

GRANDEUR NATURE MÉDIÉVAL  
FANTASTIQUE



MANUEL DU JOUEUR

Version 15.0 2024

[WWW.ZARYZAD.COM](http://WWW.ZARYZAD.COM)

Conception et mise en page

Patrick Bouchard, Doryce Richer, Pierre Châteauvert



# Règlements & Comportement en jeu

## Le jeu de rôle grandeur nature

Est un loisir ayant pour but de divertir et d'amuser le plus de gens possibles. Aussi, il est nécessaire d'accepter la diversité et de se montrer parfaitement respectueux envers tous et chacun. Dans cette optique, voici quelques règles que tous les participants sont tenus de respecter en tout temps

- En tout temps le respect est de mise envers les joueurs, les animateurs **bénévoles**, les biens d'autrui et toutes autres personnes présentes sur le terrain. Tout manquement à cette règle pourrait être passible d'expulsion selon la gravité.
- Aucune discrimination, peu importe sa nature, ne sera tolérée.
- Aucune agressivité verbale ou physique hors-jeu ne sera tolérée.
- Les contacts physiques considérés comme rudes ou violents sont interdits. Les attaques potentiellement dangereuses sont interdites. Les coups au visage et à la tête sont interdits.
- Nous vous demandons de retenir vos coups avec les armes en mousse, le fait de prendre le temps de bien simuler vos coups en imaginant le poids réel de l'arme serait apprécié et pourrait être récompensé (XP).
- Tout vol ou vandalisme commis vous vaudra une expulsion immédiate.
- **Les drogues sont interdites. Sur le terrain, toute personne étant pris en défaut est passive de sanction allant de la perte d'XP à l'expulsion.**
- **L'alcool et le cannabis (consommation en l'absence d'enfant en tout temps) est fortement déconseillé et limité au campement, mais tout abus sera très sanctionné allant de la perte d'XP à l'expulsion.**
- L'usage de tabac est autorisé mais pour les cigarettes uniquement **près d'un rond feu en tout temps, il est interdit de fumée ailleurs (village, des bâtiments, à l'auberge, aux cuisine extérieurs tout manquement sera sanctionné allant de la perte d'XP à l'expulsion** Toutefois, nous vous encourageons pour ceux qui ne peuvent s'empêcher de fumer d'utiliser une pipe à tabac afin de garder le plus possible l'ambiance.
- **Étant un GN Familial il est souhaitable que les "Call" et action à caractère sexuelle soit évité voir interdit (jeux de mots, double sens etc.) principalement dans les zones familiales et public**

\*Un GN implique un jeu de rôle de la part de chaque joueur. Dans le cadre du jeu de rôle, certaines insultes ou propos diffamatoires peuvent être tolérés s'ils sont faits de façon en jeu uniquement. Si cela semble porter atteinte à la personne visée, essayez de modérer vos propos S.V.P.

L'Organisation se réserve le droit d'intervenir dans des situations qui ne seraient pas énumérées ici pour le bon fonctionnement du GN.

## SANCTION :

- Advenant un manquement à ces règles, les conséquences appliquées selon la gravité pourront aller du simple avertissement, d'une pénalité d'XP, ou d'une expulsion temporaire ou permanente du GN.
- Une pénalité d'XP pourra être donnée uniquement par les DMs mais tout membre de l'équipe de Zaryzad pourra transmettre la situation pour une évaluation.

## Horaire du GN

Le terrain est considéré en jeu de l'ouverture du scénario le vendredi soir jusqu'à **4h00Am**.

Entre **4h00 Am** et 8h00Am le GN est considéré fermé et en temps mort. Vous êtes libres de circuler, de dormir ou même faire du RP si vous voulez mais aucune action qui ne doit être rendue officielle car durant ses heures il n'y aura aucune animation pour valider. En bref, aucun achèvement, rituel, vol ou autre ne sera accepté durant le temps mort.



## RÈGLE SUR LE TERRAIN

**Le Grandeur Nature « Les mondes de Zaryzad »** a lieu sur un terrain privé situé au 941 rang de la seigneurie Sainte Émilie de L'Énergie J0K2K0 dans Lanaudière environ 1h15 de Montréal et l'utilisation de ce terrain exige certaines normes et certaines règles que nous devons absolument respecter.

- Le terrain, tel un parc, est avant tout un espace de préservation du milieu naturel. Il est donc très important de ne pas endommager les arbres. L'utilisation du bois mort déjà au sol est permis uniquement.
- Afin de limiter un piétinement excessif du sol, les campements ne doivent pas être établis ailleurs qu'aux endroits prévus à cette fin. L'organisation vous assignera un campement à votre arrivé. Si vous arrivez en groupe, il serait apprécié d'avertir l'organisation auparavant afin qu'un campement pour votre groupe soit prévu.

