questeurs, Les Continentalistes, La Meute, Les Marchands de Méréa

Code de lois : Adénien

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : Les Disciples de Vaal'Akynn, les fidèles de Naorg

Nombre de villages nourriciers : 180 villages (180 000 habitants)

Description : seule cité des 4 grandes cités marchandes à être continentale, située sur un point stratégique entre le royaume Argeniens, le royaume d'Edonie et le royaume de Castel. La cité est entourée d'une première rangée de rempart donnant accès aux bas-fonds tandis que les hauts remparts sont surélevés sur une colline au centre de la ville.

Cité de Crocevia

Appartenance : duché appartenant au royaume de Méréa

Type de lieu : Cité fortifiée et divisée en deux quartiers, les hauts remparts et les bas-fonds

Nombre d'habitants : 53 000 habitants

Répartition population : 80% de méréens, 20% d'esclaves de toute race, soit serviteurs soit utilisés pour des divertissements divers (plaisirs charnels, combats à mort, jeux sadiques, études scientifiques)

Dirigeant(s) : le duc Cyprian Deneriel (ancien érudit devenu Hiérarque de Dame Bonne Fortune) frère cadet du roi Adryan

Forces armées : 1000 archers, 1000 piquiers, 500 arbalétriers, 500 chevaliers, 50 cracheurs de feu

Politique intérieure : lieu de débauche et de dépravation où règne une grande liberté sauf quand les chevaliers du royaume sont de sortie. La ville prône le chacun pour soi (la devise de la ville « ce n'est pas de chance pour toi, je ne peux rien y faire. Que dame bonne fortune veille sur toi »)

Religion principale : Dame bonne fortune

Religion secondaire : La Science

Diplomatie extérieure : Au service de la couronne Deneriel

Lieux principaux : Les hauts remparts et le palais du gouverneur, le fort des hauts remparts, la cité haute pour les riches et la cité basse pour les plus démunis, les nombreuses boutiques (herboristes, haute couture, contrebande d'objets rares, armuriers, etc.) des quartiers riches, le bazar, les forges et le marché aux esclaves de la ville basse

Lieux particuliers : les mille tours du quartier riche (des habitations en forme de tour dont la tour du duc, la plus haute), le palais des sciences dédiées au savoir et aux connaissances en astronomie, histoire, anatomie, médecine, chirurgie, inventions, de nombreuses dissections sur des êtres vivants sont organisées pour « partager la science »

Ressources naturelles : carrefour commercial entre les richesses des aarghéniens, des édoniens, des méréens et des castelites, principal lieu de contrebande du continent, présence de tous les poisons existants, marchands de sang (pour les croyants de Naorg), marchands d'esclaves (de toute race)

Guildes : la guilde locale appelé les Epistes du nom de son fondateur Epistémonès qui croient en la raison et à la connaissance, les Griffes Noires, Les Continentalistes, Les Marchands de Méréa, le Cercle, La Racine, la Meute, les Templiers bannis

Code de lois : Aucun – la Milice du Duc gère l'ordre et la sécurité

Cultes interdits : Aucun

Organisations prohibées : Aucune

Nombre de villages nourriciers : 90 villages (90 000 habitants)

Description : Cité portuaire située au pied d'une falaise sur la côte ouest de la mer intérieure de Mérée. La ville est certes cachée par l'immense falaise qui la surplombe. Avec une armée d'archers, cette falaise représente un avantage certain, de ce fait un fort se trouve au sommet de la falaise. Ce fort nommé le Haut-Fort Méréen contient une garnison de 500 soldats. La ville s'étend le long des côtes sur plusieurs kilomètres. D'immenses villas et jardins en bord de plage composent le paysage de Potenta.

Cité de Potenta

Appartenance : duché appartenant au royaume de Méréa

Type de lieu : Cité maritime (grand village sans rempart)

Nombre d'habitants : 45 000 habitants

Répartition population : 70% de méréens, 20% d'esclaves, 10% de voyageurs, commerçants et gens de passages

Dirigeant(s) : le Duc Claudius Dives cousin du roi, un homme rustre et célibataire, ancien glorieux paladin il se noie aujourd'hui dans l'alcool pour oublier les femmes qu'il a tant aimées, mais qu'il se devait de refuser lorsqu'il était paladin

Forces armées : 150 cavaliers, 150 marins, 500 archers, 500 épéistes, 150 chameliers importés des royaumes du Mahdi, 15 cracheurs de feu épistes

Politique intérieure : Terre d'accueil pour tous commerçants, voyageurs et aventuriers

Religion principale : Dame Bonne Fortune

Religion secondaire : Le créateur Aden

Diplomatie extérieure : Pacifique et neutre, mais malgré tout au service du roi de Méréa, car sous sa protection

Lieux principaux : Le palais en marbre du Duc, le château royal, le palais Gioco appartient à la famille de même nom (pièces marbrées, salle de jeux au raz de chaussé, salle des plaisirs aux étages avec drogues, alcools et prostituées à consommer, au sous-sol une petite arène pour les défis et une taverne royale en guise de cantine)

Lieux particuliers : Petit temple du créateur Aden, le zoo de Potenta, les nombreuses villas des riches marchands et des nobles

Ressources naturelles : poissons, marbre, élevages, ressources extérieures (Riveldor, Aedes, Minn, Haut-Ciel)

Guildes : QG des Griffes Noires, les Marchands de Méréa, Les Continentalistes

Code de lois : Adénien

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : les fidèles de Naorg

Nombre de villages nourriciers : *110 villages (110 000 habitants)*

Description : Citadelle fortifiée située à quelques kilomètres de la mer méréenne, placée sur un plateau au sommet d'une colline entouré de montagnes avec en son centre un immense château. Deux rangées de remparts relient la ville au quai.

Cité de Mangone

Appartenance : Royaume de Méréa

Type de lieu : Citadelle située à quelques kilomètres à peine de la mer méréenne

Nombre d'habitants : 50 000 habitants

Répartition population : 80% de méréens, 10% de soldats esclaves (semi orcs et semi elfes), 10% d'esclaves serviteurs

Dirigeant(s) : le duc Hector Dives frère de Claudius, sa femme la duchesse Serena Dives une puissante ensorceleuse, son fils Heryl Dives un guerrier courageux et habile, sa fille Sirène Dives une assassine hors pair.

Le duc est endetté et le coût d'entretien élevé de ses armées le force à devoir très prochainement rentrer en guerre...

Forces armées : 1000 arbalétriers, 1000 archers, 1000 épéistes en armure lourde, 1000 piquiers, 500 cavaliers, 500 marins (10 navires à balistes), 4000 soldats esclaves

Politique intérieure : Citadelle militaire où règne l'autorité et l'ordre, aucune erreur n'est tolérée à Mangone (les suicides par « honneur » sont fréquents ici)

Religion principale : Aucune, la plupart des habitants ne sont pas croyants des dieux, ils leur préfèrent « le Destin » et pensent que la famille Dives qui les a libérés des Dieux, sont leurs nouveaux prophètes pour les guider vers leur véritable destinée

Religion secondaire : Dame Bonne Fortune, Le créateur Aden (et beaucoup prient secrètement Gaïa dans les basses classes censées adorées leurs seigneurs)

Diplomatie extérieure : Puissant militairement et quasi indépendant, mais malgré tout à l'écoute du roi

Lieux principaux : Château de Mangone entourée d'une profonde fosse et située au cœur de la cité, accessible via des passerelles reliées au pont-levis

Lieux particuliers : Maison des épistes (adeptes de la science), temple d'Aden, temple dédié à dame bonne fortune

Ressources naturelles : carrières de pierre, mines de cuivre, toutes les ressources continentales

Guildes : Les Paladins de Méréa, L'Inquisition, Les Continentalistes, Les Marchands de Méréa, Les Griffes Noires, La Racine

Code de lois : Adénien

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : Les fidèles de Naorg

Nombre de villages nourriciers : 130 villages (130 000 habitants)

1.12. Le royaume Aarghenn

Royaume d'Aarghena

Historique :

Le royaume d'Aarghena et sa capitale éponyme, tirent leur nom de la légendaire magicienne qui fonda la cité du savoir.

Aarghena Adriel était une dissipatrice, membre des chevaliers de Soâl et épouse d'un mystérieux sorcier ayant traversé le temps.

Elle fonda l'ordre des gardiens du savoir ainsi que la confrérie des magiciens.

Son règne en tant que reine de la cité du savoir s'étendit sur plusieurs siècles.

Elle s'allia avec les rebelles Eldael lors de la révolte contre l'empire Arkadel en l'an 500, avant de disparaître pour un voyage vers les terres occidentales dont elle ne revint jamais...

Ses descendants, menés par le roi sorcier Garic Aarghenn, et le maître de magie Edohn, assurèrent la pérennité de la cité du Savoir.

La première fille de Garic, une magicienne nommée Aïcha Aarghenn, prit la succession de son père durant plus d'un siècle, un temps où elle renforça le lien avec les impériaux Eldael.

Se succédèrent ensuite une multitude de magiciens présomptueux et dépensiers tels que « Beric l'illuminé », et Redha, « la magicienne écarlate », jusqu'au règne de l'autoritaire Roberic Aarghenn.

Cet ancien général de guerre prit la décision de scinder la lignée Aarghenn en deux.

La première fut chargée de régner sur les terres ancestrales et de faire respecter les intérêts Aarghéniens auprès des autres royaumes.

La seconde, sensible à la magie, fut chargée de veiller sur les trésors de magie préservés dans la cité.

De nombreux rois guerriers succédèrent ensuite à Roberic, affaiblissant ainsi l'héritage entropique du clan Aarghen.

Un siècle plus tard, le stratège Darek Aarghenn, destitua la seconde branche familiale chargée de veiller sur le savoir et la magie.

Il remplaça la transmission dynastique par une élection libre où chaque représentant de la confrérie des magiciens et chaque membre des gardiens du savoir, était libre de se présenter, pour briguer le statut de maître de guilde.

Après deux décennies d'un règne influent, Darek Aarghenn perdit tragiquement la vie, assassiné lors d'un banquet organisé par les Deneriel. Son fils aîné, Patrek Aarghen, a depuis, repris la succession.

Description : La cité conclave d'Aarghena est composée essentiellement de tours. Il n'y a que très peu de fermes et d'écuries. La plupart de la population est hautement instruite et réside dans les tours, elle mêmes composées de bibliothèques, trésoreries, autels religieux et musées

Cité d'Aarghena (« CITE DU SAVOIR » ou « CITE DES MAGICIENS »)

Appartenance : capitale du royaume Aarghenien

Type de lieu : Cité Conclave

Nombre d'habitants : 30 500 habitants

Répartition population : 2 000 soldats, 6 000 fermiers et paysans, constamment 2 000 érudits, druides, shamans, sorciers et prêtres venus de tous horizons, 5 000 alchimistes, archivistes, scribes et bourgeois instruits issus du peuple aarghenien, 500 nobles

Dirigeant(s) : Le roi et guerrier Patrek Aarghen règne avec bienveillance sur ses citoyens. Le clan Aarghen est issue de la branche Adriel. Ils sont les cousins de cette famille prestigieuse. Il est constamment escorté du chevalier Markal et de sa prédicatrice, Sylvia Deladrel

Forces armées : 1500 archers et 500 épéistes en armure au service de la cité, dirigés par 15 chevaliers

Politique intérieure : La devise des Aarghensiens est de préserver la cité du savoir, quelques soient les enjeux, les accords, et les épreuves à endurer

Religion principale : Le créateur Aden et son prophète Soal

Religions secondaires : Les Archanges, Gaïa, Dorus, Lom-lad, Les autres anciens dieux sont étudiés, mais rarement vénérés

Diplomatie extérieure : neutre, mais aux ordres de l'Empereur, le roi cherche à préserver la sécurité de sa cité

Lieux principaux : La Grande Bibliothèque, la Tour des archives, la Tour des Savants, le jardin des druides, la Tour des Herboristes, l'Hospice d'Aarghena (pour les voyageurs, les mendiants, les blessés), Le Temple d'Aden, l'autel de Gaïa, la Statue géante d'un archange protecteur, Église des Archanges

Lieux particuliers : La grotte des initiés (lieu de culte druidique), temple troglodyte draconnique déserté (ancien refuge de dragons), la forêt des esprits (hanté par le passé et les fantômes des anciens)

Ressources naturelles : fer, or et cuivre du duché d'Ordorinn bois Aarghenien, blés et vignes

Guildes : Gardiens du savoir, Masques d'Argent, Les Templiers

Personnage important : le haut templier (Brisdenn Lanceval), le protecteur de la confrérie des magiciens (Leto, sorcier mage guerrier niv30)

Code de lois : Adénien

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : Le Cercle, Les Disciples de Vaal'Akynn, les fidèles de Naorg, les Griffes Noires

Nombre de villages nourriciers : 50 villages (50 000 habitants)

Le village nourricier frontalier avec le nord : Abbaye de Zamza (prêtre devenu un shaman) pour les croyants du froid et des esprits de glace, hospice ouvert aux représentants des autres religions, village de Ragnael voisin du domaine clérical

Description : Une forteresse entourée de fermes et de champs

Forteresse de Braggen (nom d'un ancien général de guerre et oncle du roi

Roberic)

Appartenance : royaume Aarghénien

Type de lieu : Forteresse

Nombre d'habitants : 19 500 habitants

Répartition population : 10% des habitants sont des vétérans de guerre à la retraite, 10% des soldats en service

Dirigeant(s) : Erek Aarghen (frère du roi) général émérite

Forces armées : 750 archers, 250 épéistes, 50 cavaliers, 500 recrues

Politique intérieure : Lieu de refuge et de formation militaire pour parer à la guerre

Religion principale : Les Anciens Dieux et les Anges (les guerriers aargheniens préfèrent remettre leur vie et leur destin entre les mains des anciens dieux ou des anges)

Religion secondaire : Gaïa, Aden

Diplomatie extérieure : Bastion et refuge au service de la capitale

Lieux principaux : Château fortifié de Braggen, entrepôt de Braggen

Lieux particuliers : caserne de la légion borienne (50 légionnaires), caserne des templiers (20 paladins templiers et 50 moines combattants)

Ressources naturelles : blé, bovins

Guildes : Les Templiers, la Légion Borienne

Code de lois : Adénien

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : Les Disciples de Vaal'Akynn, les fidèles de Naorg, les Griffes Noires

Nombre de villages nourriciers : 30 villages (30 000 habitants)

Description : Petit évêché situé sur une colline

Évêché de Maadel (ancien héros au service d'Aden ayant combattu les démons)

Appartenance : royaume argenien

Type de lieu : Évêché

Nombre d'habitants : 10 500 habitants

Répartition population : 50 prêtres, 500 moines, 500 moines combattants, 500 marchands et artisans (menuisiers, tanneurs), 3000 paysans et fermiers

Dirigeant(s) : Jars Aarghen (vieil oncle du roi) prêtre de renom, vise à devenir le Haut Hiérarque d'Aden malgré son âge avancé

Forces armées : 500 moines combattants au service du Clergé

Politique intérieure : lieu très pieux, les écarts de conduite et la violence ne sont pas tolérés

Religion principale : Aden

Religion secondaire : Terre Mère

Diplomatie extérieure : Au service du roi Aarghenien

Lieux principaux : Abbaye de Maadel dédié aux croyants d'Aden et sa brasserie des moines où l'on transforme le Méloté en élixir sucré doucement alcoolisé, monastère Adenien, Palais des herboristes (construit par les continentalistes, le lieu est peu rentable, car le clergé à la main mise sur les récoltes de Méloté)

Lieux particuliers : l'Arbre habité (des druides vivent dans des cabanes placées en hauteur sur les solides branches de l'arbre centenaire)

Ressources naturelles : fleurs de Méloté, blé, fleurs de houblons, vignes

Guildes : Les Templiers

Code de lois : Adénien

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : Les Disciples de Vaal'Akynn, les fidèles de Naorg, les Griffes Noires

Nombre de villages nourriciers : 25 villages (*chaque village = 1 000 habitants*)

1.13. Le royaume Azur

Royaume d'Azur

Historique :

La colonie d'Azelia fut le premier comptoir commercial continental de l'empire Arkadel.

La cité tient son nom d'une sainte de l'époque, une héritière Adriel, chaste et pieuse, qui dévoua sa vie aux plus démunis.

La cité devint en ce temps, un lieu de culte des croyants du créateur parmi les êtres primordiaux et les colons humains.

La région fut gouvernée durant six siècles par le clan Felmarini, mais lorsque l'empire Arkadel s'effondra, le nouvel empereur Eraghenn Eldael céda le territoire Azur aux maîtres des océans.

Les nouveaux gouverneurs prirent le nom du territoire en guise de patronyme, et s'implantèrent à Azelia.

Le clan Azur fut fondé.

Le premier roi, l'aventureux et courageux Rakham Azur, fut élu par l'assemblée des marins anoblis.

Sa lignée fut choisie pour régner.

Les nobles n'ayant pas accès au pouvoir royal furent rebaptisés Azurel.

Bergham Azur, dit le marchand, le fils cadet de Rakham, lui succéda. Son règne fut long et prospère.

Bergham légua ensuite son héritage à Ezedel l'impétueux, connu pour avoir chassé les serviteurs de Naorg du royaume Azur. Sa quête purificatrice dura plus de trente années avant qu'il ne succombe naïvement sous la lame d'un pirate.

Épris de vengeance, le fils unique d'Ezedel, le jeune Ezar, boucha les pirates hors des territoires Azur.

À la fin de son règne, les derniers pirates s'exilèrent des côtes sud de la mer méréenne, n'ayant d'autres choix que de se réfugier sur les pourtours des ruines de Haut-Ciel.

Les rois marchands d'Azelia se succédèrent ensuite, jusqu'au règne du belliqueux Rodrigo 1^{er}.

Ce dernier força la main des dirigeants du royaume voisin de Belvale.

Il arrangea par la force un mariage pour éviter la guerre entre les deux puissants clans du sud de l'empire.

Son petit-fils, Rodrigo Azur, deuxième du nom, épousa la princesse Hélène Kabazak de Belvale.

Leur union donna naissance à deux garçons, Ezelgar Azur, le roi actuel, et son frère le cardinal Rodrigo Azur, troisième du nom.

Avant de succomber de ses excès après une vie bien remplie, le vieux Rodrigo 1^{er}, arrangea un dernier mariage.

Son arrière-petit-fils Ezelgar et la princesse héritière du clan Eldar, les descendants bâtards de la famille impériale Eldael, célébrèrent leur brève union par la naissance du petit Eldann Azur, de son vrai nom, Eldann Eldar Azur Kabazak de Belvale.

Cette idylle prit fin lors du tragique assassinat de la reine.

Les maîtres des océans - Le peuple azuréen est composé essentiellement de marchands, de navigateurs et de croyants (roublards, contrebandiers, bardes, pirates, prêtres, moines combattants)

Description : Cette cité riche et puissante est le carrefour du commerce entre les îles d'Adena et les Terres du Midland.

Sa renommée a permis la construction d'un palais immense dédié au créateur dans lequel réside l'actuel Haut Hiérarque d'Aden

Cité d'Azelia (« LA CITE SAINTE » nom donné en hommage à la sainte Azelia Adriel)

Appartenance : capitale du royaume azuréen (anciennement le 1er comptoir historique des colons)

Type de lieu : Cité sainte portuaire (capitale du royaume et cité sainte d'Aden)

Nombre d'habitants : 75 000 habitants

Répartition population : 80% d'humains azuréens, 15% de croyants adéniens, 5% d'esclaves elfes

Dirigeant(s) : Ezelgar Azur, fils de Rodrigo Azur 1er du nom et d'Isabelle Kahazak

La famille Azur : Les maîtres des océans, le roi règne encore et ses 3 fils aînés ont récupéré un comté chacun. Son dernier né a hérité d'un autre statut, il est le maître-espion au service du royaume.

Les Azuréens sont des fervents croyants du créateur Aden et de Dame Bonne Fortune

Forces armées : 1500 archers, 500 piquiers, 1500 marins soldats, 500 arbalétriers, 500 chevaliers à pied, 500 assassins, 1500 moines combattants, 750 miliciens (sans compter les nombreuses milices privées) ; 1500 mercenaires Felmarinii (armure épée arbalète) 1500 serviteurs (assassins voleurs) 500 miliciens (+ 3500 volontaires mercenaires potentiels + 500 gladiateurs esclaves)

Politique intérieure : monarchie régnante, mais clergé très influent, de nombreux oligarques et les quelques puissants marchands et contrebandiers ont aussi leurs mots à dire

Religion principale : Le Créateur Aden (le Hiérarque Azgal Azur)

Religions secondaires : Dame Bonne Fortune, Gaïa la terre nourricière

Diplomatie extérieure : au service de l'empire Eldael, politique neutre et marchande (le maître-espion Lucas Azur)

Lieux principaux : Le palais des Azuréens (avec l'une des rares Map Monde exposée dans les quartiers privés) Le palais du Créateur, Temple d'Aden, Monastère d'Aden, Église d'Aden, Basilique des marchands, Palais des plaisirs (gigantesque auberge / bordel), Arsenal d'Azelia (confrérie d'armateurs), l'Auberge des Continentalistes

Lieux particuliers : Les égouts (l'un des QG de la famille Felmarinii), Le tunnel des nains (creusé il y a des millénaires, le tunnel permet d'accéder jusqu'au nord de l'empire, il traverse tout le Midland du sud au nord), l'arbre millénaire d'Azelia situé à quelques kms de la cité

Ressources naturelles : Toutes les ressources insulaires (Riveldor, Aureuméa, Silicie, Port Gorth et Haut-Ciel), ressources extérieures (Aedes, l'Empire de Minn), Cuir de baleine, encre de baleine, poison (issu de l'encre de baleine), encre de pieuvre, peau de requin, perles et coquillages,

Guildes : Les Continentalistes, les Explorateurs, la Racine, les Flibustiers, les Boucaniers, Les Gardiens du savoir, L'Inquisition, les Questeurs, les Templiers

Nombre de villages nourriciers : 100 villages (100 000 habitants)

Description : région fermière aux terres fertiles

Évêché de Santuario

Appartenance : Royaume Azuréen

Type de lieu : Évêché

Nombre d'habitants : 10 000 habitants

Répartition population : 80% de paysans, 10% de prêtres et 10% de moines combattants

Dirigeant(s) : Le comte Rodrigo Azur, 2e du nom (moine combattant dévoué, juste et pieux)

Forces armées : 900 moines combattants, 300 archers paysans, 300 piquiers paysans, 300 cavaliers paysans

Politique intérieure : Le comte règne pacifiquement à l'écart des requins citadins

Religion principale : Aden

Religion secondaire : Gaïa et son avatar Deva

Diplomatie extérieure : au service du peuple et des azuréens

Lieux principaux : Clocher de Santuario, abbaye des adéniens

Lieux particuliers : Le jardin des druides, écuries de Santuario

Ressources naturelles : Blé, bovins, produits laitiers, moutons, laines, grande variété de fruits

Guildes : Les Templiers, Le Cercle, La Racine

Description : puissante cité forteresse située en bord de mer. Dotée de murailles et de tours de garde culminant à 40 mètres de haut, la cité est entièrement intégrée dans la forteresse. La citadelle est parsemée de passerelles. On trouve aussi des jardins suspendus, ainsi qu'une ferme et de nombreux potagers dans les différents cours de la citadelle.

Nom : Citadelle d'Azzurro Tempio

Appartenance : Royaume Azuréen

Type de lieu : Citadelle d'Azzurro Tempio

Nombre d'habitants : 11 000 habitants

Répartition population : 50% soldats et 50% de civils

Dirigeant(s) : Le comte et paladin Eldann Azur (l'aîné des fils, il n'a pas la même mère que tous ses frères, il est issu du 1er mariage du roi Ezelgar avec une princesse Eldar, il est prétendant aux deux trônes d'Azur et d'Eldar)

Forces armées : 1000 marins (soldats et moines combattants), 1500 archers, 500 cavaliers légers, 1000 épéistes azuréens, 1000 lanceurs de haches, 500 templiers

Politique intérieure : Armée de réserve du Royaume Azuréen

Religion principale : Aden

Religion secondaire : Dame Bonne Fortune

Diplomatie extérieure : Au service du roi Azelgar

Lieux principaux : Le coeur de la citadelle (château fortifié), les jardins suspendus d'Azzuro Tempio, la ferme des druides, la caserne des templiers, les quais fortifiés

Lieux particuliers : Les catacombes (la citadelle a été bâtie sur une ancienne forteresse des premiers colons, de nombreux seigneurs ont été enterrés sous la forteresse, le lieu est interdit depuis de sombres histoires de meurtres et disparitions)

Ressources naturelles : blés, moutons, laine, poissons, encens

Guildes : Les Templiers, Les Masques d'Argent, la Racine

Description : Cité portuaire appelée la cité blanche, tous ses murs sont en pierre blanche, ainsi que les murailles qui la protègent, un immense phare se trouve sur une presqu'île à quelques centaines de mètres au large des côtes

Cité de Faro Grande

Appartenance : Royaume Azuréen

Type de lieu : Cité portuaire

Nombre d'habitants : 25 000 habitants

Répartition population : 80% humains, 10% d'autres races libres, 10% d'esclaves orcs, elfes et nains

Dirigeant(s) : le comte Brayhn Azur (puissant contrebandier autoritaire)

Forces armées : 500 archers, 500 épéistes, 500 arbalétriers, 500 miliciens, 50 chevaliers

Politique intérieure : La cité et son seigneur ont la réputation d'être des mercenaires et des lâches, enclins à offrir refuge aux plus offrants

Religion principale : Dame Bonne Fortune

Religion secondaire : Aden, Deva

Diplomatie extérieure : cité qui se dit indépendante du roi et sous protectorat de l'Empire

Lieux principaux : Le palais du comte, le bazar de Faro Grande,

Lieux particuliers : les immenses quais de Faro Grande, les nombreux auberges et tavernes, la presqu'île de Gara et son phare

Ressources naturelles : Perles, poissons, huîtres, coquillages, cuir de baleine, encre de baleine, huile de baleine, poisons en tout genre

Guildes : Les Continentalises, les Explorateurs, la Racine, les Flibustiers, les Boucaniers, le Cercle, les Questeurs

Nombre de villages nourriciers : 50 villages (50 000 habitants)

1.14. Le royaume de Belvale

Royaume de Belvale

La famille Kahazak de Belvale

(Chevaliers orgueilleux et impétueux). Famille unie, mais peu nombreuse, car trop courageuse et peu enclin aux intrigues, quant au peuple belvalien, il croit au créateur Aden et tolère les autres religions.

Dignes héritiers du premier général des chevaliers de l'Empire du Milieu, les Kahazak ont le pouvoir absolu depuis la disparition de tous leurs nobles cousins. Désormais trois barons accompagnent le roi pour régner sur les cités du royaume. Tous les frères et les soeurs du roi ne sont plus en vie non plus, il lui reste son fils et ses deux filles ainsi que deux neveux.

Description : Cité fortifiée située en zone montagneuse, sa ville jumelle, plus basse en altitude, se dresse au nord, tandis qu'à l'est de nombreux villages et fermes ornent l'horizon.

Cité de Faranka

Appartenance : place forte du royaume de Belvale

Type de lieu : citée fortifiée située en montagne le long d'une falaise fluviale

Nombre d'habitants : 35 000 habitants

Répartition population : 90% humains Belvaliens, 5% de comoriens, 3% de kazar, 2% d'orcs

Dirigeant(s) : le neveu du roi, le duc Karl Kahazak

Forces armées : 1500 soldats d'élite, 150 chevaliers, 1000 cavaliers, 500 cavaliers archers, 500 archers, 500 piquiers, 50 chevaliers sur griffons

Politique intérieure : Au service du roi de de Belvale

Religion principale : Gaïa et son avatar Deva

Religion secondaire : Aden, Soal et ses Archanges

Diplomatie extérieure : Au service de l'empire Eldael

Lieux principaux : Le château Kahazak, temple des éléments, autel de Gaïa

Lieux particuliers : hospice des Templiers, les écuries de Belvale, la maison des griffoniers
l'auberge des continentalistes

Ressources naturelles : Vignes, viande d'auroch, mines de cuivre, carrière de pierre, griffons

Guildes : les Templiers, les Griffes noires, la Racine

Description : cité portuaire située en contrebas de la capitale, elle est appelée « la sœur jumelle » de Faranka

Nombre de villages nourriciers : 70 villages (70 000 habitants)

cit  d'Arkania

Appartenance : cit  du royaume de Belvale

Type de lieu : cit  fluviale

Nombre d'habitants : 35 000 habitants

R partition population : 90% humains Belvaliens, 5% de comoriens, 3% d'elfes, 2% de nains

Dirigeant(s) : Roland Kahazak de Belvale prince de Belvale

Forces arm es : 500 soldats marins, 15 navires de guerre, 500 archers, 500 lanciers, 500 sabreurs, 500 cavaliers, 500 arbal triers

Politique int rieure : rare lieu o  les magiciens sont autoris s   s journer, l'argent est roi   Arkania

Religion principale : Dame Bonne fortune

Religion secondaire : Les dieux et d esses de la magie

Diplomatie ext rieure : Au service de l'empire Eldael

Lieux principaux : Palais du prince, les Hautes Tours des anciens, Temple de Dame Bonne Fortune, Autel de magie

Lieux particuliers : P cole des Sabreurs, l'auberge des Continentalistes, hospice des Templiers

Ressources naturelles : Vignes, fruits secs, abondance de poissons d'eau douce

Guildes : les Continentalistes, les Templiers, les Griffes noires, le Cercle

Nombre de villages nourriciers : 50 villages (50 000 habitants)

Description : Cit  isol e situ e aux abords d'un gigantesque lac. Les alentours sont d pourvus de villages. Des vents violents et des pluies incessantes frappent la r gion quotidiennement. La l gende raconte qu'un h ros des temps anciens aurait perdu la vie dans ce lac.

Cit  du Lac

Appartenance : Royaume de Belvale

Type de lieu : lieu de p lerinage pour les mages croyants d'Aden et les  l mentalistes elfes

Nombre d'habitants : 30 000 habitants

R partition population : 50% de belvaliens, 25% de demi-elfes, 10% de fid les d'Aden, 15% de voyageurs, marchands et p lerins

Dirigeant(s) : le duc Erandel Kahazak (neveu du roi), sa cousine la princesse Eyada Kahazak, le baron Ethan Lanceval

Forces arm es : 150 cavaliers, 500 archers, 250 lanciers, 1000 moines guerriers d'Aden

Politique int rieure : Lieu pauvre d pourvu de villages nourriciers

Religion principale : Aden

Religion secondaire : les  l ments, la d esse des Vents, Gaia

Diplomatie ext rieure : Au service de l'empire Eldael

Lieux principaux : Le ch teau du lac (caserne et palais), Monast re d'Aden, march  des plantes, autel des  l ments

Lieux particuliers : Le temple d'Aden situ  au milieu du lac sur une minuscule  le flottante, la forteresse abandonn e (situ e dans les montagnes avoisinantes)

Ressources naturelles : Mine d'argent, des pierres de yaudenn (au fond du lac),  quid s et bovins

Guildes : La Racine, les Templiers

Description : Anciennement appelé Brise Vallée par les Barbares Kazars et Athars dont la cavalerie est venue se brisée en tout temps dans les collines fortifiées qui entourent la partie nord de la cité. La partie sud est tournée vers l'océan et le commerce.

cité de Briseval

Appartenance : Capitale du royaume de Belvale

Type de lieu : Cité portuaire entourée de collines fortifiées.

Nombre d'habitants : 50 000 habitants

Répartition population : 90% humains Belvaliens, 5% de comoriens, 5% d'azuréens

Dirigeant(s) : le roi Athar Kahazak de Belvale, sa fille cadette la princesse Teralia Kahazak de Belvale, le conseiller et sorcier Denahim Akram (Magie obscure et rouge)

Forces armées : 2000 piquiers, 1500 cavaliers, 500 lanciers, 50 arbalétriers, 500 archers, 50 épéistes, 15 chevaliers, 3 balistes et 2 onagres

Politique intérieure : La loi et le chaos se côtoient dans les enceintes de la cité

Religion principale : Bonne Fortune

Religion secondaire : Aden

Diplomatie extérieure : Au service de l'empire Eldael

Lieux principaux : Le château Kahazak, le temple d'Aden, la place du marché, le port marchand, le temple de Bonne Fortune, les écuries Kahazak, école militaire (piquier et lancier), le temple du Jeu (ancien temple de Naorg reconverti en lieu de jeu et de débauche), Auberge des continentalistes

Lieux particuliers : Fort Vallée (une caserne fortifiée et un ensemble de fortifications réparties dans les vallées entourant la partie nord de la cité, le cimetière des pirates (une crique située à quelques lieues de la cité où moult navires légendaires se sont échoués)

Ressources naturelles : Perles, coquillages et crustacés, viande et peau de requins, réserve naturelle d'équidés

Guildes : Les Templiers, les Inquisiteurs, les Continentalistes, les Griffes Noires, la meute, les adorateurs de Dame Bonne Fortune (gilde locale)

1.15. Le royaume Eldar

Royaume d'Eldar

Famille Eldar

Nobles cavaliers proches de la nature, ils sont les descendants des « bâtards » Eldael.

Croyants de mère nature et du créateur Aden, ils ont les meilleurs chevaux de la région.

Leur armée est constituée essentiellement de cavaliers et d'archers.

La capitale se trouve dans la forêt d'Ileria.

La seconde cité est située sur une colline entourée de remparts en bois de 6m de haut.

En plus des deux cités, le royaume compte une centaine de villages d'environ 1000 habitants chacun.

Description : Cité dissimulée dans la forêt d'Ileria, adossé à un arbre millénaire gigantesque.

Tous les bâtiments sont faits en bois

Hauts-bois.

Appartenance : Capitale du royaume d'Eldar

Type de lieu : cité

Nombre d'habitants : 29 000 habitants

Répartition population : 90% humains et 10% d'elfes

Dirigeant(s) : Reine Navea Eldar (son époux est mort lors d'une altercation avec des soldats Kazars) elle règne depuis avec grâce et autorité, s'attirant la jalousie de son fils aîné Arkan qui espère plus que tout récupérer le trône

Forces armées : 3000 archers, 1500 rôdeurs, 500 druides menés par le général et prince Veldaren Eldar

Politique intérieure : Lieu où les habitants, très proches de la nature, vivent humblement dans le partage, la simplicité et l'entraide

Religion principale : Gaïa la terre nourricière et son avatar Deva

Religion secondaire : Aden, Dorus

Diplomatie extérieure : Fidèle à la famille impériale Eldael

Lieux principaux : Le palais royal de la reine est creusé dans l'arbre millénaire

Lieux particuliers : L'autel de Deva, le temple troglodyte de Gaïa

Ressources naturelles : fruits, cervidés, chevaux, cuir, fourrures

Guildes : Le Cercle, la Racine, la Meute

Nombre de villages nourriciers : 100 villages (100 000 habitants)

Description : cité située sur une colline entourée de remparts en bois de 6m de haut

Fortahle

Appartenance : royaume d'Eldar

Type de lieu : cité

Nombre d'habitants : 27 000 habitants dans la cité et 10 000 paysans dans les villages avoisinants

Répartition population :

Dirigeant(s) : Prince Arkan Eldar

Forces armées : 2500 cavaliers, 500 archers, 250 piquiers, 250 chevaliers

Politique intérieure : Le prince essaye de faire de Fortahle la nouvelle capitale du royaume

Religion principale : Gaïa

Religion secondaire : Aden

Diplomatie extérieure : En paix et allié de l'Empereur

Lieux principaux : Le Château Eldar, les écuries, le Temple de Gaïa (lieu de pèlerinage où certains fidèles sont récompensés et deviennent initiés, ils acquièrent alors le droit de se rendre sous escorte jusqu'à l'autel de Gaïa)

Lieux particuliers : Les collines sauvages, l'ancienne tour des dracomanciens

Ressources naturelles : chevaux légers, chevaux de guerre, mine d'argent, mine de sel, des os de dragons

Guildes : Le Cercle, la Racine, la Meute

Nombre de villages nourriciers : 100 villages (100 000 habitants)

1.16. Le royaume d'Ileris

Royaume d'Ileris

Famille Ileris

La famille Ileris tient son nom du roi elfe local qui accepta il y a plus de 500 ans d'épouser la plus belle femme des colonies humaines en guise d'alliance et de protection "magiques" contre les obscures puissances de l'époque. Le roi maria aussi tous ses frères et fils aux soeurs et cousines de sa femme. La lignée Ileris était née de même que le royaume qui depuis porte son nom (autrefois les terres Ileris étaient appelées Taurëdhel)

Les Ileriens vénèrent la Magie et ses 3 prophètes, à savoir trois des plus grands sorciers que ce monde est connu (Fidis le créateur, Meyhreis le neutre qui pense que la magie ne doit être utilisée que pour sauver ou rétablir l'équilibre, et Nemesis le destructeur)

La capitale économique et politique se trouve à l'entrée de la forêt d'Ileria, c'est une cité peu fortifiée, mais naturellement protégée par sa position au sommet d'une colline entouré de rivières et de marécages. La seconde cité est la capitale spirituelle, elle se trouve au coeur de la forêt d'Ileria, construite à même les arbres, composée de huttes et de cabanes reliées par des passerelles.

La famille était autrefois nombreuse et unie, le roi, choisissait parmi les Ileris, descendants des premiers colons croisés avec les elfes, était élu à vie par le conseil familial. Très inspirés par les elfes, ils ont essayé d'adopter et d'inculquer aux leurs la même philosophie de vie.

Description : La capitale économique et politique, elle se trouve à l'entrée de la forêt d'Ileria, c'est une cité peu fortifiée, mais naturellement protégée par sa position au sommet d'une colline entouré de rivières et marécages

Ferendill

Appartenance : capitale du royaume Ilérien

Type de lieu : cité

Nombre d'habitants : 35 000 habitants

Répartition population : 60% d'hybrides elfes/humains, 40% d'humains

Dirigeant(s) : Larendal Illeris (se dit être le fils spirituel de Neredis), et sa sœur Celya Ileris (élue de Nérédis)

Forces armées : 300 cavaliers, 1000 archers, 1000 piquiers, 500 moines combattants du feu

Politique intérieure : Cité indépendante du reste du royaume

Religion principale : Neredis le dieu du feu protecteur, de la lumière et de la vie

Religions secondaires : la terre mère Gaïa, l'énergie Lom-Lad

Cultes interdits : les dieux du froid, la déesse de l'eau, Gaïa sont aussi peu appréciés par l'armée

Diplomatie extérieure : avide de conquêtes, le prince fou souhaite soumettre la capitale spirituelle à son autorité, la cité est rattachée au nouvel empire du Feu

Lieux principaux : Le palais Ileris, les prisons de Ferendill, le temple de feu, monastère des guerriers du feu, place du marché

Lieux particuliers : La lave des profondeurs, le tombeau elfe

Ressources naturelles : le bois, les chevaux, les fourrures, les cervidés

Nombre de villages nourriciers : 90 villages (90 000 habitants)

Description : cette cité est la capitale spirituelle, elle se trouve au coeur de la forêt d'Ileria, construite à même les arbres, composée de huttes et de cabanes reliées par des passerelles

Ikaya (du nom de l'élue de Deva, descendante Ileris, qui fonda ce lieu saint sur les restes d'une tour dédiée à la magie)

Appartenance : royaume Ilerien

Type de lieu : cité sainte

Nombre d'habitants : 17 000 habitants

Répartition population : 80% d'hybride elfes/humains, 20% d'humains

Dirigeant(s) : le roi Elorion Ileris

Forces armées : 1500 archers, 500 lanciers, 500 épéistes

Politique intérieure : La cité est sous la menace des armées du nouvel empire de feu

Religion principale : La magie sous toutes ses formes (les prophètes et les dieux)

Religion secondaire : Gaïa, Bonne fortune, Valdraann

Diplomatie extérieure : allié des Eldar et fidèle à la famille impériale Eldael

Lieux principaux : Le palais creusé sous la colline, le camp fortifié où siège l'armée, la tour des arcanes de magie

Lieux particuliers : Les cascades de Gaïa, l'Arbre Millénaire

Ressources naturelles : le bois, les arbres fruitiers, sangliers et cervidés

Nombre de villages nourriciers : 70 villages (70 000 habitants)

1.17. Le royaume d'Edonia

Royaume d'Edonia

Famille Habsberg

La famille Habsberg est issue de la branche Edonite, ancienne petite noblesse du feu Empire Adénien

Le roi Archibald Habsberg règne sur son comté et sur le peuple Edonien tandis que son frère Théodore règne sur l'autre comté du royaume

La famille est peu nombreuse, il y a surtout des hommes, ils sont tous de solides guerriers

Les Habsberg croient au pouvoir des dragons, mais restent malgré tout fidèles au Créateur.

Autrefois les terres d'Edonie étaient dépourvues de chevaux, désormais grâce aux richesses accumulées les Edonites ont acheminé de nombreux élevages de chevaux venus de Belvale et de Comoraie

Il y a de nombreux forts et villages sur les terres d'Edonie ainsi qu'une cité Kazar

Description : Le Comté des Edonites, réputé montagneux et sec, composé de la cité de Belroch, située au sommet d'un mont sacré, nommé le Mont Kaahrek par les anciens Shamans et druides de la région, dont la pierre est réputée lisse et incassable, la cité surplombe une immense falaise. Le comté est aussi composé d'une dizaine de villages et d'une abbaye perdue au milieu des montagnes

Cité de Belroche

Appartenance : capitale d'Edonia

Type de lieu : Cité située sur un mont sacré (lieu de culte mystique)

Nombre d'habitants : 40 000 habitants

Répartition population : 1% de nobles Edonites, 69% d'Edoniens, 10% d'esclaves Oruminn, 10% d'esclaves (3% kazars, 2% nains, 1% demi-elfes, 1% orcs, 1% gobelins, 2% humains géants), 10% de shamans, druides, ensorceleurs et autres mystiques de passage

Dirigeant(s) : Le roi *Archibald Habsberg* autoritaire, stupide, mais très bien conseillé par sa femme, il gagna la guerre contre les Oruminns alors qu'il n'avait que 18 ans et vengea la mort de son père, ce qui lui permis d'asseoir rapidement son règne précoce, son fils le prince *Harold Habsberg*, son 2e fils le comte *Ederik Habsberg* chargé de veiller sur tous les villages du comté, la pieuse et sainte *Helena Habsberg* exilée dans l'Abbaye (en réalité elle a été chassée par son père qui l'a fait passer pour une pieuse afin de protéger le nom de la famille. Helena a pris possession d'une ancienne Abbaye pour y fonder un lieu de culte pour les adorateurs des démons et les vénérateurs de la magie de sang. Helena organise en ce lieu de sombres cérémonies et de sordides orgies.) Et enfin son dernier fils, un bâtard qui vit à la cours, *Ferkyn d'Edonia* dans le royaume éponyme, le patronyme d'Edonia est donné aux petites noblesses issues de l'ancien empire adénien ainsi qu'aux bâtards des grandes familles ayant du sang noble mélangé

Forces armées : 4 000 archers, 400 piquiers, 100 épéistes, 100 éclaireurs (druides, shamans et rôdeurs), 10 mages, 400 chevaliers

Politique intérieure : le Roi est une légende vivante respectée malgré son âge et son surpoids

Religion principale : Aden (le créateur) (la plupart des édoniens sont non croyants ou hérétiques)

Religions secondaires : Noctifer (L'obscurité, la Lune et le Soleil Noir) Gaïa (Terre-Nourricière), Valdraann (le dragon), L'étoile du Chaos

Diplomatie extérieure : hostile avec les Oruminn, méfiant et peu respectueux avec les Strassenberg, allié des Deneriel

Lieux principaux : Manoir des Habsberg (ressemble à une cathédrale gothique), Tour des Mages (bibliothèque, école de magie), Tour des Horreurs (musée des Horreurs, cadavres de monstres empaillés), palais des paladins (forge d'argent)

Lieux particuliers : Temple d'Aden abandonné couvert de végétation, peu éclairé et poussiéreux, au cœur de la cité, entouré de hautes tours qui le masquent du Soleil

Ressources naturelles : Fourrures, élevages de brebis et de bovins, mines d'argent

Guildes : L'Orbe d'Or, la Meute, la Racine, le Cercle, la confrérie des Mages (gilde locale)

Code de lois : Adénien

Cultes interdits : Aucun

Organisations prohibées : Aucune

Nombre de villages nourriciers : 170 villages (170 000 habitants)

Description : Comté d'Adenie

Cité de Castrum

Appartenance : royaume d'Edonia

Type de lieu : cité bâtie par les Casteliens

Nombre d'habitants : 45 000 habitants

Répartition population : 70% édonien, 20% mercenaire, 10% esclaves

Dirigeant(s) : le prince Ederik Habsberg

Forces armées : 3000 miliciens, 500 chevaliers, 1000 archers, 1000 piquiers, 3000 mercenaires

Politique intérieure : haut lieu de mercenariat

Religion principale : Les Dragons éternels (Valdraann)

Religions secondaires : Aden, les Archanges, Noctifer

Diplomatie extérieure : rattaché aux décisions du roi

Lieux principaux : Château castelien des Habsberg, forum des guildes, colisée de Castrum (10 000 places), casernes des mercenaires

Lieux particuliers : Maison des rôdeurs (QG de la Meute), maison des mercenaires, auberge des Continentalistes

Ressources naturelles : champs de vignes, champs de blé, carrières de pierre

Guildes : La Meute, la Racine, Les Templiers, L'Inquisition, Mercenaires

Code de lois : Adénien

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : Les fidèles de Naorg

Nombre de villages nourriciers : 100 villages (100 000 habitants)

1.18. Le royaume de Castel

Royaume de Castel

Famille de Castel

Famille de Castel est nombreuse et unie. Ils sont élégants et hautains, mais surtout peu fiables sauf entre eux. Il existe plusieurs familles nobles cousines des De Castel dans le royaume exerçant elles aussi énormément d'influence sur les contrées : les Van Dragovitch, les Strassenberg, les Castelberg, les Casteli.

Seuls le créateur Aden et Mère Nature sont autorisés à être publiquement adorés sur les terres des de Castel. Toute autre représentation religieuse peut être sévèrement punie par les autorités du royaume.

Description : Lieu de pèlerinage et de contemplation architecturale, la cité de Bellum est riche et dotée de bâtiments considérés parmi les merveilles de ce monde. Sa forme est carrée, entourée de deux rangées de remparts s'élevant à 6m de haut

Cité de Bellum

Appartenance : capitale du royaume de Castel

Type de lieu : Cité sainte située sur une immense colline au pied du fleuve Arkadel

Nombre d'habitants : 55 000 habitants

Répartition population : 10% de nobles,

Dirigeant(s) : Le grand Architecte et Cardinal Cirrus Van Dragovich (cousin des de Castel, le grand Architecte est élu par le conseil des élites, il règne comme un empereur sur la Cité) le roi Lokdar (fidèle templier d'Aden) de Castel et sa femme, la guerrière Ilda de Castel

Forces armées : 500 chevaliers, 1500 arbalétriers en armure, 50 balistes et catapultes montées sur les murailles et les tours, 1000 piquiers, 500 assassins archers, 1500 moines combattants

Politique intérieure : ville tolérante, lieu d'échanges privilégié pour les bâtisseurs, forgerons, architectes et artisans

Religion principale : le créateur Aden

Religions secondaires : les archanges, Doldagor (dieu des forgerons, des bâtisseurs et des guerriers)

Diplomatie extérieure : royaume allié de la famille Deneriel, hostile à l'empire Eldael

Lieux principaux : la merveille architecturale appelée « Temple du créateur » (Temple avec en son sein le sceptre de magie du créateur, il permet d'utiliser chaque magie comme la magie de sang en achetant les sorts pour 1PC, il s'agit en réalité du sceptre de magie ayant appartenu au puissant magicien Twins de Kobold), Monastère d'Aden (merveille architecturale en forme de petite cité interdite, chemin qui mène aux montagnes), Ateliers des verriers, Verreries royales, entrepôts (stockage de pierre et de marbre), Maison des architectes, ateliers de guerre (fabrication d'engins de siège), école militaire, Académie des bâtisseurs, Temple des archanges (merveille architecturale, en son sein les statues des 8 archanges : Neo, Feaval, Ghyzendhel, Ghysniak, Eredrenn, Gaden Zak, Valden, Dewa) , Temple de Doldagor

Lieux particuliers : Temple des initiés (6 000 marches) reliés au monastère d'Aden, lieu de pèlerinage et d'initiation aux magies élémentaires, les élémentalistes et prédicateurs se terrent dans les montagnes

Ressources naturelles : carrières de pierre, carrières de marbre, mines de pierre obsidiennes (verre noir tranchant)

Guildes : Les Gardes de l'Aube, les Templiers, la confrérie des Bâtisseurs, la Racine

Code de lois : Adénien

Cultes interdits : les adorateurs de Naorg et Shakkal sont persécutés et exécutés, les adorateurs du chaos chassés et bannis

Organisations prohibées : Les fidèles de Naorg

Nombre de villages nourriciers : *150 villages (150 000 habitants)*

Forteresse Strassenberg

Appartenance : royaume de Castel

Type de lieu : forteresse gigantesque bâtie sur le sommet d'une colline au pied des montagnes par les casteliens

Nombre d'habitants : 15 000 habitants

Dirigeant(s) : le général Ekmar de Castel (prince et héritier du royaume) et son second le général Jorghen Strassenberg

Forces armées : 5000 soldats en armure lourde, 50 machines de guerre (trébuchets, onagres et balistes)

Politique intérieure : Régime féodal et militaire, le peuple est au service de l'armée

Religion principale : le créateur Aden

Religion secondaire : les Archanges, la déesse de la nature Gaïa

Diplomatie extérieure : au service de la capitale et du roi

Lieux principaux : Les ateliers de guerre, la maison des bâtisseurs, les forges de la cité, l'armurerie, le temple de marbre dédié au créateur

Lieux particuliers : La bibliothèque souterraine abritant des plans de construction d'engins de siège et d'édifices, la carrière de pierre, l'église du petit mont, située sur une petite montagne à proximité de la cité

Ressources naturelles : pierre, marbre, cuivre

Guildes : les Inquisiteurs, les Templiers

Code de lois : Adénien

Cultes interdits : les adorateurs de Naorg et Shakkal sont persécutés et exécutés, les adorateurs du chaos chassés et bannis

Organisations prohibées : Les fidèles de Naorg

Nombre de villages nourriciers : *90 villages (90 000 habitants)*

Évêché de Adenheim

Appartenance : Royaume de Castel

Type de lieu : grand village

Nombre d'habitants : 20 000 habitants

Répartition population : 90% de population locale, 10% de voyageurs, pèlerins et étrangers

Dirigeant(s) : le cardinal Leyfgar de Castel (prince)

Forces armées : 800 moines guerriers d'Aden

Politique intérieure : Lieu de refuge pour les croyants d'Aden et pour les ennemis de Naorg

Religion principale : Aden le créateur

Religion secondaire : Les Archanges

Diplomatie extérieure : Au service de la couronne, fidèle envers les Deneriel, mais pas envers l'empire

Lieux principaux : L'abbaye d'Aden, l'église d'Aden, le monastère d'Aden, l'écurie des Castel, la place du marché

Lieux particuliers : La carrière de pierres, les mines de cuivre

Ressources naturelles : pierre, cuivre, chevaux

Guildes : Les Templiers, les Gardiens du Savoir

1.19. Le royaume d'Ordorinn

(Royaume vassalisé devenu un Duché)

Duché d'Ordorinn

Histoire :

Le territoire montagneux d'Ordorinn fut autrefois habité par nains. D'après la légende, ces nains furent exterminés par des elfes venus des profondeurs...

Lors de la reconquête du continent après le dégel, les colons de l'empire Arkadel s'allièrent avec les quelques survivants nains pour mettre en place un comptoir minier.

Les siècles durant, les humains se mélangèrent aux nains pour donner naissance au peuple Orumine.

Les gouverneurs Felmarini régnants furent ensuite renversés par les Eldael, qui, dans un premier temps, assujettir le petit royaume pour en faire une extension ouvrière de la capitale Edhel-Tann. Une révolte du clan Odorag déclencha par la suite la colère impériale. Les braves Orumine restés fidèles à l'empire renversèrent la rébellion à l'aide du puissant clan Minedur.

Une lignée royale Orumine fut instaurée pour récompenser le général des armées. Quant aux clans Minedur et Odorag, de nombreux avantages leur furent donnés pour éviter une nouvelle révolte.

Le règne des trois clans débuta alors jusqu'à la révolte des Kazars durant laquelle les Orumine refusèrent de prêter main-forte à l'empire. Ils profitèrent même de l'occasion pour tenter de s'emparer de quelques territoires appartenant au clan Habsberg. Ils échouèrent et furent ensuite punis par le clan Aarghenn. Mais plutôt que d'éradiquer le royaume, les Aarghenn reçurent l'autorisation par l'empereur de vassaliser les Orumine et de transformer le royaume en duché.

Clan ou famille régnante : Minedur, Orumine, Odorag

Géographie : Montagneuse

Religion principale : Bonne fortune

Ambiance territoriale : Les armées du clan Aarghenn surveillent leur conquête de près et pillent les ressources de la région

Duché d'Ordorinn

La famille Orumine

Majoritairement composée de forgerons et mineurs petits, larges, poilus et trapus. Famille consanguine nombreuse et unie, vassal devenu fidèle à la famille Aarghenn et hostile aux Habsberg, ils sont des croyants de la déesse Dame Bonne Fortune

Forteresse Orumine située au fond d'un gouffre et reliée à des galeries souterraines

Ordorinn une cité minière à moitié creusée dans la pierre. Les quartiers troglodytes sont réservés aux plus démunis. La ville compte bon nombre de chercheurs d'or et autres esclaves mineurs au service d'une faction ou d'un roi avide d'or. Une grande majorité du peuple Orumine a du sang de la famille royale éponyme dans ses veines.

Il existe aussi quelques villages troglodytes sur les terres montagneuses des Orumine ainsi qu'un énorme village en surface nommé Ferdur.

Description : Cité minière à moitié en surface, à moitié creusé dans la pierre et la terre, une forteresse est reliée via les sous terrains

Ordorinn

Appartenance : capitale du duché des Orumine

Type de lieu : Cité Troglodyte reliée à une forteresse

Nombre d'habitants : 40 000 habitants (35 000 dans la cité et 5 000 dans la forteresse)

Répartition population : 85% d'oruminns, 10% d'esclaves nains et gnomes, 5% de chercheurs d'or

Dirigeant(s) : le roi Raggal Orumine et le prince, son fils aîné Gaius Orumine, le conseiller Lorik Gardefer (dernier héritier du royaume d'Eredangrenn)

Forces armées : la majorité se trouve dans la forteresse (5000 guerriers et rôdeurs) + 1500 arbalétriers, 1500 miliciens, 1500 piquiers en armure lourde dans la cité

Politique intérieure : Les plus dignes descendants Orumine gèrent le royaume comme une grande famille

Religion principale : Bonne Fortune

Religions secondaires : Aden le dieu créateur, Terre Mère (Gaïa), Milemmo (dieu nain des forgerons), les dieux dragons Drakka et Valdraann

Diplomatie extérieure : Fidèle vassal du royaume Aarghenien

Lieux principaux : Palais doré, Ateliers Orumine, Fonderie, Forges, Bassettes

Lieux particuliers : Mines d'or, mines de fer, mines de cuivre, sous terrains, galeries naines, forteresse naine

Ressources naturelles : Houblon, or, cuivre, fer

Guildes : Le Cercle, la Racine, la Meute, les Questeurs

Les familles nobles : Le clan Orumine, le clan Ordorag, le clan Minedur

Code de lois : Nain (lignée et force donnent raison, le roi est le seul juge en cas de litige)

Cultes interdits : Naorg

Organisations prohibées : les fidèles de Naorg

Nombre de villages nourriciers : 120 *villages* (120 000 *habitants*)

1.20. Le royaume Gardefer

Royaume Kazar (Ancien royaume Gardefer)

Historique :

Les terres de Fer d'Eredangrenn possèdent moult ruines de cités naines, où se dressent en leur centre... des autels dédiés aux premiers elfes...

Ce territoire ancestral et montagneux du Midland fut offert à deux frères sans terre, anoblis pour leur bravoure après la révolte et la prise de pouvoir des Eldael.

Le nom de Gardefer leur fut imposé par le nouvel empereur.

Les deux héros se nommaient Akaže et Alaric. Ils instaurèrent le règne des deux couronnes.

La particularité de la famille Gardefer, résidait dans le fait que jamais les deux branches familiales ne s'opposèrent ou guerroyèrent pour s'approprier le pouvoir.

Contrairement aux coutumes régionales, la famille resta soudée jusqu'à sa disparition, lors de la deuxième invasion des Kazars, les descendants du dieu de la guerre, Kaahrek.

Après le pillage de la première invasion, la deuxième invasion mit fin à l'histoire du clan régent.

Le roi Kazar, Alderan Lorkhan, s'appropriâ les terres Gardefer, ne se privant pas au passage d'exécuter ou de tuer tous les membres du clan Gardefer.

« Qui détient ce royaume devient le maître du fer. »

Les Kazar sont considérées comme des barbares hérétiques par les autres peuples de l'Empire. Ils ne sont pas issus de sang colon ou des elfes, mais descendants des premiers hommes, restés sur le continent durant le cataclysme. Leur culte et leur organisation sont phalocratiques. Ils sont des pilleurs du Nord venu s'installer vers l'an 1210 dans le Midland après plusieurs vagues de conquêtes.

Les hommes forts sont vénérés et seuls les dieux Kaahrek, Shakkal, Terre Mère (Gaïa), le dieu Lune gardien de la nuit (Noctifer) et l'ancien dieu de la guerre Elendor sont tolérés par le peuple. Les habitants du royaume rejettent le Créateur qu'ils considèrent comme un sorcier fou ayant engendré ce monde où seuls les plus forts survivent.

Les Kazars estiment qu'ils ne doivent leur salut qu'à la force et la robustesse de leurs guerriers. Chez les Kazar, les nobles et les dirigeants portent les cheveux longs, les serviteurs et les soldats portent les cheveux courts. Si un kazar de basse caste se laisse pousser les cheveux, c'est qu'il s'apprête à défier un kazar de rang supérieur pour prendre sa place. Le kazar défié peut se couper les cheveux au couteau et admettre sa défaite en les offrant à celui qui le remplace, ou alors il défie son opposant dans un combat à mort.

Ceux qui sont dépourvus de cheveux sont quant à eux, considérés comme des élus de Kaarhek dont le sang a aussi engendré des géants imberbes et chauves, les Sinecks.

Les chauves sont intégrés dans l'armée de furie, l'armée d'élite des Kazars. Un chauve ne peut pas être défié, sauf s'il est un noble ou un dirigeant de faction.

Description : Citadelle portuaire fluviale entouré de villages

Kazahelm

Appartenance : Capitale du royaume Kazar

Type de lieu : Citadelle

Nombre d'habitants : 52 000 habitants

Répartition population : 10% de nobles (guerriers) Kazan, 20% de soldats, le reste est composé essentiellement d'artisans, de commerçants, d'armateurs et d'esclaves (essentiellement des femmes) utilisés en sacrifices soit pour les rites de sang soit pour les rites phalliques

Dirigeant(s) : un roi rusé et ambitieux Alderan, fils de Lorkan, et aidé de son fils cadet Adgar, un habile guerrier malin et fin stratège, élu de Elendor, ses deux filles Herena et Tyssia

Forces armées : 500 archers (en armure), 1000 lanceurs de haches, 400 porteurs de haches (à deux mains), 500 miliciens (masses + armure lourde) 400 chevaliers nobles, 400 furies (guerrières Kazan de sang noble)

Politique intérieure : Le roi est admiré, il a droit de vie et de mort sur chaque habitant

Religion principale : Religion Phallique (culte de l'homme guerrier)

Religions secondaires : Shakkal, Elendor, Gaïa, Noctifer, Les Esprits

Diplomatie extérieure : Royaume libre rattaché à l'empire et peu enclin à servir l'empereur

Lieux principaux : Tour de Kaza (siège royal), Palais des plaisirs, Forges des Kazars (gigantesque forge de 90m de long sur 3 étages de profondeur, occupe toute l'aile ouest de la citadelle), le port de Kazahelm

Lieux particuliers : Le jardin des Dieux en ruines (temples et statues dédiés aux anciens dieux, seule la statue de Elendor est encore intacte) – Autel des sacrifiés (l'esprit des sacrifiés veillent sur les mortels) – Autel de Magie obscure (réservé aux shamans)

Ressources naturelles : Mines de Fer, tout type de bovins, poissons, requins

Guildes : La Racine, la Meute, les Griffes Noires

Nombre de villages nourriciers : 120 villages (120 000 habitants)

Description : située à la frontière minienne dans une région sèche et rocailleuse, la cité est perdue au milieu d'une chaîne de petites montagnes

Azkara

Appartenance : royaume de Kaza

Type de lieu : Cité fortifiée

Nombre d'habitants : 46 000 habitants

Répartition population : 60% de Kazans, 20% d'esclaves mineurs, 10% d'esclaves (essentiellement des femmes) pour les sacrifices soit pour les rites de sang soit pour les rites phalliques et 10% d'étrangers

Dirigeant(s) : le Jarl Zakari fidèle ami du roi et ancien général Kazar

Forces armées : 500 archers en armure, 500 épéistes en armure lourde, 500 piquiers en armure lourde et 200 chevaliers

Politique intérieure : la ville est un lieu de passage, elle tolère avec beaucoup d'intérêt les va et viens continue des étrangers sur ses terres

Religion principale : Toutes les religions sont tolérées à l'exception du créateur Aden

Religions secondaires : Religion phallique des Kazars, Shakkal, Elendor, Gaïa et certains anciens dieux

Diplomatie extérieure : En paix et neutre, au service de son roi

Lieux principaux : Maison du Jarl, l'auberge libre (accueille des voyageurs de tout bord et toute destination)

Lieux particuliers : Mines hantées d'Azkara

Ressources naturelles : mines de fer, fruits secs, épices

Guildes : La Racine

Nombre de villages nourriciers : 150 villages (150 000 habitants)

Description : Forteresse située au sommet d'une montagne

Kazaltan

Appartenance : royaume de Kaza

Type de lieu : Forteresse

Nombre d'habitants : 40 000 habitants

Répartition population : 5000 soldats et 5000 paysans et fermières

Dirigeant(s) : le prince Arkos Kaza fils aîné d'Alderan

Forces armées : 1000 archers, 1000 lanceurs de haches, 1000 porteurs de hache, 1000 kamikazes Kazan (guerriers et assassins envoyés en 1re ligne, inspirée de la culture minienne), 1000 chevaliers

Politique intérieure : Armée au service du roi, les soldats ne vivent que pour la guerre et attendent impatiemment d'en commencer une

Religion principale : Shakkal

Religions secondaires : Noctifer le dieu de la Lune et de la nuit, Elendor (raillé et considéré comme un dieu mort par la majorité)

Diplomatie extérieure : au service du roi

Lieux principaux : Temple de Shakkal, arène des kamikazes (pour devenir membre de cette élite fanatique, il faut prendre la place de l'un des guerriers en poste), forge militaire

Lieux particuliers : Mont Milemno (tombeau d'un nain légendaire bâti des millénaires après la mort de celui-ci), Caserne des guerriers démons, Camps fortifiés dédiés au chaos et à l'Archange de Naorg (temple souterrain)

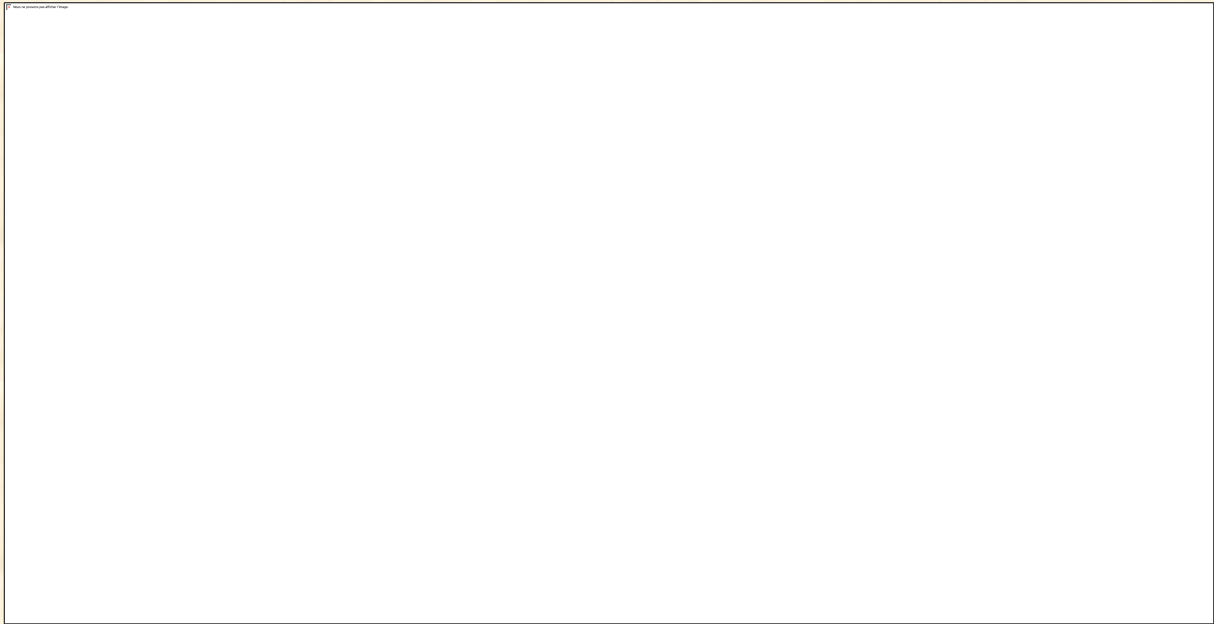
Ressources naturelles : Mines de fer, carrières de pierre, mines de cuivre

Guildes : La Racine

Nombre de villages nourriciers : 150 villages (150 000 habitants)

1.21. Les Cités du Midland (Carte)

Toutes les cités de plus de 15 000 habitants



Capitales du Midland



35 Les Cités influentes



- ✓ Haut-Ciel
- ✓ Tyr
- ✓ Borvalois
- ✓ Gazarek

Le royaume des seigneurs de Guerre

Histoire : Un ancien Haut Commandeur de Riveldor, Sinazarès, accompagné du clan Nekbarath et de certains membres des clans Athar, Deladrel, Drago, Adriel et Felmarini, fonda l'ordre des seigneurs de guerre. Tous étaient croyants et élus d'un dieu de la guerre parmi les dieux suivants : Kaahrek, Shakkal, Doldagor et Elendor.

Plus de douze ans auparavant, ils se sont emparés de la légendaire cité de Haut Ciel, des cités maritimes de Port Gorth et Port Kalice, ainsi que de l'île pénitencier de Folgork Sick.

Clan ou famille régnante : Les 13 seigneurs de guerre, à savoir

- Sinazarès élu de Shakkal et roi de haut-Ciel
- Baros Deladrel élu d'Elendor
- Bazarus Broonberg borien élu de Dolendor
- Boydenn Macvar comorien élu d'Elendor
- Eldorinn Felmarini élu d'Elendor
- Garendec Adriel élu de Shakkal
- Herkos Athar élu de Kaahrek
- Gherdek Drago élu d'Elendor
- Izeris Moonshéh élue de Shakkal
- Oscar Lanceval élu d'Elendor
- Raydhenn élu de Shakkal
- Udar Nekbarath roi de Port Kalice,
- Vladimir Borzef borien élu de Kaahrek

Géographie : royaume plus maritime que terrestre, situé sur la partie Est de l'île d'Adena.

Religion principale : Les dieux de la guerre

Ambiance territoriale : Le chaos, le désordre et la violence règnent en maîtres



Haut Ciel

Description : Cité légendaire et ancestrale, lieu de refuge lors du grand cataclysme. La cité de Haut Ciel tient son nom de son architecture tout en hauteur.

Appartenance : Capitale du royaume des seigneurs de Guerre, ancienne capitale du feu empire Arkadel (Adénien)

Type de lieu : Citadelle fortifiée

Nombre d'habitants : 135 000 habitants + 15 000 pèlerins et voyageurs

Appellation de la population : Les célestins, célestines

Répartition population : adéniens cosmopolites 50%, guerriers de tout type au service des seigneurs de guerre 10%, voyageurs – mercenaires – pèlerins 10%, rivieliens 5%, descendants des tribus de Minn 5%, descendants d'Aladhann 5%, êtres originels (nains et gnomes) 5%, aureuméens 5%, êtres originels (elfes) 3%, petite noblesse adénienne 1%, êtres originels (sinecks et orcs) 1%

Dirigeant(s) : Sinazares

Famille influente : Adriel

Historique : La cité de Haut Ciel fut le lieu de refuges pour la grande majorité des survivants de l'ère glaciaire. Seul endroit encore frappé par la lumière et la vie durant des centaines de siècles, Haut-Ciel traversa le temps malgré les nombreuses querelles entre peuples, rois et cultures différentes, voire opposées, qui cohabitèrent tant bien que mal durant ce temps infini.

Forces armées : 15 000 soldats au service des seigneurs de guerre

Politique intérieure : La population est terrorisée et maltraitée par les armées des seigneurs de Guerre

Religion principale : les dieux guerriers (Shakkal, Kaahrek, Elendor)

Religions secondaires : le créateur Aden, les Archanges, le prophète Soal

Diplomatie extérieure : Royaume agressif, cherche à contrôler les îles et les villes portuaires avoisinantes

Lieux principaux : Tour de Haut-Ciel (tour large et gigantesque, haute de 80 mètres, chaque étage est un quartier, elle recouvre plus de la moitié de la superficie de la ville), temple des éléments, temple saccagé du créateur, temple en ruines des douze astres, bibliothèque en ruines, collisée des champions de guerre (des tournois sont organisés quotidiennement, les plus valeureux des champions sont parfois choisis par des seigneurs de guerre pour devenir un de leurs champions, chaque seigneur de guerre possède trois champions)

Lieux particuliers : Forteresse des anciens (bâtie par des êtres originels, peut abriter jusqu'à 7000 soldats)

Ressources naturelles : mines (quasiment épuisées) de métal, or et argent en faible quantité, vignes, blé, élevages bovins, épices

Guildes : Les Seigneurs de Guerre, La Racine, Les Gardes de l'Aube, les Templiers, la Meute,

Code de lois : Anciennement le code Adénien, désormais le code de Shakkal (la loi du plus fort en toute circonstance)

Cultes interdits : le créateur

Organisations prohibées : les templiers sont traqués

Personnages importants : les seigneurs de guerre, le clan Adriel

Nombre de villages nourriciers : 350 villages (*chaque village = 1 000 habitants*)

Port Gorth

Description : immense village où règnent le désordre et la violence, située dans une région ensoleillée, aride, mais dense en faune maritime, la plupart des bâtiments sont en bois ou en chaume

Appartenance : Royaume des Seigneurs de Guerre

Type de lieu : immense village

Nombre d'habitants : 20 000

Appellation de la population : Les Portois(es)

Répartition population : essentiellement des pirates, pêcheurs, prostitués, voleurs et marchands

Dirigeant(s) : Uba Nekbarath seigneur de guerre

Famille influente : la fratrie Nekbarath

Historique : Village portuaire et nourricier autrefois au service de l'île pénitencier de Folgork'sik

Forces armées : 900 hommes de main du seigneur de guerre, 500 miliciens Griffes Noire

Politique intérieure : la violence et la loi du plus fort règnent en maître

Religion principale : Aucune religion principale ni aucun temple dans la cité

Religion secondaire : Bonne Fortune, Les Dieux des Océans, Noctifer, Shakkal

Diplomatie extérieure : Cité au service de Haut-Ciel

Lieux principaux : La Taverne des Griffes Noires, La Maison du seigneur de guerre, l'Auberge du plaisir, l'auberge du lézard et sa terrasse prisée, l'auberge des bourrins, la taverne de la grosse chope pour les vrais buveurs, les bordels luxueux tenus par les Felmarini, celui des griffes noires et un privé d'un groupe de marchands influents, l'auberge de luxe « le palais des fêtes » lieu de jeux, de musiques et de danses, le quai des pirates

Lieux particuliers : De nombreux marchés clandestins et bordels plantent le décor de ce village géant, Entrepôts et arsenaux Parpédon contrôlés par Yaril Parpédon, un pirate exilé anciennement Amiral de l'armée impériale Eldael, tout le commerce passe par Yaril et les griffes noires

Ressources naturelles : poissons, requins, orangers

Guildes : les Griffes Noires

Code de lois : Aucun, le chaos

Cultes interdits : Aucun

Organisations prohibées : Aucune

Personnages importants : le clan Nekbarath, le pirate légendaire Razaï Athar, l'armateur Yaril Parpédon

Nombre de villages nourriciers : 10 (*chaque village = 1 000 habitants*)

Port Kalice

Description : Cité entourée de hauts remparts, les rues sont pavées, les bâtiments sont en pierre

Appartenance : royaume des seigneurs de Guerre

Type de lieu : Port militaire au service du roi de Shakkal Sinazares. Le lieu fourmille de mercenaires.

Nombre d'habitants : 80 000 habitants

Répartition population : 25% de mercenaires

Dirigeant(s) : La Famille autoritaire et guerrière Nekbarath, avec à sa tête le fougueux et ambitieux Udar Nekbarath. Les Nekbaraths sont aussi installés à Folgork Sick où ils y exercent une certaine influence.

Appellation de la population : les Kaliques

Répartition population : 25% de mercenaires

Dirigeant(s) : Udar Nekbarath seigneur de guerre

Famille influente : la fratrie Nekbarath

Historique : Port influent de l'île d'Adena

Forces armées : 6 000 guerriers au service des Seigneurs de Guerre

Politique intérieure : organisation militaire

Religion principale : les dieux guerriers (Shakkal, Kaahrek)

Religion secondaire : Bonne Fortune

Diplomatie extérieure : Cité au service de Haut-Ciel

Lieux principaux : Le palais du régent, l'Auberge des Continentalistes, de nombreuses échoppes et armureries

Lieux particuliers : Le Phare de Kalice

Ressources naturelles : Poissons, Baleines, cuir, coquillages, plantes rares

Guildes : Les Griffes Noires, La Racine, Le Cercle, Les Seigneurs de Guerre

Code de lois : le code de loi de Shakkal (le plus fort l'emporte en toute circonstance)

Cultes interdits : aucun

Organisations prohibées : Les Templiers, les Inquisiteurs

Personnages importants : Garbo (maître esclavagiste), Silvio Felmarini (maître assassin), Terra (prêtresse de Bonne Fortune) Razal (pirate cannibale adepte de la magie de sang)

Nombre de villages nourriciers : 60 villages (60 000 habitants)

Le Royaume de Tyr

Description :

Cité riche et puissante, entièrement pavée et entourée de 3 rangées de murs de pierre s'élevant jusqu'à 12 mètres de haut.

Une énorme forteresse datant des temps anciens se tient en son centre.

La puissante capitale est située dans le Massif Tyrien au sommet d'une immense falaise enchevêtrée de racines incassables, magiquement disposée plusieurs millénaires précédents cette ère.

Le reste du royaume de Tyr est composé de fermes et de petits hameaux.



Histoire :

Fondé sur les ruines de l'ancienne capitale de l'empire de Lyr et de sa capitale Lyr-Tahn qui accueille en son cœur l'âme de la cité, l'immortelle forteresse Archange, rebaptisée depuis le cataclysme, Forteresse Fidis.

Lorsque l'ère glaciaire débuta, bon nombre de réfugiés humains et elfes se rendirent à la forteresse pour être hébergés par les Fidis, dont la famille Eldael.

Protégés en son sein et dans ses souterrains durant des millénaires, les survivants reprirent le contrôle de la surface il y a de cela 900 ans.

Petit à petit, ils rebâtirent la légendaire cité, rebaptisée Tyr en l'honneur du pieux chevalier devenu dieu dans les temps anciens.

Les siècles passés, les Eldael se sont éloignés de Tyr pour fonder l'empire du Midland.

Les Fidis, à travers un haut conseil ont mené la cité vers la prospérité. Ils ont ensuite légué le pouvoir à la famille Drago qui avec le temps, a pris soin de ne plus le partager...

Nom : Cité de Tyr

Appartenance : Royaume de Tyr

Type de lieu : immense cité fortifiée

Nombre d'habitants : 165 000 habitants +15 000 paysans dans le royaume

Répartition population : 85% humains, 10% demi-elfes, 1% elfe, 1% de géants (sinecks), 1% nains, 1% de hobbits, 1% de demis humains divers et variés

Dirigeant(s) : Kerek Drago (puissant Asheni, il possède plusieurs cœurs de démons primordiaux, règne depuis plus de 200 ans, aucun de ses nombreux fils ne lui a survécu hormis Valmar le puissant ensorceleur, et il ne lui reste plus qu'un petit fils. Il compte une ribambelle d'arrières petits fils et d'arrières-arrière-petits-fils.)

La famille Drago se dit descendante de la lignée du roi Dragon (Feln'Gorth)

Puissante famille de sorciers chevaucheurs de dragons, au service de l'empire Arkadel, jusqu'à leur révolte qui les mena à se réfugier dans la cité indépendante de Tyr, fondée par les survivants de la Forteresse de Fidis. La cité de Tyr était autrefois régie par un conseil de sages et de héros élus par les hauts fonctionnaires elfes. Mais le conseil des sages souhaitait s'appuyer sur un roi autoritaire et habile à la guerre pour représenter militairement la cité. La famille Drago, bannie de l'Empire correspondait parfaitement aux attentes du conseil. Ils étaient forts, nobles, honnêtes et courageux. La famille Drago devint la dynastie régnante, appuyée et guidée par le Conseil.

Mais avec le temps, la famille Drago se spécialisa dans l'intrigue et aujourd'hui le Roi règne quasiment sans partage, le conseil n'étant là que pour prendre des décisions mineures.

Forces armées : 15 000 soldats en armures lourdes (paladins, épéistes, piquiers, chevaliers, arbalétriers) nommés les gardes de la Cité

1500 miliciens, 2500 archers, 5000 réservistes, 1000 mercenaires éclaireurs et rôdeurs (armée de Dourathn le demi-orc)

Politique intérieure : Monarchie autoritaire

Religion principale : Valdraan

Religion secondaire : Les Anges, les Anciens Dieux

Diplomatie extérieure : Hostile aux fidèles de l'Empire Adénien, aux Questeurs et à l'Inquisition

Lieux principaux :

*Bibliothèque royale : livres elfiques, livres de dracomancie, livres des clans Drago et Fidis, livres de magie élémentaire

*Palais des Drago (Dereghan Drago, petit-fils de Kerek, père d'Akhen et frère du défunt Verek Drago, père de Kevem ; Ergharan, père de Veltharn et arrière-petit-fils du roi, et Adaïle, sa fille ; Kevem Drago, prince héritier, arrière-petit-fils de Kerek Drago, son fils et ses filles, Ferek, Karenn et Erkana, sa femme Dehenil Fidis ; Elerinn Drago ensorceleuse de foudre nièce de Kevem et fille du défunt frère du roi Berek; Ferga Drago sœur de Kevem, guérisseuse mage de l'eau ; Thoran et Thorgan Drago les jumeaux, descendants du défunt Akhen Drago, cousin de Kevem)

*Forteresse de Fidis (Merveille de l'Ancien Temps) *Tours de magie *Temple de Magie

*Palais des Anges (Merveille) *Temple du Dieu dragon Valdraan *Monastère

*Auberge du monde (plus grande auberge connue, immense bâtiment en forme de fort de 25 étages avec balcon intérieurs, bordel et jeux d'argent en tout genre, la cave contient une arène de combat : l'auberge appartient aux Drago, c'est leur principale source de revenus)

Lieux particuliers : Les mines abandonnées, les temples draconiques troglodytes dans les montagnes avoisinantes, les souterrains bâtis par les elfes des profondeurs et les nains

Ressources naturelles : mines d'or, vignes, marbre, mines de fer, élevages de chèvres, apiculture, pommes de terre, élevages de dragonnets

Guildes locales : Les suivants de Tyr Le Cercle Les Masques d'Argent, Les Gardiens du savoir, La Meute, La racine, L'Orbe d'or, Les Templiers, les paladins de Tyr

Le Royaume de Boria

La cité de Borvalois

Appartenance : royaume de Boria

Type de lieu : cité, capitale du royaume

Nombre d'habitants : 43 000

Répartition population : 80% humains boriens, 10% nains, gnomes et hobbits, 5% esclaves orcs et gobelins, 5% de demi-humains en tout genre

Dirigeant(s) : Brenanhan descendant du Lord Barham gouverneur et fondateur du royaume Borien vassal de l'empire Adenien, et descendant du Roi Adhan, libérateur de la Boria (la même famille régnante est en place depuis la création du comptoir de Boria en -550

Son 2e fils, le prince Erhann est devenu l'héritier depuis que son aîné Brehn a atteint le statut de Commandeur suprême de la Légion Borienne

Le roi a aussi une fille avec une amante elfe. Sa fille se nomme Elsa, une fière et courageuse archère devenue capitaine éclairer.

Forces armées : 6000 soldats (1/4 archer, arbalétrier, piquiers et épéistes) + 40 chevaliers + 150 miliciens

Politique intérieure : Monarchie

Religion principale : Le Créateur

Religions secondaires : Le dieu du Froid, dame bonne fortune, les Anciens Dieux

Diplomatie extérieure : Neutre, allié des Elfes et du Midland, en paix avec Tyr, en guerre avec les peuples nomades (géants, orcs et humains)

Lieux principaux : Le Château-Noble du Roi, l'auberge de Bazar, l'auberge du bizarre, l'auberge ombragée

Lieux particuliers : Le port hanté et abandonné, la fontaine givrée, les remparts de la Grande Muraille

Ressources naturelles : Mines d'or et d'argents, fourrures, Cervidés, loups, chèvres

Guildes locales : La Meute, la Racine, La Légion Borienne, Les Templiers

Description : Cité située le long des remparts de l'Outremonde. Les bâtiments sont hauts et entassés. Les quartiers fortifiés se trouvent le long des remparts, les quartiers riches sont de pierre et de bois, les plus démunis vivent dans des logements en bois. Un port abandonné se trouve derrière les remparts.

Village de Valdebor (situé près de Borvalois)

Dirigeant : Brehn (fils aîné du roi), village portuaire, le port gelé, 2500 habitants, un château entouré de fermes et enclos, le château est un repaire de la Légion Borienne et les fermes et élevages alimentent les besoins de la capitale, 900 légionnaires, 100 miliciens, 100 arbalétriers, 100 piquiers

Village de Adana (Est de la Boria)

Dirigeant : Zaohr (neveu du roi), 3000 habitants, situés à la frontière du royaume face au désert de roches à l'ouest de la Garmorde - le village se compose d'un monastère en son centre ainsi que d'un palais et d'une écurie et d'une multitude de tentes et de petites maisons rondes en glaise ; le tout entouré d'une double muraille en bois de 4m et 6 m de haut, l'armée à la particularité rare de se composer d'hommes et de femmes, 300 sabreurs, 300 archers, 100 cavaliers, 800 moines guerriers, ressources : plantes guérisseuses - chevaux - griffons

Village de Bergvatn (situé au sud de la Boria)

Dirigeant : Baron Ilgyor IV (lignée de Lord Komandër), 3000 habitants, Petit fort en bois et des fermes à perte de vue, 200 cavaliers, 200 piquiers et 200 archers, ressources : blé - vaches - moutons – chevaux. Situé près d'un énorme rocher

Village de Eiki (situé au sud de la Boria)

Dirigeant : Baron Vazar (cousin du roi), 3000 habitants, petite cité dallée entourée d'une muraille en bois de 3m de haut et un ensemble de taudis près des mines, 300 épéistes, 300 archers, 100 chevaliers, ressources : chevaux - mine de fer et de cuivre, lieux particuliers : bordel de Eiki - Tour du baron - Forge du baron

Village de Haute-Bor (situé au Nord de la Boria)

Dirigeant : Baron Valmir (fils cadet du roi), 2000 habitants, village de pierre et de bois situé au sommet d'une petite montagne et protégé par une solide épaisse muraille de pierre montée par des passerelles en bois, 100 épéistes, 100 piquiers et 100 archers, ressources : fourrures - loups domestiqués - carrière de pierre - scierie des bucherons

Tribus de Kylma appelé aussi homme yétis, une dizaine de tribus, de 100 kylmas chacun, Ils errent sur les terres boriennes et pillent tous ceux qu'ils croisent

La cité de Gazarek



Cité continentale située au cœur d'un désert de sable et de roche

Au cœur de la cité les privilégiés sont entourés de solides murailles de pierre et de terre.

340 000 habitants (humains hybrides, orcs, sinecks, gobelins, semi-elfes, nains, géants, beshiks) (Dont 80 000 soldats et serviteurs de Nérédis).

Les 2/3 vivent dans les bidonvilles avoisinants

280 villages nourriciers (280 000 fermiers, chasseurs et éleveurs)

Historique : Lieu où le peuple géant appelé Sineck résida durant de longs millénaires, avant de se disperser sur tous les continents. La cité devint ensuite le repaire des démons d'où son surnom, la cité des mille démons. Aujourd'hui, la ville est devenue la capitale du nouvel empire de feu.

Religion principale : Le feu et son dieu Nérédis

Religion secondaire : bonne fortune, les esprits, Drakka le dragon de feu

Guildes : Le Cercle, les Continentalistes, les Marchands de Méréa, les Féacalés de Feu

Lieux particuliers :

- Le Colisée de Sineck (30 000 places)
- Forteresse des initiés (Magiciens du Cercle)
- Caserne des initiés (Guerriers du Cercle)
- Hippodrome extérieur
- Palais souterrain de l'empereur
- Palais des membres du Cercle
- Temple du feu éternel
- Cathédrale (construction quasiment achevée) dédiée à Nérédis, au feu et à la Lune rouge
- Temple de Shakkal
- Temple de Drakka
- Monastère des Féacalés
- Tour, caserne et terrain d'entraînement de la légion de feux
- Marché des esclaves (riches marchands influents : Ezkares insectoïde, Borkhan semi-sineck, l'elfe Elias El-dael)
- Marché clandestin (drogues et marchandises non taxées)

- Marché populaire
- Quartier rouge (lieu de prostitution massive, nombreux vols et crimes, statuettes de la déesse rouge visibles partout)
- Écuries sinecks (mammouth et éléphants de guerre)
- Palais elfe noir (QG des disciples de Vaal'Akynn salle d'entraînement, labyrinthe, salle de prière, bibliothèque, lieux d'entraînement dans les souterrains et crevasses sous le palais Elfe Noir et la forteresse du Cercle)
- Auberge et entrepôt des Continentalistes
- Tour des Mille Visages (QG, lieu de prière, magie, initiation et torture, permettant aux meilleurs assassins de devenir des Ashenis)
- Mines de cuivre
- Mines de fer

Officiers d'élite (Tous niveau 30)

- 6 Gardes Impériaux (apprentis de Nérédis, formé au pouvoir psi et à la magie ancestrale de feu)
- Frakhenn général des armées du Cercle
- Alba champion du feu, commandant d'armée (1)
- Urghal élu de terre et de feu, commandant d'armée (2)
- Jorg Barham, maître Féäcalé de feu
- Valtar Drago, maître Féäcalé de feu
- Yeka, princesse orc, commandante d'armée (3)
- Sultar Maître assassin
- Dorko orc rouge, commandant d'armée (4)
- Berekhan beshik rouge, commandant d'armée (5)
- Gurukk sineck, commandant d'armée (6)
- Serkynn hybride, commandant d'armée (7)
- Drakk orc rouge, commandant d'armée (8)
- Zerghenn goblin, commandant d'armée (9)
- Rodos, semi-orc, commandant d'armée (10)
- Ahrenndyl elfe, commandant d'armée (11)
- 22 capitaines (1 par armée)
- 11 lieutenants (un second pour chaque commandant)
- 66 sergents (3 sergents par armées)

Les 11 Castes / Divisions

1. Destructeurs = ils sont l'arme ultime de Nérédis, une troupe de soldats berserker surpuissants dont les atouts sont principalement offensifs
2. Protecteurs = ils protègent le palais de Nérédis, ils sont rusés et courageux, mais surtout bien organisés
3. Chasseurs = ils sont le bras armé de Nérédis, ils traquent les cibles prioritaires
4. Guerriers = ils représentent l'élite de l'armée utilisée pour la guerre
5. Fous de guerre = ils sont envoyés en première ligne de chaque guerre
6. Gardiens = ils protègent la cité de Gazarek
7. Explorateurs = ils sont ceux qui agissent dans l'ombre et représentent les intérêts de l'armée au-delà des limites de la cité, ils sont capables de se fondre en mercenaires
8. Fonceurs = ils sont utilisés pour la guerre à des fins offensives pour abréger un siège ou percer les défenses d'une cité, la force d'invasion la plus expérimentée dans le domaine
9. Artilleurs = ils utilisent un attirail d'armes longues distances en tout genre, spécialistes des armes de tension, des confections chimiques explosives et des armes de siège
10. Éleveurs = ils servent dans chaque conflit, ils sont essentiellement des recrues envoyées à la guerre. Les survivants sont ensuite répartis dans les autres castes et remplacés par de nouvelles recrues au sein des éleveurs
11. Soigneurs = ils sont soit guérisseurs soit ils possèdent des dons de télékinésie, de télépathie ou des capacités pour voyager magiquement

Les lieutenants des 11 divisions armées (entre le niv25 et 30)

1. Turok géant Orc démon niv30
2. Yashida moine guerrier semi-elfe minien niv30
3. Azarel explorateur elfe lycanthrope loup-garou niv30
4. Rako orc rouge guerrier niv30
5. Kraan géant orc barbare niv30
6. Yordiss elfe Guerrier (pavois + épée) niv30
7. Zera Drenn elfe noire assassine niv25
8. Smauk hybride orc sineck Guerrier niv30
9. Boldur ingénieur nain guerrier niv30
10. Yasha Valden charismatique elfe moine guerrière du feu niv25
11. Zohnn érudit semi-elfe semi orc niv25

Le royaume des cités unifiées

Historique

Plus de trente ans avant les événements du roman, une révolution fut menée au sud par le sultan d'Aedes Mahdi Bashirakan, un moine combattant élu de Dewa, héritier d'un clan de nomades conquérants, assisté par Afzal Abd Al-Haqq, un prêtre, prophète de la déesse Dewa.

Ils renversèrent alors les Cités États dirigées par les héritiers Aladhann et le clan Akram afin d'unifier à nouveau les territoires sudistes.

Sa quête désormais accomplie, Mahdi Bashirakan s'était auto proclamé roi des rois des cités unifiées, digne héritier de l'empire Aladhann.

Le royaume du Mahdi est composé d'une multitude de petits royaumes et de cités états qui composaient autrefois la souveraineté Aladhann.

Toutes furent fondées durant le repeuplement opéré depuis Haut-Ciel.

Les descendants de sudistes venus se réfugier dans le « foyer de vie » voulaient alors reprendre possession de leurs terres. La famille Aladhan mena l'expédition et une grande partie des nouvelles cités fondées appartenaient alors à ce nouvel empire.

L'empire Arkadel, jaloux de l'essor rapide de son nouveau voisin décida de fonder des colonies sur les territoires de royaumes disparus du continent.

Quelques nobles bannis de la Ligue et de l'empire Adénien partirent aussi s'installer au sud pour fonder des comptoirs de commerce et espérer faire prospérer de nouvelles cités.

À la mort du premier empereur Aladhan, l'empire perdit sa cohésion jusqu'à son morcellement en plusieurs royaumes et cités états incités par leurs voisins, anciens membres de la ligue des nobles, à s'émanciper.

Les Akram sont issus d'une famille de rois nomades sudistes issus des premiers hommes.

Les Aladhan en firent des généraux et des intendants au service de leur empire. Depuis, l'empire s'est effondré. Et la famille Akram est aujourd'hui très influente et possède quelques cités assujettis par le roi des rois.

Trésors locaux

- Graine de Kabouk = fait vomir, nettoie de toute infection ou maladie, permet aussi de reprendre ses esprits si apeuré ou paralysé avec les mêmes effets secondaires
- Thé Spirituel = donne un bonus temporaire de +1 à tous les jets de volonté et charisme durant une demi-journée (12h)
- Lames Aladhann => +3 et font baisser le pré requis pour un critique comme le 20 en Force (mais ne peut se cumuler avec le 20 en Force, ce bonus est conçu pour les guerriers qui n'ont pas 20 en Force, peu d'intérêt pour ceux qui l'ont déjà)
- Anneau de Dewa (+2 en Att et Def contre les créatures de Naorg et du Chaos, +1 dé de dégâts contre ces mêmes créatures)
- Gemmes de Mystra = permet de détecter la présence de la magie
- Masque d'Imanis ou de Dorus ? = métamorphose soit en animal conscient soit en animal sauvage
- Pierre de Feu d'Ao = un rappel à la vie (une utilisation puis la pierre gèle et se transforme en glace)

Trésor du désert

- Fleur du désert = si elle est broyée et pressée, son jus donne 1d6 potion de 20+1d20PV
- Eau de vie du Samsara (immense désert du sud qui s'étend jusqu'aux territoires de l'empire Arka, lieu mystérieux où errent les âmes en peine des ancêtres maudits par Naorg) = donne +1niv quand elle est bue pour la première fois, mais enlève 1 point de vigueur permanent
- Pierre solaire (une guérison ou une téléportation ou d'autres choses...une utilisation puis la pierre gèle et se transforme en glace)

La cité d'Aedes

Cité sainte continentale 55 000 habitants sédentaires et 25 000 nomades autour du fleuve Gaïa
Fondée par l'empire d'Aladhann

Dirigée par le Sultan Mahdi (« le roi des rois ») et le prêtre Afzal. La première femme de Mahdi est une descendante Aladhann, ils ont eu ensemble 3 enfants, Khazim, Izaya et Brahim

Forces armées : 2 000 cavaliers, 2 000 archers, 1 000 chameliers, 500 lanciers et 500 sabreurs.

Religion principale : Dewa (la déesse de la vie et de la magie)

Religions secondaires : Les éléments, les esprits, les dragons, le chaos

Diplomatie extérieure : En paix et en commerce avec les autres royaumes et empires côtiers.

Les frontières du sud sont dangereuses. L'empire d'Arka semble se préparer à une invasion.

Situation politique : Situation tendue entre les cités états. L'autorité du roi des rois semble s'effriter avec le temps

Lieux principaux :

- Palais des Bashirakan
- Maison des joailliers
- Jardin des élémentalistes (immense oasis et fleuve à proximité)
- Vieux temple de Soal
- Temple détruit des anciens dieux
- Palais d'Aden détruit
- Temple de Valdraann en ruine
- Temple de Dewa, la déesse archange (Merveille)
- Caserne des paladins du dieu suprême (Theoden)
- Fermes et élevages autour du fleuve
- Auberge des continentalistes
- Arène des braves (compétition par type d'arme)
- Quais des rameurs
- Ziggourat de Dewa
- Hippodrome
- Bazar des Akram (trésor du désert)
- Taverne des résistants (QG des opposants de Naorg)
- Taverne des mages de sang (hautement surveillée par la milice, lieu de débauche extrême)
- Les Termes d'Aedes et le royal Bazar (marché privé et lieu de jeux)
- Marché Nomades (marché extérieur)

Richesses : lieu de pèlerinage, marbre, pierre, thé, épices, gemmes

Guildes : Toutes les guildes sont autorisées

Rites funéraires : les corps des morts sont brûlés pour empêcher le chaos et la magie de sang de les relever.

Villages : 200 villages soit 200 000 habitants dans la région proche d'Aedes

36 Personnages jouables

NOM	MELWYNN			RACE	Humain		Niveau	21	
Description physique	1m72 cheveux long brun, Yeux rouges Tatouage entropique sur le cou et le torse Vêtu cuir clouté noir			Religion	Samsara		Classe sociale		49
				Titres	Officier impérial (mage impérial)		Honneur		
Ennemis : orcs et gobelins Crédo : il n'y a de place que pour l'excellence		Description caractère : curieux, légèrement fou, égo démesuré, soif de pouvoir et de puissance.				CARAC	Score	Bonus Jet	
Classe	Sorcier			Dons		FOR	15	+5	
Intimidation		RM	31%	Nyctalope Résistant au feu X2 Bonne étoile		DEX	20	+1	
Bonus CC		Courage				1	VIG	11	+1
DEF NAT		ESQUIVE		32+d20		PER	12	+2	
ATTAQUES				Absorption PV		INT	20	+1	
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		VOL	16	+1	
Fléau d'arme +3	+49	5d10+7	-4	PV		CHA	14	+1	
				104	PV ARMURE	Mauvaises fortunes			
						Ego démesuré Possédé			
						Défenses et résistances			
						2 esquives parfaites par jour 31% de résistance magique 50% d'anatomie entropique (annule un coup critique)			
PA	ATT	DEF	ESQ			Autres			
3	1	2	0			Don bonne étoile (une relance de n'importe quel jet par jour)			
Combo martiaux				Magies					
				Magie du feu Magie de lumière					
Objets magiques									
Gemme de Samsara (indique la présence d'entités ou d'anomalies entropique, la gemme fonctionne comme une boussole/détecteur de magie)									
COMPETENCES				APTITUDES					
Maniement arme contondante 2 Fléau d'arme 5 (maître d'arme)				Type d'arme : Fléau d'arme		Folie meurtrière			
Religion				Œil inquisiteur		Guerrier mage			
Lecture / Écriture				Longs membres		Expert en magie			
Art de la magie				Regard tétanisant		Expert en combat			
Bestiaire monstrueux				Souplesse entropique		Esquive parfaite x2			
Discrétion				Pattes d'araignées		Création de totems			
Doué				Anatomie entropique		Totem de pouvoir			
Intuition				Rayon de magie feu		Immunité à un élément EAU 91%			
Sentinelle				Force de l'abysse		Résistance de l'au-delà 31%			
Survie x2				Morsure sauvage		Transformation bestiale : Serpent géant			
Volonté de fer				Invisibilité MV 76%		Fou de guerre			
				Invisibilité fantômes 76%		Prudent			
						Invisibilité aux monstres : 63%			

Sorts : tous les sorts de feu et de lumière (voir feuilles de sort)

Background :

Né dans la ville de basse de Séria, Melwynn n'a connu que la misère durant son enfance. Mais le sang de descendant de sorcier qui coule dans ses veines lui a permis dès l'adolescence d'intégrer l'armée impériale. Promu au rang d'officier après son apprentissage dans l'école de magie de la Cité éternelle, il aspire à devenir un mage de la garde impériale.

NDM	EGHDYL			RACE	Humain		Niveau	II	
Description physique	Age : 15 ans 1m58, Cuir et tunique jaune, symbole draconique Brun cheveux court			Religion	Valdraan		Classe sociale	19	
				Titres	Ecuyer de la paladine Vayadel		Honneur	5	
Ennemis : Naorg et ses fidèles Crédo : l'apprentissage est la voie du sage		Description caractère : Discret, calme, loyal, fidèle, rigoureux			CARAC	Score	Bonus Jet		
					FOR	12	+3		
Classe	Moine guerrier			Dons			DEX	20	+4
Intimidation		RM		Précis			VIG	12	+3
Bonus CC		Courage	1	Télékinésie			PER	20	+3
DEF NAT	26	ESQUIVE	40+d20				INT	13	+3
ATTAQUES				Absorption PV			VOL	17	+3
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC			CHA	11	+3
Hallebarde +3	44+d20	5d12+10	0	PV	PV ARMURE		Mauvaise fortune		
				79			Amour secret (amoureux de la paladine) Balafre sur le visage		
							Résistances et défenses		
							51% de résistance au feu		
PA	ATT	DEF	ESQ						
4		1	2						
Combo martiaux (coups spéciaux)				Magies		Autres			
Glissade / roulade (jet de dextérité à -8 pour l'adversaire, si loupé = attaque surprise)				Magie Air					
Objets magiques									
COMPETENCES				APTITUDES					
Maniement : Arme d'hast Hallebarde 3 (expert)				Instinctif					
Méditation				Expert en art martiaux					
Athlétisme				Réflexe x2					
Volonté de fer				Prière					
Lecture/Écriture				Arts martiaux					
Survie				Déplacement silencieux : 47%					
Religieux				Sanctuaire feu : 51%					
Expert en esquive x5				Entraînement militaire					
Équilibriste				Volontaire					
Acrobatie x5				Souplesse					
				Expert au combat					
				Réactif					
<p>Background :</p> <p>Eghdyl est un enfant prodige des campagnes de l'empire de Séria. Repéré par les prêtres de Valdraan, il a intégré l'armée impériale et devenu récemment l'écuyer de la paladine Vayadel Ireis.</p> <p>Eghdyl est téméraire et respectueux, il suit avec assiduité son apprentissage et il ne fait nul doute qu'il deviendra un grand moine guerrier.</p> <p>Il excelle dans le maniement de la hallebarde et brille de témérité.</p> <p>Son entraînement lui a laissé des marques, notamment une balafre sur son visage qui lui rappelle que l'esquive est la clé de la survie.</p>									

NOM		VAYADEL IREÏS		RACE	Elfe	Niveau	13	
Description physique	Âge : 17 ans. 1m90, brune, large d'épaule			Religion	Valdraan	Classe sociale	85	
				Titres	Paladine	Honneur	7	
Crédo : au service de l'empire Assérien Ennemis : le dieu Naorg		Description caractère : courageuse, juste, fanatique de Valdraan				CARAC	Score	Bonus Jet
						FOR	17	+1
Classe	Paladine			Dons (3)		DEX	13	+1
Intimidation		RM	50%		Ultra résistante Elue d'un Dieu Insensible à la magie	VIG	20	+5
Bonus CC		Courage		2		PER	20	+1
DEF NAT	30	Défense	50+d20			INT	10	+1
ATTQUES				Absorption PV	27	VOL	15	+5
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC	-3	CHA	15	+1
Épée longue +3	40+d20	4d10+9	-7	PV (+5pv/n) 154	PV ARMURE Plate complète 120PV	Mauvaises fortunes		
Pavois	50+d20	4d8+7				Obnubilé par les disciples de Sitara Haïe d'un Dieu		
						Défenses et résistances		
						50% de résistance magique (insensible à la magie)		
PA (Points d'Action)	ATT	DEF	ESQ					
2		3						
Coups spéciaux (combos martiaux)				Magies		Autres		
Contre attaque (rang 2) (+8 au jet d'attaque) Défense rugueuse								
Objets magiques								
Pierre de yauden +4 absorption +4 dégâts								
COMPETENCES				APTITUDES				
Martial : Bouclier Arme tranchante à une main Bouclier : 3 (expert) Épée longue : 5 (maître d'arme) Talent : Costaud Lecture/écriture Athlétisme Equitation Intuition Volonté de fer Religion Vigilance				Armure lourde Bouclier humain Don du paladin Solide x2 Mur infranchissable			Grace divine Paladin vigoureux Entraînement militaire Volontaire Aura de foi	

Background :

Vayadel est la dernière née du clan elfique Ireïs. Avidée d'égaliser ses frères, elle s'est engagée tout comme eux dans l'armée impériale. Promise à un grand avenir, elle finalise sa formation de sous-officière aux côtés du mage Melwynn dans le but de devenir capitaine dans l'armée de Séria. Elue du dieu dragon Valdraan, son intuition et ses rêves guident ses décisions.

NOM	MAHMAHYNN			RACE	Homme félin		Niveau	II	
Description physique	Homme félin roux tacheté blanc Habillé de vêtements colorés Im90			Religion	Gaïa		Classe sociale	40	
				Titres	Eclaireur impérial		Honneur	4	
Description caractère : Joyeux, drôle, flegmatique, maladroit, paresseux							CARAC	Score	Bonus Jet
							FDR	12	
Classe	Shaman			Dons			DEX	14	
Intimidation		RM		Chanceux Facile Magicien			VIG	12	-1
Bonus CC		Courage	1				PER	20	+2
DEF NAT	16	ESQUIVE	34+d20			INT	14		
ATTAQUES				Absorption PV			VOL	16	
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC			CHA	16	-1
Bâton +3	27+d20	5d8+2	-6	PV	PV ARMURE	Mauvaises fortunes			
				88		Flatulences récurrentes Paranoïaque			
						Résistances et défenses			
						+1PV/Niveau			
PA	ATT	DEF	ESQ						
2		2							
Combo martiaux				Magies		Autres			
				Magie de terre + magie obscure		Les préparations de plats shamaniques peuvent conférer des bonus ou des malus selon la réussite du cuisinier...			
Objets magiques									
COMPETENCES				APTITUDES 18					
Arme contondante à deux mains Bâton rang 2 (spécialiste) Alchimie Art de la magie Connaissance nature Connaissance mystères Herboristerie Jardinage Linguistique Perception Philosophie Méditation Survie Acrobatie (rang3)				Magie de terre Magie obscure Familière : Chat (don télékinésie) Rayon de magie Saut animal Endurance aux éléments Contrôle animale Absence de trace Appel de la nature Force animale			Faune Charme animal Plat shamanique Préparation shamanique Caché dans l'ombre : 28% Don Immunité contre poisons et venins Confection d'antidote		
Sorts de magie : Magie de terre et obscure									
Background : Mahmahynn est un homme chat shaman exilé du village d'Azeria. Mahmahynn, aime rire, l'herbe à fumer, la musique et dormir la majorité de la journée. C'est un bon compagnon pour qui supporte son caractère, ses blagues et son odeur.									

Mahmahynn ne porte ni armure ni arme, mais il excelle en magie de terre. Devenu un voyageur émérite du continent occidental, il a rejoint les armées impériales de Séria comme éclaireur pour pouvoir se payer de quoi manger et fumer à sa guise.

NOM	MINALEDAS			RACE	Humain sang mêlé elfe		Niveau	II	
Description physique	Im97, fin, cheveux brun et long, yeux verts Côte de maille, avec cape à capuche verte foncée			Religion	Valdraan		Classe sociale	37	
				Titres	Apprenti disciple de Sitara		Honneur	5	
Ennemis : Naorg Crédo : Peu importe si le chemin qui mène à Valdraan est ténébreux ou lumineux			Description caractère : Généreux, bienveillant, courageux, obstiné			CARAC	Score	Bonus Jet	
						FOR	20	+3	
Classe	Guerrier			Dons		DEX	20	+1	
Intimidation		RM		Militaire		VIG	17	+1	
Bonus CC	+2	Courage	2	Costaud		PER	16	+1	
DEF NAT		Parade agressive	46+d20	Sanguinaire		INT	11	+1	
ATTQUES				Absorption PV		6	VOL	12	+1
				Réduction CC		-	CHA	14	+1
Armes	Score	Dégâts	Ini	PV	PV ARMURE	Mauvaises fortunes			
Epée lg +3	48+d20	6d10+28	-4	112	Côte de maille elfique 80PV	Sombre secret Ennemi mystérieux			
Epée à deux mains +3	48+d20	7d12+28	-6			Bonus semi-elfe			
						Nyctalope +1 sur le jet d'attaque 38% déplacements silencieux 25% caché dans l'ombre 25% écouter bruit			
PA	ATT	DEF	ESQ						
3	2	1							
Coups spéciaux 2 par round (maximum)				Magies		Autres			
Balayage (touche plusieurs cibles) Attaque violente (+6 au jet d'attaque et aux dégâts) Contre-attaque rang 2 (+8 au jet d'attaque)						Apprenti disciple de Sitara : -Méditation télépathique (jet de volonté) -Vision / prémonition (jet de volonté) -Clairvoyance (+2 aux jets d'attaque)			
Objets magiques									
COMPETENCES				APTITUDES					
Martial : Niveau 2 toutes les armes Arme longue tranchante 2 Arme à deux mains 2 Arme à tension 2 Epée longue 5 (maître d'arme) Epée deux mains 5 (maître d'arme) Religion Survie rang 5 Ambidextre Ambidextre expert Chasse Intuition Equitation				Armure lourde Maître d'arme attaquant Exécuteur Don guerrier +3/+3 Entraînement militaire +1 Maître d'arme défenseur Fine lame +1 Archer +4/+4					

Background :

Minaledas est un sang mêlé issu d'un clan ancestral d'elfe et d'une lignée de guerrier dévoué au bien-être de la couronne impériale. Doté de capacités physiques hors normes, Minaledas fut recruté par les disciples de Sitara pour s'initier à la magie ténébreuse et lumineuse de Valdraan.

Ayant développé moins de capacités magiques que ses confrères mais n'étant pas dépourvu de talents martiaux, ses mentors décidèrent de l'affecter à l'armée impériale alors même que son initiation n'était pas achevée.

Il a de ce fait intégré la troupe de l'officier Melwynn. Son superviseur aura la lourde tâche de guider Minaledas jusqu'à la fin de son apprentissage.

NOM		SVEYN ORDOS		RACE		Humain		Niveau		II							
Description physique		Age : 31		Religion		Soal		Classe sociale		55							
				Titres		Prêtre de guerre		Honneur		7							
Ennemis : Naorg Crédo : Dans les ténèbres se cache la lumière			Description caractère : volontaire, courageux, pieu					CARAC		Score		Bonus					
Classe			Prêtre			Dons		-Spirituel									
Intimidation		RM		25		-Résistant à la fatigue -Guérisseur (soins x2)											
Bonus CC		Courage		3													
DEF NAT		DEFENSE		43 +d20													
		Parade agressive Esquive		27 +d20													
ATTAQUES				Absorption PV		8		VOL		20		4					
Armes		Score		Dégâts		Ini		Réduction CC		CHA		15		2			
-Épée à deux mains (+3)		43 +d20		6d12+24		7 +1d10		PV		110		PV ARMURE		80			
								Mauvaise(s) fortune(s) -Incapable de mentir -Défiguration (balafre)									
				Défenses et résistances -Armure de plaque et mailles -Bonus défensif total : +9 (sauf parade agressive et def nat) -25 % de résistance à la magie													
Points d'Action (PA)		ATT		DEF		ESQ											
2		1															
Coups spéciaux (combos martiaux)				Magies				Autres									
				-Sorts air (tous) -1 Sortilège d'eau (Purification)													
Objets magiques																	
Médaillon de Soal (relique) : +1 à tous les jets, +2 volonté, +25 de résistante magique (RM)																	
COMPETENCES						APTITUDES											
<ul style="list-style-type: none"> -Lecture / écriture -Art de la magie -Connaissance Religions -Connaissance Mystère -Equitation -Intuition -Méditation -Médecine -Vigilance -Perception niveau 5 						<ul style="list-style-type: none"> -Prière -Discours apaisant -Sanctuaire (foudre 61%) -Dialogue avec les dieux -Initiation avec un élément : Air -Expert en magie -Expert en combat -Prédicateur -Messe 						<ul style="list-style-type: none"> -Armure lourde -Guerrier prêtre 					
Arme tranchante niveau 2 Épée à deux mains niveau 4																	

Background :

Né dans les provinces voisines de la capitale, Sveyn a rapidement intégré l'abbaye des croyants de Soal pour y parfaire son éducation cléricale. Serviteur volontaire et dévoué, il rejoignit la cité éternelle à la majorité pour parfaire ses connaissances théologiques au sein de la bibliothèque impériale. Formé par le maître d'arme géant Mormor au maniement d'armes, il prit la décision de rejoindre l'armée impériale pour participer à la protection et à la pérennité de l'empire.

NOM		DARDURIN		RACE	Nain		Niveau	30		
Description physique	Nain barbu, cheveux longs noirs, âge avancé			Religion	Valdraann		Classe sociale		47	
				Titres	Grand prêtre		Honneur		10	
Description caractère		Gros égo, mais grand sage, obstiné, déterminé, loyal, juste, susceptible.				CARAC	Score	Bonus Jet		
Classe		Prêtre		Dons		FDR	20	+7		
Intimidation		RM	50	Sanguinaire Insensible à la magie Précis		DEX	12	+5		
Bonus CC	+3	Courage				5	VIG	20	+5	
DEF NAT	40	ESQUIVE				22	PER	15	+5	
ATTAQUES				Absorption PV		15	VOL	20	+5	
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		-4	CHA	16	+10	
Marteau de guerre à deux mains de Milemno +4	52	8d12+40	+5-5	PV +5PV/n		PV ARMURE Plate complète adamantite 110PV	Malédiction			
Pavois				325			Asthmatique Ego démesuré			
						Race				
						+1pv/n +1 vig 50% res feu, eau, foudre, poison, acide...				
PA	ATT	DEF	ESQ							
2	1	1								
Combo martiaux				Magies		Autres				
				Magie de terre : Tous		Dieu : Armure lourde Exécuteur Attaque violente				
Objets magiques						Niveau 30 : Réincarnation				
Marteau de guerre Valdraann +3 : +1 dé de dégât, +1 au CC										
Anneau des dragons : Fatigue divisé par 2										
COMPETENCES				APTITUDES 40						
Maniement d'arme contendante 2 Marteau de guerre 5				Prière		Guerrier prêtre				
Talent costaud				Discours galvanisant		La main de dieu				
Religion				Sanctuaire : Eau 80%		Communication spirituelle				
Athlétisme				Dialogue avec les dieux		Prudent				
Connaissance religion				Prédicateur		Dissipation de sort 90%				
Connaissance histoire				Messe		Guerrier saint				
Connaissance culture populaire				Initiation à un élément Terre		La voix de Dieu				
Endurance				Communication avec les dieux		Aura divine				
Forge				Grand prédicateur		Serviteur divin				
Lecture / Écriture				Ressource divine						
Réparation d'armure				Expert en magie						
Survie				Expert en combat						
Volonté de fer				Prophète						

Background :

Dardurin est nain d'un certain âge ayant toujours vécu parmi les siens. Il vit dans une montagne dont tout le monde ignore la localisation. Dardurin se rend parfois en cité humaine pour effectuer un peu de commerce, mais la majorité du temps il s'occupe de son peuple et cache bien de révéler où ils se trouvent.

C'est un leadeur et une figure très importante parmi les nains. Le prêtre le plus haut gradé de la religion de Valdraann.

Il est garant des traditions religieuses et culturelles de son peuple.

Dardurin est aussi un excellent combattant qui saura se défendre avec son mythique marteau à deux mains. Il se battra toujours avec un élémentaire de terre pour se protéger et lancer des sorts si besoin.

Dardurin est aussi un très bon forgeron.

NOM	ELENWE l'étoilée			RACE	Elfe	Niveau	13		
Description physique	Elfe blonde 1m78 yeux bleus, habillée d'une robe blanche et bleutée			Religion	Gaïa	Classe sociale		61	
				Titres		Honneur		5	
Description caractère		Amoureuse des animaux, dévouée à la sauvegarde de la nature, charmeuse, prudente				CARAC	Score	Bonus Jet	
						FOR	10		
Classe	Druide			Dons		DEX	20		
Intimidation		RM		Facile		VIG	12		
Bonus CC		Courage	3	Créatif		PER	17		
DEF NAT	20	ESQUIVE		Chanceuse		INT	16		
ATTAQUES				Absorption PV		VOL	20		
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		CHA	14		
Bâton+2	37	408+2	-6	PV	PV ARMURE	Malédiction			
				84		Myopie embarrassante Coup du sort			
						Race			
						Déplacement silencieux 38% Caché dans l'ombre 28% Écouter bruit 46% +2 touché			
PA	ATT	DEF	ESQ			Autres			
3						Aigle : Elidas Perroquet : Erok (don Vision / Prémonition)			
Combo martiaux				Magies					
				Blanche Air					
Objets magiques									
COMPETENCES				APTITUDES 26					
Maniement d'arme Arme deux mains 2 Bâton 2				Langue supplémentaire Compagnon animal : Aigle Familiier : Perroquet Rayon de magie Air Saut animal Endurance aux éléments Connaissances druidiques ancestrales Contrôle animal Absence de traces Appel de la nature Force animale Faune Flore Charme animal			Repas du druide Murmure Don : Vision / Prémonition Armure naturelle Domaine druidique Libération Expert en magie Expert en combat Forme animale		
Fabrication Réparation Artisanat Invention Survie N3 : Cueillette Dressage animal Empathie avec les animaux Herboristerie Lecture Écriture Tannage Talent charmeuse Persuasion Bourreau du cœur									

Background :

Elenwë vient d'un petit village d'une forêt elfique du Midland. Elle a toujours été proche des animaux, notamment les volants.

Elle a d'ailleurs un aigle et perroquet ayant un don de vision/prémonition, toujours avec elle.

Elle travaille à son rôle de druide au quotidien en essayant de préserver la nature jouxtant son domaine.

Elle est toujours prudente dans un premier temps quand elle rencontre un humanoïde, surtout si c'est un voyageur sur son domaine. Mais une fois la confiance acquise elle saura se montrer accueillante et serviable.

Elenwë a un don pour la création et adore fabriquer des objets en bois, les sculpter, utiliser des peaux, elle y consacre beaucoup de temps. Elle est une vraie artiste et perpétue l'art Elfique.

Parfois elle revend des créations en ville, mais la majorité du temps elle reste dans son domaine et préfère être loin des affaires et problèmes alentour.

NOM		PERKO		RACE		Orc		Niveau		20							
Description physique		2m35 - 180KG Peau gris verte, imberbe		Religion		Shakkal		Classe sociale		86							
				Titres		Chef brigand		Honneur		5							
Description caractère			Brutal, ambitieux, susceptible, gros égo et parano Bon leader					CARAC		Score		Bonus Jet					
								FOR		20		+2					
Classe		Barbare			Dons		DEX		16								
Intimidation		33		RM		0		VIG		20		+4					
Bonus CC		3		Courage		3		PER		14							
DEF NAT		32		ESQUIVE				INT		14							
ATTAQUES				Absorption PV		19		VOL		12		+4					
Armes		Score		Dégâts		Ini		Réduction CC		2		CHA		12			
Masse à deux mains +4		50		9D12+ 50		-6		PV (+7pv/niv)		PV ARMURE		Malédiction					
								310		Fourrure 30 PV		Paranoïaque Ego démesuré					
								Dégâts /2				Race					
PA		ATT		DEF		ESQ						Race : +1PV/n + 1d12 Grande créature Nyctalope Combat orc +4/+4					
2 +1 déplacement		1 +1 rage															
Combo martiaux				Magies				Autres									
Balayage Coup sauté Coup double tranchant				non				Compagnon animal : Souris									
Objets magiques																	
Dent de mégalodon (+1 dé dégat) Masse d'arme à deux mains de Shakkal (+1 dé de dégat/+1 au cc) Pierre loden Absorption 8PV Pierre yauden +4 absorption / +4 dégâts																	
COMPETENCES						APTITUDES											
Arme à deux mains : 2 Masse d'arme 2 mains : 5 Survie Athlétisme Bucheron Endurance Intuition Trait particulier : Costaud +1PV/n						Rage : +2 jets / +10 dégâts Peau épaisse : +1PV/n Exécuteur : +10 dégâts Guerrier : +1 attaque Armure légère Gros bourrin : +1 dé de dégat Double attaque Robustesse Bonus vs fatigue						Olorat Entraînement militaire Machine de guerre +1PV/n Combat vs géant Frappe dure +2 touché et dég Combattant furieux Coureur Compagnon animal					
Background : Perko est un Orc des montagnes du nord de Gazarek. À 4 ans, tous les membres de son village, ainsi que sa famille, furent massacrés. Ne sachant pas où aller il resta dans les montagnes et survécut seul durant 3 années. Vers l'âge de 7 ans il décida de suivre une charrette qui passait par là et découvrit pour la première fois Gazarek. Il y intégra une bande d'enfants orphelins qui survivait essentiellement par le vol. A 10 ans il était le chef incontesté d'un groupe d'enfant et était réputé pour sa brutalité et sa force extraordinaire pour son âge. Il avait l'habitude de placer un violent coup de bâton dans le torse de ses adversaires, au point de les mettre KO en leur faisant cracher sang, tripes et boyaux À 12 ans il intégra un groupe de brigand comme membre à part entière.																	

À 17 ans il tua le chef de la bande et prit la tête de la troupe. Plus ambitieux que son prédécesseur, Perko fit prospérer la tribu en voyageant à travers tout le Midland.

À 24 ans aujourd'hui, Perko est à la tête d'une bande de brigands réputés dans plusieurs royaumes, les biens nommés « Cracheurs de sang » en l'honneur de leur chef. Près d'une cinquantaine de têtes sont derrière lui, essentiellement des orcs et sineks, fidèles par la peur qu'il inspire.

Malgré sa grande brutalité, Perko n'est pas un imbécile. Pour un Orc il fait preuve d'une intelligence relative et d'un sens du leadership. Il est susceptible et ne supporte pas qu'on lui mente (chose qu'il est d'ailleurs capable de détecter), il a un égo démesuré et le contester sera prendre le risque de se faire défoncer la cage thoracique. Ajouté au fait qu'il est parano, il est très difficile d'avoir une discussion avec lui sans se soumettre totalement.

Le seul trait de douceur venant de cet Orc est son compagnon animal, une souris qui le suit depuis l'âge où il s'est retrouvé orphelin.

À noter également que Perko est le fils d'un ancien héros combattant Orc, réputé pour sa résistance lors de l'époque du massacre des êtres originels. Évidemment, Expector n'en sait rien.

NOM	BELLA dit LA PANTHERE			RACE	Femme Félin		Niveau	30	
Description physique	Panthère humanoïde vêtu d'une ceinture et de gants			Religion	Noctifer		Classe sociale	93	
				Titres			Honneur	0	
Description caractère		Froide, sereine, réservée, déterminée, mystérieuse				CARAC	Score	Bonus Jet	
						FOR	20	+7	
Classe	Assassin			Dons		DEX	20	+8	
Intimidation		RM	40%		Agile	VIG	14	+3	
Bonus CC	1	Courage	4		Précise	PER	20	+9	
DEF NAT		ESQUIVE	60		Souillure Ombre	INT	14	+3	
ATTAQUES				Absorption PV	4		VOL	14	+3
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC	0		CHA	12	+3
Dague de Noctifer +4	+51	6(d4+2) +33	+14	PV	PV ARMURE		Malédiction		
				170			Possédé Paranoïaque		
						Race			
						+1d10 PV +1 Dex +1 Per +1PV/n			
PA	ATT	DEF	ESQ						
4 +1 dép		2	2						
Combo martiaux				Magies		Autres			
Attaque sournoise dégât x 5, Jet de surprise à -16				Ombres niveau ancestrale					
Objets magiques									
<ul style="list-style-type: none"> - Dague de Noctifer +4 / Dégâts : 1d4+2 3 fois par jour : Sort lame de glace 1 fois par jour la dague agit comme le sort Destruction organique, affectant la zone touchée par la dague. Seule une résistance à la magie permet de résister (Divisé par 2 si le porteur maîtrise la magie ancestrale) - Pierre de Yauden +2 touché +2 facteur vitesse - Pierre de Yauden +4 absorption +4 dégât - Ceinture +3 en esquive - Anneau RM 40% - Gant de force +2 au jet de force / +4 aux dégâts 									
COMPETENCES					APTITUDES				
Martial Arme courte tranchante 2 Dague 5 Chasse Survie X5 Intuition Religion Acrobatie x5 Camouflage Équilibriste Évasion Expert en esquive x5 Perception x5					Reflexe x2 Maître de l'esquive +3 Déplacement silencieux 100% Réactif Attaque sournoise x5 Gant d'éther Confection de poison 100% Torture Coups paralysants Camouflage 100% Caché dans l'ombre : 90% Saut silencieux Anatomie du corps humain Niveau 30 : Meurtrière			Entraînement militaire Escalade instinctive 100% Poison sur lame 100% Paralysie vitale Perce armure Expert au combat rapproché Esquive parfaite x4 Influence Ninjutsu Concentration Poussière aveuglante Prudence Acrobatie d'exception Maître des ombres Professionnelle	

Asheni : régénération des blessures, immunisé à la fatigue, nyctalope, magie des ombres maîtrisée		
---	--	--

Background :

La panthère est une femme panthère experte en assassinat. On en sait peu sur cette femme, même pas son nom, mais les siens disent qu'elle était maudite à la naissance.

La légende raconte qu'elle aurait été enfantée par le dieu Noctifer et une sorcière de Naorg.

Abandonnée à l'âge de 8 ans par sa mère, elle fut recueillie par une chamane ermite, dans la forêt d'Ileris. Sa mère d'adoption était une fervente adoratrice du dieu de la nuit, Noctifer.

Elle l'éleva jusqu'à l'adolescence en l'initiant aux préceptes de son dieu.

Bella, de son vrai nom, fugua à l'âge de 15 ans pour découvrir la cité de Crocevia dans laquelle elle débuta comme voleuse, puis elle opéra durant vingt années comme assassine grassement payée.

Depuis ce temps, trois décennies sont passées. Bella se fait désormais appelée la Panthère Noire. Elle agit pour les plus offrants. Les rumeurs disent que le temps n'a pas d'emprise sur elle, que son sang serait désormais celui d'une Asheni.

Pour tuer ses cibles elle s'infiltrera sans bruit, sans être vue en ayant au préalable activé sa barrière d'ombre, son mur d'ombre et invoqué son élémentaire d'ombre. Si l'ennemi dispose d'un élémentaire ou d'une sphère de protection elle appellera son ombre tueuse pour faire diversion qui lancera une frappe spectrale avant qu'elle agisse et enverra son élémentaire se sacrifier contre la cible. La panthère noire portera alors un coup dans le dos en perce armure et attaque sournoise avec sa dague légendaire en activant la destruction d'organe. Si elle échoue à sa première attaque elle peut compter sur ses protections et ses esquives parfaites pour tenir un round contre n'importe qui, elle continuera ses coups de dague puis elle partira aussi vite qu'elle est arrivée par un portail d'ombre ou une disparition par les ombres si besoin. Elle ne prend jamais de risque et trouve toujours le moment opportun pour sévir.

NOM		MEVE		RACE		Humaine		Niveau		II					
Description physique		1m64, cheveux long chatain, yeux verts. Tunique bleu foncé, sandales. 20 ans		Religion		Aden		Classe sociale		79					
				Titres				Honneur		6					
Description caractère			Rigoureuse, humble, généreuse, chaste, curieuse, honnête					CARAC		Score		Bonus Jet			
								FOR		9		+3			
Classe		Prêtresse		Dons				DEX		12		+3			
Intimidation				RM		50		VIG		12		+3			
Bonus CC				Courage		3		PER		16		+6			
DEF NAT				ESQUIVE				INT		15		+3			
ATTQUES				Absorption PV				VOL		20		+3			
Armes		Score		Dégâts		Ini		Réduction CC		CHA		20		+3	
								PV		PV ARMURE		Malédiction			
								87				Chaste Incapable de mentir			
												Race			
PA		ATT		DEF		ESQ									
2															
Combo martiaux				Magies				Autres							
				Sorts eau (tous) Sorts Blanche (tous)											
Objets magiques															
Médaillon d'Aden (relique) : +1 tous les jets, +2 jets de volonté + don aléatoire suivant le porteur (table "initié"...)>Insensible à la magie 50%															
COMPETENCES				APTITUDES											
Religion Lecture / écriture Art de la magie Connaissance Religions Connaissance Géographie Connaissance Mystère Diplomatie Equitation Intuition Méditation Volonté de fer Science ancestrale Médecine Perception N 3 Talent curieux				Prière Discours apaisant Sanctuaire (Feu : 61%) Dialogue avec les dieux Prédicateur Messe Initiation avec un élément : Eau				Grand prédicateur Communication avec les dieux Expert en magie							

Background :

Meve est une jeune humaine dévouée au culte d'Aden depuis sa tendre enfance. En effet son père était un prêtre important dans la cité sainte d'Azelia.

Elle a passée quelques années au couvent avant d'avoir le droit de prêcher à son tour.

Meve est quelqu'un qui vit simplement, même si elle possède quelques richesses. Elle porte un médaillon sacré d'Aden qu'elle a reçu de son père, c'est une relique qu'elle ne quitte jamais et lui permet d'augmenter son lien avec son Dieu.

Elle dit toujours la vérité et toujours ce qu'elle pense, ce qui peut parfois déranger ou surprendre quand on ne la connaît pas. Elle voit en Aden le créateur de tout. Aussi, elle met un point d'honneur à respecter tout être. Sauf évidemment ceux qui recherchent la destruction.

Elle a fait vœu de chasteté et se consacre essentiellement au divin.

Elle n'utilise aucune arme, mais maîtrise parfaitement la magie de l'eau ainsi que la magie blanche pour laquelle elle a d'ailleurs un don.

Elle a également plusieurs connaissances, dont la médecine.

NOM		PASTELLE				RACE	Elfe		Niveau	13							
Description physique		1m85, Brune, peau mate, Habillée d'une grande cape grise. Age : 37 ans				Religion		Gaïa		Classe sociale		07					
						Titres		Cuistot		Honneur		3					
Ennemis : les esclavagistes Crédo : la liberté n'a pas de prix		Description caractère : Nerveuse. Peu bavarde, solitaire. Visage fermé.				CARAC		Score		Bonus Jet							
						FOR		14		+2							
Classe		Exploratrice				Dons		DEX		20		+2					
Intimidation				RM		Précis		VIG		12		+2					
Bonus CC		0		Courage		2		PER		20		+2					
DEF NAT		17		ESQUIVE		40+d20		Résistant au feu		INT		12		+2			
ATTAQUES				Absorption PV		5		VOL		13		+2					
Armes		Score		Dégâts		Ini		Réduction CC		-1		CHA		14		+2	
Epée longue +2		44+d20		4D10+5		-1		PV		81		PV ARMURE		50		Mauvaises fortunes	
Arc long +2		41+d20		4D10+5		-1										Malédiction entropique Défiguration	
PA		ATT		DEF		ESQ										Race : 2 bonus Elfe	
4		1		1		1 parfaite										+2 touché Nyctalope	
Combo martiaux						Magies				Autres							
Feinte										1 esquive parfaite par jour Armure de cuir complète (cuir de qualité)							
Objets magiques																	
Pierre yauden +2 touché/ +2 rapidité (initiative)																	
COMPETENCES						APTITUDES											
<p>Martial :</p> <p>Arme longue tranchant 2</p> <p>Arc long 5 (maître d'arme)</p> <p>Epée longue 5 (maître d'arme)</p> <p>Talent :</p> <p>Nerveuse : +2 dex +1 For -1 cha vs forces de l'ordre ou groupe armé</p> <p>Survie</p> <p>Pistage</p> <p>Acrobatie (rang3)</p> <p>Cuisine</p> <p>Chasse</p>						<p>+2 touché vs Humains</p> <p>Combattant : +2 jet d'attaque</p> <p>Écouter bruit : 41%</p> <p>Déplacement silencieux : 47%</p> <p>Caché dans l'ombre : 42%</p> <p>Instinctif : +2 ini</p> <p>Spécialiste en ambidextrie</p> <p>Aventurier impétueux +1 jet</p> <p>Absence de trace</p> <p>Charme animal</p> <p>Détection de piège</p> <p>Entraînement militaire : +1 touché</p> <p>Maraudeur : Esquive parfaite</p>				<p>Éclaireur : Equitation</p> <p>Détection de passage secret</p> <p>Chasseur instinctif/+4 en esq/+lesq/r</p> <p>Arme de prédilection : Epée lg : +2 jet</p> <p>Voyageur expérimenté : +1 tous les jets</p> <p>Chasseur expérimenté : +1 attaque par round</p> <p>Armure légère</p>							
<p>Background :</p> <p>Pastelle naquit esclave dans le royaume du Sud prêt d'Arao.</p> <p>Elle passa son enfance à effectuer du travail forcé, à subir des maltraitances physiques et psychologiques. À l'âge de 6 ans sa protestation lui coûta une balafre, elle apprit avec fatalité la résignation.</p> <p>À 13 ans elle parvint à s'échapper pour rejoindre l'équipage d'un navire pirate.</p> <p>Après plus de deux décennies sous les ordres du capitaine Horlow elle a fini par s'émanciper pour intégrer l'équipage du jeune navigateur Meryl Parpédon</p>																	

NOM	MAHILY			RACE	Humaine		Niveau	12	
Description physique	Blonde, taches de rousseur, peau claire, yeux couleur pourpre Age : 21 ans			Religion	Bonne fortune		Classe sociale	46	
				Titres	Gabier		Honneur	3	
Ennemis : L'empire de Riveldor Crédo : tout ce qui brille vaut de l'or		Description caractère : Souriante, énergique, débrouillarde, égoïste, charmeuse, hédoniste			CARAC	Score	Bonus Jet		
Classe	Roublarde			Dons			DEX	19	+2
Intimidation		RM	20%	Reine de l'esquive		VIG	11		
Bonus CC		Courage	1	Résistante au poison		PER	14	+5	
DEF NAT		ESQUIVE	48+d20	Invisible		INT	12		
ATTAQUES				Absorption PV		VOL	15		
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		CHA	20	+2/+6/+4	
Dague +2	28+d20	3d6+5	0	PV	PV ARMURE	Malédiction			
				71		Allergie et mauvais œil (yeux pourpres assimilés à de la sorcellerie)			
						Défenses et résistances			
						1 esquive parfaite par jour			
PA	ATT	DEF	ESQ						
2			1						
Combo martiaux				Magies		Autres			
						Perception aiguisée			
Objets magiques									
Collier +2 au jet de charisme									
Anneau 20% RM									
COMPETENCES				APTITUDES					
Martial : Arme courte : 2 Couteau : 5 (maître d'arme) Talent charmeuse Persuasion Bourreau du cœur +6 jet cha Acrobatie niveau 5 : +8 esquive Danse : +4 cha quand danse Perception niveau 5 : +3 jet def, +5 jet de perception Équilibriste : +2 esquive				Vol à la tire : 68% Écouter bruit : 49% Crocheter serrure : 53% Déplacement silencieux : 73% Cacher dans l'ombre : 53%			Négociation : +4 jet cha Maître de l'esquive : +3 esquive Équilibriste : +4 esquive Ventriloquie Imitation Théâtre 1 esquive parfaite		
Background : Mahily est native de Haut-Rocher. Elle est la fille d'un couple de marchands de légumes. À 16 ans elle voulut s'émanciper et intégra une troupe de théâtre, « la compagnie de la carriole bleue », qui faisait des représentations dans tout le royaume. Mahily est débrouillarde, charmante et charmeuse et surtout voleuse. Elle n'hésitera pas à dérober quelques pièces si elle en a l'occasion. Si elle est en danger, elle choisira toujours de fuir le combat. Mahily profite de la vie et s'épanouit dans ses voyages effectuant souvent de nouvelles rencontres. Au côté de son ami barde elle a rejoint l'équipage de Méryl Parpédon.									

NOM	ADAO			RACE	Humain		Niveau	II	
Description physique	1m74 Cheveux long brun, yeux noisette			Religion	Bonne fortune		Classe sociale	70	
				Titres	Vigie		Honneur	3	
Ennemis : l'Empire de Riveldor Crédo : la musique c'est la vie		Description caractère : Extravagant, drôle, taquin, susceptible, Ego démesuré et balafré				CARAC	Score	Bonus Jet	
Classe		Barde		Dons		FOR	9		
Intimidation		RM		Facile, Agile		DEX	20	0/+1	
Bonus CC		Courage		Résistance à la fatigue		VIG	11		
DEF NAT		ESQUIVE		46+d20		PER	14		
ATTAQUES				Absorption PV		INT	14		
Armes		Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		VOL	13	
Baton +1	31+d20	3d6+2	-6		PV	PV ARMURE	Mauvaises fortunes		
Couteau +2 (jet)	37+d20	4d6+5	0		76		Ego démesuré Balafré		
						Résistances et défenses			
						Esquive parfaite x2 par jour			
PA	ATT	DEF	ESQ						
2			1						
Combo martiaux				Magies		Autres			
				Air		Don facile : diminue le rang de difficulté des jets d'actions			
Objets magiques									
Pierre de Yauden d'habilité (+2 en rapidité et +2 en attaque)									
COMPETENCES				APTITUDES 22					
Maniement arme de jet 2 Couteau 4 (virtuose) Acrobatie x5 Art de la magie Lecture / Écriture Bluff Chant Comédie Déguisement Discrétion Équilibriste Expert en esquive x5 Représentation				Touche à tout Savoir bardique x2 Écouter bruit 51% Inspiration glorieuse Oreille absolue Représentation bardique Murmure Illusion mineure Ventriloquie			Imitation corporelle Imitation de voix Le chant des fous furieux (Boulgour) Voix du silence (Kinoa) Théâtre Mélodie effrayante (Kinoa) Inspiration héroïque (Boulgour) Esquive parfaite x2		

Background :

Adao est un barde aux nombreux talents né d'une famille de riches marchands de vin de Haut-Rocher.

Il pratique le chant, la comédie et quelques instruments à cordes. Il se donne en spectacle régulièrement et fait d'ailleurs partie d'une troupe de théâtre, « la compagnie de la carriole bleue ». Mais ses chansons insultantes aux yeux de l'empire insulaire de Riveldor l'ont forcé à fuir les territoires rivéliens pour intégrer un équipage de pirates.

NOM		BAGNUM		RACE	Gnome		Niveau	II		
Description physique	Im22 Richement vêtu Brun cheveux court Chapeau			Religion	Bonne fortune		Classe sociale	31		
				Titres	Maitre charpentier et voilier		Honneur	3		
Ennemis : ceux qui ne payent pas ou mal Crédo : un gnome capitaine de navire ? pourquoi pas			Description caractère : Avide, bon leader, très sociable, aimable, drôle, lâche, menteur, sait dire ce qu'il faut quand il faut				CARAC	Score	Bonus Jet	
							FOR	7	+1	
Classe	Contrebandier			Dons		DEX	18	+4		
Intimidation		RM		Bonne étoile		VIG	12	+1		
Bonus CC	1	Courage	2	Télépathe		PER	17	+1		
DEF NAT		ESQUIVE	46+d20			INT	18	+1		
ATTAQUES				Absorption PV		4	VOL	15	+1	
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		1	CHA	20	+2	
Arbalète légère +2	42+d20	4d10+10	0	PV		PV ARMURE Brigandine 40	Mauvaises fortunes			
				81			Obnubilé par l'or Fatigue musculaire			
								Race		
PA	ATT	DEF	ESQ							
2		1	1							
Combo martiaux				Magies				Autres		
								Possède une boussole Une longue vue Un compas Un marteau Une scie Des parchemins vierges Une plume		
Objets magiques										
COMPETENCES				APTITUDES						
Martial Maniement arme à tension 2 Arbalète 5 (maitre d'arme)				Dissimulation objet 81% Écouter bruit 36% Négociation : +4 cha/ -4vol Archer : +4 :+4 Œil sûr +2			Maitre de l'intrigue Précision mécanique +2 arba Commandement Fuite +1 PA déplacement Evasion Aventurier impétueux +1 jet			
Invention Lecture/écriture Dessin Mathématique Cartographie Lecture/Écriture Acrobatie 5 Bluff Équilibriste Expert en esquive 5 Marin Navigation				Équilibriste : +2 dex, +4 esquive Instinctif : +2 ini Imitation Entraînement militaire +1 Marchandage Tissage Menuiserie Charpenterie Talent : Sociable						

Bagnum est un contrebandier charismatique. Malgré le fait qu'il soit un gnome, il a su s'imposer dans les provinces riveliennes et commence à se faire un nom. Il rêve de devenir capitaine de navire mais en attendant de réaliser son rêve, il œuvre comme second sur le navire du capitaine Méryl Parpédon.

Bagnum achète et vend de tout, il fonctionne sur commande. Il connaît quelques nobles de différentes provinces toujours désireux d'objets, d'aliments, de breuvages venant de contrées lointaines.

NOM		SENEK		RACE	Semi-sineck		Niveau	12		
Description physique		Chauve, peau mate, yeux noirs 2m02		Religion	Noctifer		Classe sociale		15	
				Titres	Canotier		Honneur		0	
Ennemis : ses cibles Crédo : dans le doute je frappe		Description caractère : Peu bavard, peu instruit					CARAC	Score	Bonus Jet	
Classe		Assassin		Dons		FOR	20	+2		
Intimidation		RM	50%		Agile	DEX	20	+4		
Bonus CC	1	Courage		2	Facile	PER	16			
DEF NAT		ESQUIVE		41+d20	Insensible à la magie	INT	8			
ATTAQUES				Absorption PV		VOL	9			
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		CHA	8			
Epée à 2 mains +2	40+d20	4d12+22	-5	PV		PV ARMURE		Malédiction		
Dague +2	35+d20	3d6+22	0	126				Amour secret Incapable de mentir		
						Résistances et défenses				
						+1pv/niveau 2 esquives parfaites par jour				
PA	ATT	DEF	ESQ							
4			1							
Combo martiaux				Magies		Autres				
Balayage Attaque violente										
Objets magiques										
COMPETENCES				APTITUDES						
Martial : Maniement arme longue tranchante 2 Arme tranchante à une main 2 Epée à deux mains 4 virtuose Dague 3 expert Athlétisme Acrobatie 5 Marin Survie				Armure légère Reflexe X2 Maître de l'esquive x2 Réactif Torture Maître d'arme Coups paralysants Saut silencieux Anatomie du corps humain Entraînement militaire			Bagarreur Paralysie vitale Perce armure Expert combat rapproché Esquive parfaite x2			
Background : Senek le Sineck est né à Gazarek où il fut vendu enfant comme esclave contre 5 pièces de cuivre à un contrebandier des îles d'Adena. Il n'a pas été payé cher, mais pour un Sineck, le jeune Senek n'était pas très grand. Aujourd'hui il mesure 2m02, ce qui peut le faire passer pour un très grand humain ou un petit Sineck. Senek, est une arme à part entière, fait pour tuer en tapant là où ça fait mal, quelles que soient les circonstances ou la situation. Racheté par son nouveau maître, le contrebandier Méryl Parpédon, il sert désormais d'homme à tout faire et surtout de canotier sur le navire.										

NOM	Meryl PARPEDON			RACE	Humain		Niveau	13		
Description physique	Age : 27			Religion	Bonne Fortune		Classe sociale		75	
	1m78 / 70kgs yeux noirs cheveux noirs			Titres	Contremaître		Honneur		5	
Ennemis : Empire de Riveldor Crédo : Que la chance guide votre destin			Description caractère : rêveur, souvent perdu dans ses songes, aime planifier tout ce qu'il accomplit				CARAC	Score	Bonus	
							FOR	13		
Classe	Contrebandier			Dons	-Résistance au feu		DEX	20		
Intimidation		RM	0	-Facile -Nyctalope		VIG	12			
Bonus CC	1	Courage	3			PER	20	2		
DEF NAT	25	DEFENSE <i>Esquive</i>	37 +d20			INT	14			
ATTAQUES				Absorption PV	2	VOL	12			
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		CHA	18	4		
-Sabre (+3)	41+d20	10 +4d8	21 +1d10	PV 80	PV ARMURE 20	Mauvaise(s) fortune(s)				
-Arbalète légère (+2)	41+d20	12 +3d10	21 +1d10			-Souffre de flatulences récurrentes -Asthmatique				
						Défenses et résistances				
						Armure en cuir épais				
Points d'Action (PA)	ATT	DEF	ESQ							
3		1								
Coups spéciaux (combos martiaux)				Magies		Autres				
-Flèche perforante (2PA ou IPA et IPA d'attaque) -Attaque rapide latérale (2PA ou IPA et IPA d'attaque)										
Objets magiques										
Pierre de Yauden : habilité 2init/2toucher										
COMPETENCES				APTITUDES						
-Athlétisme -Acrobatie niveau 2 -Lecture / écriture -Natation -Navigation -Connaissance mystère -Connaissances cartes maritimes -Equilibriste -Expérimenté -Marin -Pied marin -Survie niveau 5 Arme tranchante 2 Arme tension 2 Sabre 4 Arbalète légère 2				-Archer -Œil sûr -Précision mécanique -Coups spéciaux d'archers -Entraînement militaire -Négociation -Marchandage -Commandement			-Discours déroutant -Evasion -Déplacement silencieux			

Background :

Méryl Parpédon est issu du fameux clan d'armateurs d'Azélie « les Parpédon ». Avidé de démontrer ses talents pour intégrer le haut-conseil du clan, il a travaillé de longues années comme timonier sur le navire du capitaine Ezghar pour accumuler les richesses. Après une décennie de labeur, il s'est servi de ses privilèges familiaux pour se procurer un petit navire à bas prix et monter un équipage dans le but de mettre la main sur le trésor légendaire de la fameuse « île perdue » situé d'après les bardes au cœur des océans infinis.

NOM		S'INN'FÍNN		RACE	Humaine		Niveau	12	
Description physique	Age : 20 ans Cheveux court, brun, tunique rouge			Religion	Dragons		Classe sociale	99	
				Titres	Héritière du clan dragon		Honneur	6	
Description caractère		Loyale, sérieuse, perfectionniste, colérique, sage.				CARAC	Score	Bonus Jet	
						FOR	8	+3	
Classe	Erudit			Dons		DEX	18	+6	
Intimidation		RM	50%		Insensible à la magie Magicienne Créatif Guérisseuse		VIG	14	+3
Bonus CC		Courage		1			PER	15	+3
DEF NAT		ESQUIVE		43			INT	20	+3
ATTAQUES				Absorption PV		VOL	20	+3	
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		CHA	17	+3	
			+6	PV	PV ARMURE	Malédiction			
				78		Amour secret Colérique			
						Race			
PA	ATT	DEF	ESQ						
3 +1 PA de déplacement			1 2 parf						
Combo martiaux				Magies		Autres			
Double coup de pied sauté Brise genoux						Croyance : +1/+1 combat			
Objets magiques									
COMPETENCES				APTITUDES					
				Classe pour les PA : Moine guerrier Classe pour les bonus : Moine guerrier					
Talent : Génie				Touche à tout (barde)		Sanctuaire (prêtre) Feu 62%			
Connaissances (voir savoir bardique)				Savoir bardique x3(barde)		Communication avec les dieux			
Fabrication				Instinctif (MG)		Prédicateur (prêtre)			
Réparation				Réflexe X2 (MG)		Grand prédicateur (prêtre)			
Artisanat				Art martiaux (MG)		Expert en magie (prêtre)			
Invention				Prière (MG)		Expert en combat (prêtre)			
Religion				Volontaire (MG)		Équilibriste (contrebandier)			
Acrobatie X5				Souplesse (MG)		Alchimie (contrebandier)			
Art de la magie				Expert au combat (MG)		Force animale (druide)			
Lecture/écriture				Réactif (MG)		Murmure (druide)			
Dessin				Sorts :		Libération (druide)			
Diplomatie				Tous les sorts Feu sans ingrédient		Esquive parfaite x2(shaman)			
Équilibriste				Tous les sorts Air avec ingrédient					
Expert en esquive X5				Main de guérison sans ingrédient, les autres avec (effet x2)					

Background :

Sinn-Finn est née dans l'empire du Minn, fille du chef du clan du Dragon. Élevée parmi les sages et la noblesse elle est rapidement devenue une érudite très prometteuse malgré son jeune âge. Même si elle semble parfois colérique, elle fait preuve d'une remarquable sagesse, intelligence et maturité. C'est quelqu'un qui sait ce qu'elle veut, et comment l'obtenir. Elle est une fervente croyante des Dragons et une digne héritière de la culture de son clan.

En plus d'être une brillante érudite, Sinn-Finn s'exerce à plusieurs arts comme le dessin ou l'artisanat. Elle aime créer des objets et même en inventer.

Sinn-Finn n'utilise aucune arme. Elle préfère éviter le corps à corps, esquiver si nécessaire ou utiliser les arts martiaux si besoin.

Elle maîtrise la magie de feu et connaît également la magie de l'air. Elle a un don pour la magie blanche qui fait d'elle une guérisseuse fortement appréciée.

NOM		KALORD LANCEVAL		RACE	Humain		Niveau	7		
Description physique	Âge : 17 ans. 1m84, brun, mince			Religion	Soal		Classe sociale	95		
				Titres	Paladin		Honneur	6		
Description caractère		Bon, courageux, juste, fanatique de Soal					CARAC	Score	Bonus Jet	
							FOR	16	+1	
Classe	Paladin			Dons		DEX	12	+1		
Intimidation		RM	50		Ultra résistant	VIG	20	+5		
Bonus CC		Courage	1		Elu d'un Dieu	PER	20	+1		
DEF NAT		ESQUIVE			Insensible à la magie	INT	10	+1		
ATTQUES				Absorption PV		35	VOL	14	+5	
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		-3	CHA	14	+1	
Epée longue +3	32	4d10+5	-7	PV (+5pv/n)			Malédiction			
Pavois	50			142		PV ARMURE Plate complète 120PV	Obnubilé (Par les chevaliers de Soal) Haïe d'un Dieu			
							Race			
PA	ATT	DEF	ESQ							
2		3								
Combo martiaux				Magies			Autres			
Objets magiques										
Pierre de ioden +4 absorption +4 dégâts										
Pierre yauden +8 absorption										
COMPETENCES				APTITUDES						
Martial : Bouclier 2 Arme tranchante à une main : 2 Bouclier : 3 Epée longue : 2 Talent : Costaud Lecture/écriture Athlétisme Equitation Intuition Volonté de fer Religion				Armure lourde Bouclier humain Don du paladin Solide x2 Mur infranchissable			Grace divine Paladin vigoureux Entraînement militaire			

Background :

Kalord Lanceval est un jeune paladin plein d'ambitions et de rêves. Il a grandi dans des beaux quartiers d'Arghena, élevé par sa mère, une noble Lanceval, réfugiée dans la capitale du roi Patrek Aarghenn. En digne descendant du clan Lanceval, Kalord fut initié aux arts militaires et aux enseignements du prophète Soâl. Depuis sa formation de paladin, Kalord recherche l'aventure pour rendre justice et combattre les démons et autres serviteurs de Naorg.

37 Fiche de personnage

Fiche de personnage joueur (PJ)

Joueur :										Date de création:														
Nom :										Surnom :														
Race:		Taille:		Poids:		Sexe :		Yeux :		Cheveux :														
Description Physique:																								
CARACTERISTIQUES Equipos Bonus NAT / Magie aux jets					CARACS SPECIALES Courage : Don : Classe sociale : Honneur :					Intimidation D20 + Honneur x 2 + Cha + Vig. Vol et For > 15 BONUS SCORE														
. FORCE : . DEXTERITE : . VIGUEUR : . PERCEPTION : . INTELLIGENCE : . VOLONTE : . CHARISME :					Points de Vie :					Points d'Armure :														
Les 20 :					Dégats:					Dégats:														
A 50% de PV perdus - 2 à tous les jets A 30 PV et moins - 6 jets d'actions, -25 au % et - 4 jets de carac					Armure légère: +10PV = Entretien d'armure / -10PV = Couture Armure lourde: +25PV = Entretien d'armure / -25PV = Forgeron					Points de Fatigue: Bonus PF:					Points d'Absorption: Armure Comp Objet Don Autre									
ARMURE ET EQUIPEMENTS DEFENSIFS Type Bonus def Malus ini PV										SCORES DE DEFENSE Bonus Score					. Garde défensive = Vigueur + Armure + Bouclier + D20 : . Parade au bouclier = MAC + bonus bouclier x2 + Aj def : . Esquive = Dextérité + Perception / 2 + Aptitudes + Comp + D20 : . Parade agressive = Attaque comparée (si loupé = surprise) : . Surprise (sans PA) = Vigueur + Armure : . Défense Naturelle (sans PA) = Vigueur + Perc / 2 + Armure :									
BONUS A TOUS LES JETS:		AJ CHANCE:		RELANCE DE JETS:									RM :		RENVOI :									
COMPETENCES MARTIALES Armes Niv Bonus Main					MANIEMENT D'ARME Types Niv					RESISTANCES Feu : Aj Score Eau : Acide : Aj Score Foudre : Poison : Terre : Magie blanche : Air : Magie noire : Autres :														
PA		Att		Def		Esq		Dep			AJ SURPRISE :		BONUS AU CC :											
ARMES D20 + Carac + Aj		Carac		Bonus arme		Allonge		Niveau martial d'arme		Manie d'arme		Aju race		Comp classe		Div		TOTAL		DEGATS Dés + Aj Dés AJ Mart ou force: Aj comp: Div: TOTAL		INITIATIVE D10 + Perc + Aj Aj arme Aj armure Aj bouclier: Div: TOTAL		
COUPS SPECIAUX										TALENTS Roublard Aj Score Dép silencieux: Caché ds l'ombre: Ecouter bruit: Vol à la tire:														

Classe : N°: PC : PX : Lieu de naissance : Famille : Religion : Guilde / Clan : Titres / Rangs : Autres :		BONUS RACIAL / AUTRES
MAUVAISES FORTUNES :		TRAITS PARTICULIERS
DONS :		TRAITS DE CARACTERES
NOTES :		INFOS PJ :
EQUIPEMENTS - - - - - - - - - - -		INFOS PNJ :
OBJETS MAGIQUES - - - - - - - - -	Descriptions 	POSSESSIONS - - - - - - - - - - -
		LANGUES - - - -

Fiche Personnage simplifiée

NOM		RACE		Niveau		
Description physique	Age :	Religion		Classe sociale		
		Titres		Honneur		
Ennemis :		Description caractère :		CARAC	Score	Bonus
Crédo :				FOR		
Classe		Dons		DEX		
Intimidation		RM		VIG		
Bonus CC		Courage		PER		
DEF NAT		DEFENSE		INT		
ATTAQUES			Absorption PV		VOL	
Armes	Score	Dégâts	Ini	Réduction CC		CHA
				PV	PV ARMURE	Mauvaise(s) fortune(s)
						Défenses et résistances
Points d'Action (PA)	ATT	DEF	ESQ			
Coups spéciaux (combos martiaux)			Magies		Autres	
Objets magiques						
COMPETENCES			APTITUDES			
Background :						

38 Chronologie

Au moins 100 000 ans avant la nouvelle ère : La guerre des dieux éveille la colère du premier dieu, Theoden (surnommé le dieu unique). Il crée Naorg afin de détruire tous les dieux qu'il a engendré.

Les dieux résistent. Naorg se voit contraint de se doter d'une armée pour accomplir sa quête de destruction.

-50 000 : toutes les étoiles ont été colonisées par les Assériens (habitants de Séria)

-30 000 : Naorg a annihilé 60% de toute forme de vie dans la galaxie grâce à ses armées

-12 000 : Tous les dieux se réfugient sur la planète Aden, réunis sous la bannière du prophète Soal, pour tenir tête à Naorg.

-11 000 : Naorg et ses armées de Faucheurs et de Dragons, ont détruit tous les autres mondes. Aden devient, le dernier monde

-10 000 ? : le Grand Cataclysme - la planète est plongée sous la glace et dans l'obscurité à la suite de la légendaire bataille des murailles ancestrales où la grande majorité des derniers dieux, des Archanges, des Anges, des Démons et des Dragons tombèrent au combat. Le cataclysme ravage les fondations de l'immense empire Arkadel qui s'étendait jadis sur trois continents.

-5 000 : des ruines de l'Ancien Monde au sein même du refuge de Haut Ciel, l'empire Arkadel renaît de ses cendres, mené par le clan Adriel (descendants des Archanges protecteurs)

-3 000 : le règne des vampires, hormis la forteresse de Fidis ainsi que Haut-Ciel et ses alentours (appelé le petit empire Arkadel), les Vampires règnent en maître sur tous les continents.

-1 000 : après de rudes combats ayant coûté la vie à tous les mages et guerriers les plus prestigieux de l'empire Arkadel, la grande majorité des vampires semble avoir disparus comme par enchantement. La reconquête des territoires va pouvoir se mettre en place, mais une grande partie de la faune et de la flore a muté durant le cataclysme.

0 : Date où la lumière du Soleil fut à nouveau perceptible sur l'ensemble de la planète. (25% des terres dégélées) - Les premières colonies de l'Empire Arkadel sont fondées à l'Est sur l'île de Drakka, où des êtres originels les accueillent pacifiquement (futur Riveldor). Quant aux continents, ils sont infestés de peuples cannibales et sauvages rongés par la magie de sang de Naorg.

500 ans après le retour de la lumière : (50% des terres dégélées) Fin et morcellement de l'empire Arkadel, de nouveaux royaumes et empires voient le jour

1 000 : (75% des terres dégélées) Le règne des Six Empires (Minn, Ekdael, Riveldor, Adriel, Aladhann, Arka)

1 200 : L'appel du dernier Archange de Naorg est lancé, tous les disciples de Naorg doivent préparer le retour du dieu destructeur

1 230 : Les mages de sang de Naorg pullulent et règnent en maître au sein des différents empires et royaumes. Une rébellion s'organise au cœur de l'empire Eldael pour s'opposer à l'émergence des vénérateurs de Naorg (période du roman)

39 Cartes

Capitales Orientales et Australes



Cités des Terres de l'Est



Noms ancestraux des continents



L'Empire Eldael (les Clans)



L'empire Eldael (les Royaumes)



40 Immersion

Quelques parallèles et indicatifs pour aider les maîtres de jeu à guider leurs joueurs dans l'univers d'Aden.

Origines des peuples :

- L'empire de Riveldor tel Byzance avec Rome, est construit à l'identique de l'empire qui l'a précédé. Les armées de légionnaires, le sénat, les patronymes, à bien des égards l'empire de Riveldor est semblable à l'empire Romain.
- L'Empire de Minn avec ses samurais, ses ninjas, ses geishas, son shogun, sa médecine et ses arts martiaux est d'inspiration culturelle japonaise et chinoise. La partie jungle au sud de l'empire est quant à elle inspirée des peuples de l'Asie du sud-est.
- La Comoraie est une région inspirée des Bretons, des Saxons et des Celtes. Ils sont fiers et depuis tout temps opposé aux oppresseurs. Les Comoriens sont continentaux, les Comores vivent le long des côtes.
- Aureuméa et l'empire d'Arka sont inspirés de l'empire du Mali, de l'Égypte et des pharaons d'Éthiopie. L'empire d'Arka est esclavagiste, élitiste et autoritaire, quant au peuple Aureuméen, il possède un fonctionnement matriarcal et solidaire loin des mœurs Arkéens, c'est un peuple épris de liberté et proche de la nature
- L'empire du roi des rois (les sudistes et les Aladhann) est inspiré des peuples du Moyen-Orient arabe et perse. Les architectures sont grandioses, inspirés des âges d'or orientaux.
- Les Kazars sont un mélange d'inspiration scythe et mongole. Ils sont nomades pour la grande majorité à l'exception des peuplades installées sur le territoire Gardefer
- Les Boriens sont un mélange d'inspiration anglo-saxonne et danoise. Ils vivent dans la dernière région frappée continuellement par un froid glacial.
- Les Azuréens sont inspirés des peuples latins méditerranéens
- Les Athar sont inspirés des peuples amérindiens d'Amérique du Nord. De nature forte et dotée d'un esprit philosophe, ils sont proches de la nature.
- Les Siliciens sont un mélange d'inspiration viking et méditerranéenne. Marins hors pair, les Siliciens développent majoritairement des personnalités solitaires.
- Les Brahmanes sont d'inspiration hindoue. Ils vivent en paix, coupés du monde et protégés par leurs montagnes.
- Les nomades sudistes sont inspirés des nomades berbères. Les nomades parcourent le désert inlassablement à la recherche de trésors enfouis, qu'ils soient comestibles ou spirituels.
- Les peuples dits Adéniens sont des peuples majoritairement métissés, d'inspiration méditerranéenne
- Les elfes sont grands, mis à part un clan, et mesurent généralement autour de sept pieds de haut soit aux environs de 2m10
- Les Orcs sont extrêmement imposants, ils mesurent autour de 2m30 ou plus selon les peuples
- Les Sinecks mesurent généralement entre 2m et 2m30
- Les derniers nains sont extrêmement larges, ils font en moyenne entre 1m40 et 1m60 de hauteur

Description des peuples humains principaux

Les Kazars

Style vestimentaire = Barbare, un mélange entre des Germains et des Mongols

Croyance principale = Kaarhek aussi appelé Shakkal, un dieu guerrier phallocratique

Ennemis = Midland, Riveldor

Alliés = Seigneurs de guerre, pirates et êtres originels

Les Riveliens

Style vestimentaire = Antiquité, d'inspiration romaine

Croyance principale = ne croit en aucun dieu pour la plupart, mais ils se servent de Soal en porte étendard

Ennemis = Kazar, pirates, seigneurs de guerre

Alliés = Commerce avec les Aladhann

Les Boriens

Style vestimentaire = Vikings, dernière région au climat polaire

Croyance principale = Aden et son prophète Soal

Ennemi = Êtres originels

Alliés = Midland

L'empire de Minn

Style vestimentaire = Asie médiévale, d'inspiration chinoise et japonaise

Croyance principale = Valdraan, le dragon du bien et du mal

Ennemi = personne...et tout le monde...

Alliés = Pirates

Les Aladhann

Style vestimentaire = Moyen-Orient, d'inspiration perse et arabe

Croyance principale = Dewa, déesse de la vie et de la magie

Ennemi = seigneurs de guerre

Alliés = Pirates

Le Midland

Style vestimentaire = médiévale, d'inspiration légendes arthuriennes

Croyance principale = Aden le créateur

Ennemis = Kazar, êtres originels

Alliés = Boria

Les Seigneurs de guerre

Style vestimentaire = Vikings, des gros guerriers en armure et fourrure

Croyance principale = Shakkal, la partie sombre de Kaahrek

Alliés = Kazars

41 Quêtes

Contexte géopolitique et religieux global (au-delà du territoire Eldael)

« **Hérétiques** » -Les **Kazars**, bien que traditionnellement tournés majoritairement vers le dieu Kaahrek, ils sont aujourd'hui nombreux à lui préférer **Noctifer**, le dieu de la lune, gardien de la nuit et roi de l'au-delà.

***Lieu Empire Eldael, pré requis = des croyants d'Aden au sein du groupe de Pjs**

=> des Nomades Kazars agissent de nuit et pillent les temples et églises des villages de l'empire Eldael. Ils laissent derrière eux des symboles de Lune du dieu Noctifer et des symboles phalliques du dieu Kahrek sur les lieux saints.

Des croyants d'Aden (Templiers, Gardiens du Savoir, Gardes de l'Aube, prêtres, paladins ou moines guerriers) sont envoyés pour inspecter et surveiller les villages de l'empire. **L'objectif est de retrouver ces pillleurs Kazars pour soit les convertir, soit les passer au bâcher.**

« **Complot impérial** » -L'**empire de Minn** est corrompu de l'intérieur par des Sorcières héritières de la magie de sang de Naorg, et des imposteurs à leur service qu'elles ont su placer sur la majorité des trônes des sept royaumes qui forment l'empire de Minn. Et au-delà de cette situation désespérée, de vieilles entités enfouies semblent se réveiller. Les héros de Minn peinent à assurer leur rôle de gardien.

***Lieu Empire Eldael, pré requis = un gardien du savoir ou un prêtre d'Aden au sein du groupe**

=> Iki Ketsuke, un Metsuke, c'est-à-dire un juge impérial de l'empire de Minn, a dû fuir ses contrées pour se terrer dans le Midland. Il possède des preuves écrites de corruption à Naorg de plusieurs membres du clan Dojo. Il a fui pour survivre, mais ses jours sont comptés. De nombreux assassins (ninjas et geishas) venus de Minn sont lancés à sa poursuite pour éliminer toute trace de cette enquête embarrassante pour la famille maternelle du nouveau Shogun. **L'objectif sera d'apporter de l'aide au Metsuke, ou du moins de transmettre ses informations aux Gardiens du Savoir.**

« **Le butin impérial** » -L'**empire insulaire de Riveldor** est tombé entre les mains du clan Lendor dont une grande partie possède du sang d'élus de Naorg en eux. La guerre civile semble inéluctable. Géopolitiquement, les îles de pirates au sud de l'empire insulaire sont constamment prises d'assaut par les légions. Le royaume continental appelé Comoraie se voit menacer d'une invasion. Les Riveliens veulent mettre main basse sur ce vaste territoire composé d'une multitude de précieuses forêts.

***Lieu Empire Rivélien, pré requis = au moins un silicien ou un comore, ainsi qu'un pirate et un être originel parmi le groupe de PJs**

=> la guerre contre l'empire de Riveldor fait rage à l'est d'Aden.

Les pirates, les siliciens et les comores s'unissent sur les flots pour repousser l'envahisseur rivélien. La rumeur parvient jusqu'aux nombreuses tavernes insulaires de l'île de Drakka, mais aussi jusqu'à Haut-Ciel. Un navire marchand rivélien a été coulé le long des côtes de la Comoraie.

Des équipages se montent pour retrouver ce trésor. Les pirates et les guildes reniflent l'or. Et les rebelles estiment que les coffres d'or pourraient servir la cause. La course est lancée.

« **Fuir et survivre** » -L'empire d'Arka (sud du continent Malak) est en train de disparaître, conquis par les armées du nouvel Empire du Feu (Nord du continent d'Elios), un empire censé se situer à l'autre bout du monde et dont il semblait impossible de pouvoir transporter des armées sur une telle distance...L'empire d'Arka est esclavagiste, et son élite est sous l'influence d'entités liées à Naorg et au Chaos.

***Lieu cité de Gazarek, pré requis = Le groupe doit être majoritairement composé d'exilés de l'empire d'Arka ayant traversé le portail magique pour rejoindre le Nord.**

=> L'empire d'Arka est en miettes, remplacé par le flamboyant empire du Feu.

Après leur conquête, les suivants de Nérédis empruntent des voies entropiques pour retourner sur Gazarek. Parmi celles et ceux qui empruntent le portail pour retourner sur leurs terres après cette brillante victoire, des survivants Arkéens déguisés en soldats se sont glissés au milieu des armées de Nérédis. **L'objectif de ces exilés sera de survivre incognito à Gazarek pour ensuite trouver un moyen de rallier une autre cité n'appartenant pas à l'empire du Feu, au milieu de terres qu'ils ne connaissent pas...Ils pourront trouver de l'aide auprès des Gardiens du Savoir.**

« **Le chaos** » -L'empire du roi des rois, (Nord du continent Malak), prospère et se prépare à la guerre. Le roi des rois a stabilisé, depuis la révolution, son nouvel empire, hérité de l'empire Aladhann. Mais le chaos règne au nord, et la guerre sévit au sud...

***Lieu Cité d'Aedes, pré requis = des Pjs doivent être soit de fervents opposants au Chaos et à Naorg, soit des mercenaires, soit un peu des deux**

=> Des anti-paladins du Chaos et des prêtres de Naorg se sont rassemblés dans la cité d'Aedes pour corrompre les habitants et semer le chaos. Des rituels de sang et des assassinats se multiplient, les sorciers de Naorg sont de sortie.

Le roi engage des mercenaires et des paladins pour éradiquer ce fléau. Il ne souhaite pas impliquer son armée, ni même terroriser sa population en usant de méthodes brutales. Il préfère déléguer et donner carte blanche au groupe de Pjs et Pnjs. Mais aucun échec ne sera toléré par le roi.

L'objectif est d'identifier le leader parmi les prêtres de Naorg et de l'exécuter. Tous les anti-paladins du chaos et les prêtres de Naorg doivent être tués ou chassés de la ville.

« **Les monstres rôdent** » -Le royaume de Boria, (le grand Nord), le royaume enneigé est exposé aux tempêtes de neige et d'entropie.

La région est infestée de magie et de créatures ayant muté durant le grand cataclysme.

Les murailles légendaires sont assiégées par une horde de revenants.

L'assaut s'apprête à être donné par les créatures de Naorg. Le climat est à la peur.

***Lieu Royaume de Boria, pré requis = un groupe d'enquêteurs (Gardiens du Savoir, Inquisiteurs, Templiers, Paladins, Prêtres ou Moines guerriers)**

=> La Horde s'est rassemblée au-delà des murailles, mais certaines créatures ont franchi les murs. Des massacres ont lieu dans des villages de Boria. Des élevages sont décimés, des fermes ravagées.

Des enquêteurs sont envoyés depuis Aarghena pour rejoindre le Grand Nord afin de traquer les créatures mutantes et les revenants.

L'objectif est de nettoyer la zone des monstres et revenants qui pullulent, mais aussi d'évacuer les villages. Si le groupe parvient sans trop de casses à sécuriser la région, ils pourront : soit retourner sur Aarghena pour rapporter quelques spécimens à analyser au sein de l'école de Magie de la cité du Savoir, soit rejoindre les armées amassées sur les Murailles pour tenir tête à la Horde.

42 Campagnes

Le Tournoi de Deva

La dernière chevalière de Soal organise un tournoi dans la cité du Savoir pour repérer d'éventuels futurs apprentis à former. Les Templiers et les Gardiens du Savoir gardent eux aussi un œil intéressé pour recruter d'éventuels membres du tournoi.

Histoires locales

*Des groupes de shamans affluent pour proposer leurs services aux combattants du tournoi. Parmi eux se cachent quelques escrocs, mais aussi quelques serviteurs de Naorg infiltrés

*Une taverne doit être choisie pour le tournoi des combattants. Le gouverneur est chargé de cette décision. La corruption est de guise.

*Un cuistot de l'une des auberges sélectionnées a été souillé par Naorg. Il se nourrit chaque jour de sang frais tel un vampire. Il multiplie les meurtres. La milice lance une enquête.

Déroulement de l'évènement

1^{er} jour

Durant la journée : Tour de qualification du Tournoi principal dans la petite arène d'Aarghena

Le soir : Le combat des titans est organisé dans l'auberge désignée pour accueillir le petit tournoi d'ivrognes

Au même endroit, les futurs participants du jeu des rois doivent se mettre d'accord sur l'identité des deux premiers joueurs à rentrer en lice.

2^e jour

Début au petit matin du jeu des rois dans l'auberge prévue pour

A partir de midi : Tous les 8^{èmes} de finale du Tournoi principal

3^e jour

Dès l'aube : le tournoi en bois débute

À partir de midi : Les quarts de finale du Tournoi principal

Au coucher du soleil : finale du tournoi en bois

4^e jour

Dès l'aube : début du tournoi d'archer

Le matin : 1^{re} demi-finale du Tournoi principal

Midi : finale du tournoi d'archer

Fin d'après-midi : 2^e demi-finale du Tournoi principal

Soir : finale du jeu des rois dans l'auberge désignée

5^e jour

Milieu de matinée : finale du Tournoi principal

Suivie des cérémonies de récompenses pour les vainqueurs des tournois, et la désignation du ou des futurs apprentis chevaliers de Soal

Règles officielles du tournoi de Dera

1. Pas de mise à mort pendant les combats.
2. Le coup fatal ne doit pas être porté
3. Pour le tournoi principal, si un participant se retrouve en dehors de l'arène, ou au sol, durant 12 secondes ou plus, il sera disqualifié et déclaré perdant.

Le tournoi sans limites (Tournoi de Dera)

L'attraction principale de l'évènement !

De la baston de haut vol !

Tous les sorts de magie et objets sont autorisés avant et pendant le combat, toutes les armes et armures sont autorisées.

Il s'agit d'un tournoi à élimination directe.

* Les utilisateurs d'armes à distances ne sont pas autorisés à prendre leurs flèches en mains, tant que le gong n'a pas retenti

Le tournoi d'archer

Un concours de précision, sur des cibles non vivantes, où la magie est autorisée avant l'épreuve.

Les objets permettant d'optimiser les tirs sont autorisés.

Plusieurs épreuves de tir s'enchaînent, où la cible se retrouve de plus en plus éloignée, et de plus en plus petite.

À chaque fin de round ceux qui n'atteignent pas les objectifs sont éliminés, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un

Le tournoi en bois

Un tournoi qui porte mal son nom, serait-ce le tournoi le plus important aux yeux de l'avatar de la déesse de la nature, mais aussi organisatrice de l'évènement ? Suspens...

Aucune armure ni arme, ni objet, ni arme à distance n'est autorisé, aucune magie non plus avant les combats.

La magie est autorisée seulement pendant le déroulement du combat, des armes et boucliers en bois sont prêtés aux combattants.

Le jeu des rois

Jeu de stratégie où la perception et l'intelligence sont requises pour gagner.

Ceux qui s'inscrivent ne peuvent prendre place qu'une seule fois à la table de jeu.

Le gagnant reste à la table.

Enchaîner les victoires procure des avantages à celui qui reste en jeu.

Sera déclaré vainqueur, le gagnant du dernier duel.

Le combat des titans

Un jeu à porté de tous, ou presque.

Les candidats doivent ingurgiter d'imposantes quantités d'alcool.

Ceux qui tiennent doivent ensuite s'affronter dans un duel à mains nues

Les vainqueurs de ces duels doivent ensuite boire à nouveau puis s'affronter à nouveau, tous en même temps, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

Règles des tournois

Le tournoi sans limites (Tournoi de Deva)

Duel où toutes les aptitudes, objets, coups, compétences et magies sont autorisés.

Les adversaires sont situés à une distance équivalente à 2 points d'action de déplacement l'un de l'autre au moment où le combat commence.

Des têtes de série seront désignées par Deva et exemptés de 1^{er} round de qualification.

À la fin du tour de qualification, un tirage au sort répartira les 16 derniers qualifiés et têtes de série, dans un tableau à élimination directe

Est déclaré perdant d'un duel, celui qui abandonne ou enfreint les règles

Le combat des titans

1^{er} round à boire 6 chopes => jet de vigueur à -2

2^e round sous forme de duel à mains nues. Deux jets de réussite à la suite, au jet comparé ou à la technique utilisée, pour soumettre son adversaire et l'éliminer.

3^e round les vainqueurs des duels doivent boire un tonneau entier => jet de vigueur à -8

4^e round les survivants sortent de l'auberge pour se rendre dans l'arène. Le dernier round se déroule en mode combat à mains nues free-for-all. Le dernier encore debout gagne le tournoi.

* La magie, les armes et les armures ne sont pas autorisées pendant le déroulement du combat des titans

Le tournoi en bois

Duel avec arme en bois, sans armure, ni objet, ni magie lancée au préalable.

Les adversaires sont situés à une distance équivalente de 1 point d'action de déplacement. Aptitudes, compétences, coups spéciaux et magie autorisés pendant le déroulement du combat.

Est déclaré perdant celui se retrouve au sol ou dans le coma

Le jeu des rois

Pour gagner, il faut remporter deux rounds à la suite.

Chaque round se déroule ainsi, déplacement puis attaque des pièces :

- Jet d'intelligence comparé (déplacement des pièces)
- Jet de perception comparé (évaluation des coups adverses)
- Jet d'intelligence comparé (attaque sur les pièces adverses)

Celui qui remporte la majorité des jets comparés par round remporte un round.

Celui qui remporte deux rounds à la suite gagne le duel

Remporter deux duels, confère un bonus cumulable de +1, à tous les jets comparés des parties suivantes

Le tournoi d'archer

10 épreuves de tir pour ne garder que les meilleurs.

Les épreuves se déroulent dans l'ordre.

Le dernier encore en jeu est déclaré vainqueur

Si exceptionnellement tous les participants échouent à une épreuve, ils sont invités à tous retenter leur chance.

1. Cible 50 à atteindre avec deux flèches sur trois lancées
2. Cible 55 avec une seule flèche
3. Cible à 60 à atteindre avec une flèche sur deux lancée
4. Cible à 63 avec une seule flèche
5. Cible à 65 à atteindre avec une flèche sur deux lancée
6. Cible à 66 avec une seule flèche
7. Cible à 68 avec une seule flèche
8. Cible à 70 à atteindre avec une flèche sur deux lancée
9. Cible à 71 avec une seule flèche
10. Cible à 75 avec une seule flèche

Liste de PNJs pour les tournois

* = tête de série

Tournoi sans limites

1. Daryss Valden (élémentaliste elfe)
2. Bjornulf Athar (maître sentinelle) *
3. Izadel (archère, masque d'argent)
4. Brisden Lanceval (maître templier) *
5. Veldaren Eldar (prince des royaumes de l'ouest)
6. Braken Orumine (prince)
7. Lynden Taal (archer, héros de Minn)
8. Takeshi Date (l'immortel, héros de Minn) *
9. Beredenn (garde de l'aube) *
10. Linn Edass (archère, garde de l'aube)
11. Ruk Kraken'Drak (élémentaliste orc)
12. Tora leones (archer, homme félin)

Tournoi d'archer

1. Izadel (archère, masque d'argent)
2. Veldaren Eldar (prince des royaumes de l'ouest)
3. Lynden Taal (archer, héros de Minn)
4. Linn Edass (archère, garde de l'aube)
5. Daryss Valden (élémentaliste elfe)
6. Tora leones (archer, homme félin)

Tournoi en bois

1. Bjornulf Athar (maître sentinelle)
2. Brisdenn Lanceval (maître templier)
3. Braken Orumine (prince)
4. Beredenn (garde de l'aube)
5. Ruk Kraken'Drak (élémentaliste orc)
6. Veldaren Eldar (prince des royaumes de l'ouest)
7. Daryss Valden (élémentaliste elfe)

Jeu des rois

1. Daryss Valden (élémentaliste elfe)
2. Bjornulf Athar (maître sentinelle)
3. Veldaren Eldar (prince des royaumes de l'ouest)
4. Takeshi Date (le revenant, héros de Minn)
5. Tora leones (archer, homme félin)
6. Ruk Kraken'Drak (élémentaliste orc)

Combat des titans

1. Edhann Valdraan (sentinelle)
2. Bjornulf Athar (maître sentinelle)
3. Veldaren Eldar (prince des royaumes de l'ouest)
4. Braken Orumine (prince)
5. Ruk Kraken'Drak (élémentaliste orc)

Détail des PNJS

Daryss Valden (élémentaliste elfe)

Moine combattant niv25

20 en Dex et Per, 18 en Vig, 16 en For, Vol et Int, 15 en Cha

Don télékinésie, rapide et précis

5PA + 3 esquives + 1Def

46+d20 / lance lourde +3 / 5d12 +5

Esquive 46+d20

Absorption = 10

Score de défense = 38

Initiative = 24+d10

176 PV naturels + 50 PV d'armure elfique légère + 120 PV d'élémentaire d'air

Maîtrise la magie blanche et la magie d'air

Bjornulf Athar (maître sentinelle)

Barbare niv30

20 en For, Dex et Vig, 18 en Cha, 16 en Vol et Per, 12 en Int

Dons rapide, costaud et berserk

4PA + 2Att

51+d20 (sans berserk) / épée à deux mains +3 / 7d12 +50

55+d20 (avec berserk) / épée à deux mains +3 / 7d12 +56

Coup sauté +4, attaque violente +6, Balayage

Parade agressive

Absorption = 20

Score de défense = 40

Initiative = 11+d10

230 PV naturels + 60 PV (fourrure d'ours légendaire)

Izadel (archère, masque d'argent)

Moine combattante niv23

20 en Dex et Per, 16 en Int, Vol et Cha, 12 en Vig, 10 en For

Dons invisibilité et télékinésie

4PA + 3 esquives + 1Def

43+d20 (épée longue +3) / 4d10+ 5

48+d20 (arc long +3) / 4d10+5

Esquive 46+d20

Initiative = 21+d10

109 PV naturels + 60 PV d'armure légère complète

Immunisé à la magie d'air, adepte de la magie d'air

Veldaren Eldar (prince des royaumes de l'ouest)

Rôdeur niv19

20 en Dex et Per, 15 en For, Vig, Cha et Vol, 14 en Int

Dons créatif, résistant au poison, chanceux

Ambidextre

4PA + 2Att + 1 esquive + 1Def

39+d20 (épée longue +3) / 4d10+5

46+d20 (arc long +3) / 4d10+11

Esquive 42+d20

Garde défensive 38+d20

Absorption = 5

Score de défense = 30

Initiative = 16+d10

105 PV naturels + 50 PV d'armure légère

Braken Drumine (prince)

Guerrier niv15

20 en Vig et For, 18 en Dex, 16 en Vol, 15 en Cha, 12 en Per, 10 en Int

Don ultra résistant, berserk et costaud

2PA +2Att

43+d20 (hache à deux mains +3) / 6d12 +28

49+d20 (berserk) / 6d12 +34

Coup sauté +4, attaque violente +6, coup de tête, coup bas, balayage

Parade agressive

Absorption = 10

Score de défense = 36

Initiative = 2+d10

179PV naturels +110 PV d'armure lourde complète

Lynden Taal (archer, héros de Minn)

Rôdeur niv21

20 en Dex et Per, 17 en For, 16 en Vig, 14 en Cha, Int et Vol

Don télékinésie et insensible à la fatigue

4PA + 1Att + 1Def +1 esquive

38+d20 (épée longue +2) / 3d10+5

48+d20 (arc long +3) / 4d10+5

Coup sauté +4, contre-attaque +8

Esquive 41+d20

Absorption = 5

Score de défense = 31

Initiative = 20+d10

92 PV naturels + 50 PV d'armure légère

Takeshi Date (le revenant, héros de Minn)

Guerrier niv30

20 en Dex, For et Per, 16 en Vig, Int et Vol, 10 en Cha

Don rapide, précis et 50% de RM

Talents de rapidité

5PA + 2Att + 2Def

51+d20 (katana+3) / 5d12 +39

Coup sauté +4, attaque violente +6, contre-attaque +8, feinte, coups bas, roulade, matraquage

48+d20 esquive ou Parade agressive

Absorption = 10

Score de défense = 32

Initiative = 23+d10

154 PV naturels + 60 PV d'armure légère en écailles

Beredenn (garde de l'aube)

Guerrier niv30

20 en For, Dex et Vig, 18 en Per, 12 en Int et Vol, 10 en Cha

Don invisible et berserk

Armure souple +7 des Comores

Capacité de se transformer en géant de 3mètres (dégâts divisés par 2)

3PA + 2Att + 1Def

48+d20 (lance lourde +3) / 6d12 +23

54+d20 (avec berserk) (lance lourde +3) / 6d12 +41

Balayage, feinte, Coup sauté +4, attaque violente +6, contre-attaque +8, matraquage

Parade agressive ou score de défense

Dégâts divisés par deux en géant

Absorption = 11 (et dégâts divisés par deux en géant)

Score de défense = 36

Initiative = 11+d10

239 PV naturels + 70 PV d'armure souple des Comores

Linn Edass (archère, garde de l'aube)

Guerrière niv23

20 en Dex et Per, 19 en Cha et Vol, 15 en Int, 12 en For et Vig

Don précise, rapide et télékinésie

4PA + 2Att + 2Def

47+d20 épée longue +3 / 4d10+19

50+d20 arc long +3 / 4d10 +9

Esquive 41+d20

Absorption = 12

Score de défense = 30

Initiative = 20+d10

86 PV naturels + 100 PV d'armure lourde elfique

Ruk Kraken'Drak (élémentaliste orc)

Shaman niv18

Elu de Lom Lad, croyant de Deva, disciple de Terre-Mère, chargé de rétablir l'équilibre et de restaurer les rites chamaniques chez les orcs

20 en Vol et Dex, 18 en Cha et Per, 12 en Vig, For et Int

Don résistant au feu, insensible à la magie 50% et élu d'un dieu

3PA +1attaque +1 Esquive

38+d20 (hache +2) / 4d10 +5

41+d20 (arc long +2) / 4d10 +5

Bouclier 33+d20

Esquive 39+d20

Absorption = 4

Score de défense = 25

Initiative = 14+d10

100 PV naturels + 40 PV de fourrure + 120 PV d'élémentaire de terre

Maîtrise les magies noire, blanche et Terre

Tora Leones (archer, homme félin)

Rôdeur niv27

Descendant d'Eskafor, croyant de Gaïa et de Mère Nature

20 en Dex et Per, 19 en Vig, 18 en Vol, 16 en For, 12 en Int et Cha

Don télékinésie, vision/prémonition et rapide

5PA + 1Att + 1Def +1 esquive

39+d20 (épée longue +3) / 4d10 +5

47+d20 (arc long +3) / 4d10 +11

Esquive 41+d20

Absorption = 5

Score de défense = 34

Initiative = 19+d10

165 PV naturels + 50 PV d'armure légère

Brisdenn Lanceval (maître templier)

Guerrier niv25

20 en For et Vig, 19 en Dex, 16 en Per et Vol, 12 en Int et Cha

Dons : costaud, précis et ultra résistant

Heaume d'Aden (+ 5 en défense, +1 défense par round)

2PA +2Att +2Def

55+d20 (hache à deux mains +3) / 6d12 +35

Coup sauté +4, attaque violente +6, contre-attaque +8, balayage, matraquage

Parade agressive

Garde défensive 45+d20

Absorption = 22

Score de défense = 43

Initiative = 10+d10

192 PV naturels + 120 PV d'armure

Quête à débloquent

*Bjornulf Athar informe les hôtes du tournoi que dans sa région en Comoraie, les morts ont commencé à se relever. Les mêmes phénomènes sont rapportés des royaumes de l'ouest et de son jeune prince Eldar. Le clan hôte des Aarghenn s'inquiète aussi de voir les mêmes événements se dérouler sur leur territoire. Tous les membres du tournoi sont invités à aider la milice locale à traquer fantômes, spectres et revenants qui animent les cimetières de la région.

*Ruk Kraken'Drak, l'orc druide, informe les humains qu'une tribu d'Orcs à céder à l'appel de Naorg... Ces Orcs au sang Asheni sont reconnaissables à leurs cornes de démons. Ils pillent et massacrent tous ceux qui croisent leur route.

Seule une troupe d'élite réunissant un maximum de membres du tournoi et des héros locaux pourra espérer venir à bout de cette tribu d'orcs démoniaques

⇒ *Les Orcs démons font plus de 2m30. En tant que grosse créature les dégâts qu'ils encaissent sont divisés par deux. Ils ont des scores d'attaque autour de 56+d20, ils possèdent 300 PV ou plus (armure comprise), ils sont liés à l'élément feu et donc immunisés partiellement.*

La guerre du Midland

Contexte politique et religieux de l'empire Eldael

La campagne se déroule durant le déclin des six empires, après un règne impérial long de plus de cinq cents années.

Les Six empires ayant succédé à l'illustre empire Arkadel, se sont détachés de leurs préceptes d'antan.

La plupart des nobles n'ont pas conscience de vivre sur le dernier monde, un monde de magie et de dieux.

Le savoir s'est perdu, et le dieu destructeur Naorg continue d'accroître son aura.

La grande majorité des nobles et régents sont aujourd'hui corrompus par la magie de sang du dieu Naorg.

Ils sont pourtant les descendants des héros, dieux et Archanges ayant vaillamment lutté depuis la nuit des temps contre les armées destructrices du dieu Naorg.

Au cœur du continent nordique appelé Elios, dans le territoire du Midland appartenant à l'empire Eldael, une rébellion éclate.

Le clan Deneriel, prestigieux descendants de la lignée Adriel, mené par son roi, et aidé par un clan renégat, les Felmarini, tente de renverser les corrompus Eldael.

Contexte militaire

LES CLANS REBELLES (partagés entre les valeureux et les ambitieux)

Deneriel + Felmarini + Habsberg + Castel + le peuple Kazar

LES CLANS IMPERIAUX (corrompus par la magie de sang ou aveuglés par leur loyauté)

Eldael + Azur + Kahazak de Belvale + Aarghenn

Les royaumes de l'Ouest (Eldar et Ileris) sont quant à eux envahis et pris d'assaut de l'intérieur par les serviteurs du dieu du feu

⇒ Voir trame militaire du roman « *Les Chevaliers de Soal* »

Intrigue

Une jeune femme de la famille la plus noble parmi les pjs, a été capturée et retrouvée morte quelques jours plus tard, dans les rives de la capitale Edhel-Tann, vidée de son sang... Une enquête va mener les Pjs sur la piste de serviteurs de l'empereur qui approvisionnent les orgies sanglantes en victimes.

L'empereur et sa cour se nourrissent de sang de vierges pour honorer leur dieu et allonger leur espérance vie. Ce meurtre est un argument de plus pour partir en guerre et rejoindre les bannières rebelles.

43 Tables de trésors



Armes & Boucliers

1. Arme de corps à corps +2 à déterminer par le mj
2. Arme de corps à corps +3 à déterminer par le mj
3. Arme de tension +3 à déterminer par le mj
4. Pavois en matéria (50% de Résistance Magique)
5. Pavois en écailles de dragons rouges (60% de résistance au feu)
6. **Arme légendaire** (à déterminer au d6)

*Arme légendaire (d6)

1. ***Katana de l'empire de Minn** (à déterminer au d4)
2. *Lame assérienne (acier ultra résistant et tranchant, épée longue avec des dégâts équivalents à ceux d'une épée à deux mains, soit 2d12)*
3. *Hache sanglante du chaos (arme +4, *effets sanglants, *les blessures ne peuvent être soignées magiquement, les PV perdus par la cible sont perdus à jamais)*
4. *Lame Sindaedhel (pas de malus de rapidité, arme +4)*
5. *Arme d'Archange +5 (type d'arme à déterminer par le MJ) (il en existe une seule par type d'arme, à savoir une lance lourde, une dague, une claymore, une épée longue, une épée à deux mains, une lance, une épée courte, une hache, etc., ces armes sont +5, leurs dégâts sont x2 contre toutes les créatures de Naorg et les créatures du Chaos)*
6. *Sabre annihilateur +9 (arme +9, énergie de Naorg, tranche le membre touché au contact)*

*Katana minien (d4)

1. Lames Akasha-Khan +3 (*Sphère d'ombre de protection 1x nuit*)
2. Lames Kai-ichi +3 (*pas de malus de rapidité pour l'initiative quelque-soit la taille de la lame*)
3. Lames Kahikita +3 (*forgée avec du sang d'orc, le porteur devient berserk à chaque fois qu'il sort la lame*)
4. Lames Dojo +3 (*+1 en charisme pour le porteur*)

Protection & Armures

1. Toge de sorcier elfe (*armure +1, 10PV, 20% de RM*)
2. Fourrure de monstre légendaire (*armure légère +6, 60PV*)
3. Anneau de protection divine (*confère une barrière divine par jour = annule les dégâts et les effets de la première attaque encaissée par le porteur*)
4. Armure en Adamantite (*3x plus léger que la plate malgré sa solidité*)
5. Armure d'écailles de dragons *30% de résistance à un élément (de type feu, foudre, glace, air, acide ou terre) selon la nature des écailles*
6. Armure de Matéria (*50% de RM*)
7. Bunraku Minien (*armure géante de 3m50 de haut en écaille de Dragons créé magiquement, elle donne 100 PV (120 PV pour le Bunraku Légendaire) au porteur ainsi qu'une taille géante (dégâts divisés par deux). Le PJ monte dedans, et place ses bras et ses jambes pour contrôler les membres de l'Armure. Porté un Bunraku donne un malus de 2 en Dextérité et en précision (jet d'attaque)*)
8. Anneau d'Heïra (*confère une esquive parfaite par jour, quelle que-soit la classe du porteur, permet aussi aux utilisateurs d'esquives parfaites d'augmenter leur nombre maximum d'esquives parfaites par jour*)

Objets de Magie

1. Anneau du créateur (*+1 aux jets d'attaque défense pour les fidèles, +2 pour les prêtres et les élus*)
2. Anneau de Noctifer (*+60% pour les aptitudes cachées dans l'ombre et déplacements silencieux*)
3. Gemme de Samsara (*permet de localiser la magie, les reliques, les dragons, les divinités*)
4. Pierre de Naorg (*permet de localiser les entités, les reliques et les puissantes sources d'entropie*)
5. **Pierre de Yauden*** (*à déterminer au d6*)
6. Médaille de bonne fortune (*confère le don chanceux*)
7. Dent de mégalodon (*confère le don sanguinaire*)
8. Bottes Sindaedhel (*confère l'aptitude de sorcier Pattes d'Araignées = Permet de marcher sur tout type de support (mur, plafond, grotte, arbre, etc.)*)

* Pierres de Yauden (d6)

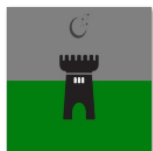
1. Clairvoyance +2 à tous les jets de perception
2. Habilité +2 à la rapidité et +2 au score d'attaque
3. Puissance +4 aux dégâts et absorbe 4 de dégâts sur chaque attaque adverse
4. Nyctalope (permet de voir la nuit)
5. Absorption -8 à tous les dégâts adverses sur chaque attaque
6. Résistance magique 10% (non cumulable)

Livres *(d/2 à lancer, L'obtention des gains se fait après lecture complète du livre)*

1. +2pc = Récits d'un baroudeur
2. +1Dex = Livre d'exercices quotidiens
3. +1Vigueur = Journal d'une alimentation saine
4. +1Int = L'instruction académique
5. +1langue = Livre d'apprentissage d'une langue à déterminer
6. Mains brûlantes = Récits d'un sorcier : apprentissage de l'aptitude éponyme
7. Mains de glace = Récits d'un assassin : apprentissage de l'aptitude éponyme
8. +4pca = Les faits d'arme d'un héros de guerre
9. +1 Volonté = Livre de philosophie
10. +1 compétence = Livre de compétence à déterminer
11. Carte au trésor = Récit d'aventure avec une carte au trésor en son centre
12. + 1 Niveau = L'expérience d'une légende partagée dans un livre

Coffres & Coffrets *(d/10 à lancer, se lance plusieurs fois selon la valeur du trésor)*

1. Vide
2. 1 gemme valeur 10 Po
3. 3 gemmes valeur 100 Po chacune
4. 5 gemmes valeur 100 Po chacune
5. 10 gemmes valeur 100 Po chacune
6. 10 rubis valeur 500 Po chacun
7. 100 Po (pièces d'or)
8. 500 Pa (pièces d'argent)
9. 1000 Po (équivalent à un coffret plein)
10. 10 000 Po (équivalent à un coffre plein)



Cité d'Albonte



Cité de Gazarek



Clan Aarghenn



Clan Akram



Clan Azur



Clan Bashikaran



Clan Belvale



Clan De Castel



Clan Deladrel



Clan Deneriel



Clan Drago



Clan Edonia



Clan Eldar



Clan Felmarini



Clan Fidis



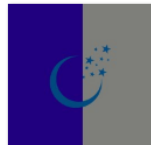
Clan Gardefer



Clan Ghyzankhan



Clan Habsberg



Clan Ileris



Clan Lendor



Clan Orumine



Clan Taal



Empire Adriel



Empire Aladhann



Empire Arkadel



Empire d'Arka



Empire de Minn



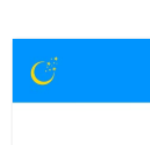
Empire de Riveldor



Empire de Séria



Empire Eldael



Enfants de Valden



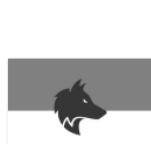
Guerriers Asheni



Naorg



Nérédis



Peuple Athar



Peuple Azerii



Peuple de Medhelinn



Peuple Kazar



Peuple Shamani



Royaume d'Auremea



Royaume de Boréa



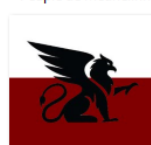
Royaume de Boria



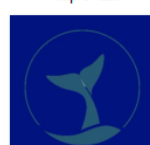
Royaume de Comoraie



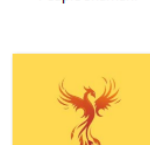
Royaume de Doragon



Royaume de Gurifon



Royaume de Kujira



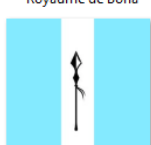
Royaume de Kyoï



Royaume de Raion



Royaume de Sasori



Royaume de Silicia



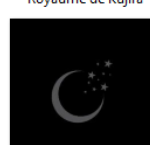
Royaume de Tora



Royaume de Tyr



Soal



Terres de Lune



Valdraann

Remerciements

Un immense merci à Charly, Nico et Alex pour leur aide et leurs recommandations avisées sans qui la création de ce JDR n'aurait peut-être jamais vu le jour.

Un merci chaleureux à tous les rôlistes qui ont participé de près ou de loin à l'élaboration de ce jdr avec un énorme big up à Cress, Clem, Nono et Ludo.

Merci à Fabrice pour ses fabuleuses illustrations, à Sarah pour la magnifique couverture de ce JDR, et aussi à Jawa pour la carte et à Audrey pour ses dessins.

Et j'ajoute un énorme merci à l'association Imagin'Action.

Et sans oublier des remerciements infinis et sincères à vous-même qui venez de parcourir ce livre,

En vous souhaitant d'agréables voyages imaginaires à travers l'univers des Chroniques d'Aden.

Merci

Écriture et création : Frédéric Soyer alias André Royès

Couverture : Sarah Feruglio

Illustrations : Fabrice Druet

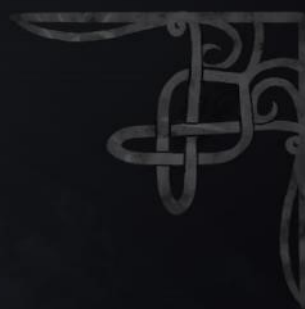
Écriture & relecture : Charly

Conseils & recommandations : Alexandre Tripier, NicoGniste

Cartes : Jawa Ajiwa & F.Soyer

Illustrations noir & blanc : Audrey.A

Photos noir & blanc : F.Soyer



Jeu de rôle issu du roman d'André Royès
«Les Chroniques d'Aden : Les Chevaliers de Soal»



Dépôt légal : 22 Octobre 2019
ISBN = 978-2-9567599-4-2
EAN = 9782956759942