**Pour les groupes constants au GN il sera possible de demander la permanence d'un campement à l'organisation.**

- Nous n'exigeons pas que vos tentes et campements soient complètement décorum mais nous vous encourageons grandement à les décorer afin de donner une ambiance plus réelle.
- Les feux à ciel ouvert seront autorisés uniquement dans les campements qui auront été muni d'un espace pour le feu. et uniquement si l'indice de feu l'autorise
- **Il est de votre responsabilité de laisser votre emplacement de campement totalement propre et de rapporter tous vos sacs à vidange dans la poubelle (Il vous sera indiquer les endroits).**
- Pour les fumeurs, vous devez en tout temps fumer uniquement près d'un rond de feu et ne jamais laisser vos mégots sur le sol.
- Des toilettes à l'usage des joueurs, seront disponible à 2 endroits sur le terrain
- **Pour ceux qui loue des lits à l'auberge, il est de votre responsabilité de laisser votre lit / chambre propre et d'y passer le balai a votre départ**
- **VOUS DEVEZ EN TOUT TEMPS LAVER LA VAISSELLE QUE VOUS AVEZ UTILISÉ, CETTE TACHE N'INCOMBE PAS A VOS AUBERGISTE (toute personne qui sera vu a abandonné sa vaisselle sans l'avoir laver se verra sanctionné par la perte d'XP)**

**\*\*\* Pour tout campement qui n'aura pas été laissé propre, tous les joueurs qui y ont campé se verront imposer une pénalité de 40 XP sans autres avis. \*\*\***

## RÈGLE DE JEUX POUR LES TENTES / CHAMBRE / VOITURE

La zone intérieure de vos **tentes, chambre d'auberge** est une zone uniquement en jeu quand le ou les joueurs de cette tente, chambre d'auberge y sont présents. Quand la tente est vide ou **le joueur absent de sa chambre** elle devient une zone hors-jeux et ne pourra aucunement être fouillée, c'est pourquoi **il vous est défendu d'y laisser tout objet de jeu en votre absence et tout manquement sera sanctionné par une perte d'XP**

**Vous pouvez cacher vos avoirs, utiliser un coffre et le protéger de diverses façons mais tout doit être en jeux en tout temps (aucune exception ne sera acceptée)**

Certains joueurs désirent que leur tente soit toujours en jeux même quand ils n'y sont pas, afin de vous satisfaire nous vous autoriserons à le faire à la condition **que votre tente soit clairement identifiée d'une pancarte** (disponible au poste de garde) marquée « tente en jeux » mais celle-ci reste hors-jeux durant l'arrêt de jeux entre 4h00AM et 8h00AM

Les ressources et objets en jeu (cartes) ne doivent pas rester dans une tente/voiture si le joueur n'y est pas. Si un joueur veut accumuler une grande quantité de ressources/objets, il ne peut toutes les avoir sur lui. Il doit les stocker quelque part, c'est à lui de les protéger de toutes façons qui lui semblent appropriées (en jeu).

Ils doivent pouvoir être éventuellement trouvées/volées par les autres joueurs en jeu, lors de donjons, etc.

### Règle sur les ressources/objets/artéfacts en jeu

Toute les ressources de jeu sont généralement identifiées par une carte plastifier au nom du Gn.

- Les armes /armures / outils son sur carte plastifier et doivent être sur votre porte clé
- Potion / poison sont sur papier et doivent être mit dans les pots de pilules mit à votre disposition
- Ressource chasse, pêche, cueillette sont sur papier et doivent être mit dans les pots de pilules mit à votre disposition
- Tout objets de jeu doit avoir sa carte pour être légal.si vous recevez un objet en jeux d'un animateur sans la carte vous devez passer au poste de garde faire noter pour que la carte soit faite entre 2 GN
- Le joueur doit avoir en sa possession (son porte clé) avec la carte de l'objet qu'il veut utiliser. Car il sera considéré que le joueur ne le possède pas et ne pourra pas profiter de ses avantages.
- Seule exception pour le moment sont les Hors Saisons dû à l'absence des porte clé.
- **Il est fortement suggéré d'utiliser un coffre en jeux afin de respecter la règle de garder sur vous uniquement les objets, arme, armure présente sur vous.**

## LES SIGNES ET MOTS SUR LE TERRAIN

- Lever 2 doigts soit en forme de L ou pouce et index ou pouce et annulaire signifie qu'on parle une autre langue et que ceux ne le parlant pas ne comprennent pas la conversation
- Se tenir le poing en l'air signifie qu'on est hors-jeu ou en déplacement et ne peut être utilisé qu'avec l'accord de l'organisation (lors de ses déplacements vous ne pouvez interagir avec les autres que vous croisez)
- Quand vous entendez le Mot " CHACK" ceci signifie un arrêt de jeu et tous doivent s'y conformer et rester à l'endroit où il se trouve (on évite les CHACK inutile tel que pour crier un sort ou autres) seul les organisateurs / animeurs peuvent en demander un
- Quand vous entendez le mot " KETCHUP" ça signifie qu'il y a un blessé réel et qu'un aide médical est demandé relayer rapidement le mot pour qu'un responsable puisse intervenir (en aucun cas un joueur n'est autorisé sauf exception à donner des soins médicaux)
- Quand vous entendez le mot "Cacaoette" ce mot signifie qu'un joueur n'est pas à l'aise dans une scène et ça la quitter sans conséquences aucune, donc quand ce mot est dit vous laissez partir la personne et continuez votre RP comme s'il ou elle n'en aurait jamais fait partie

## LA VIE, L'INCONSCIENCE ET LA MORT

### LA VIE

Votre personnage possède une seule vie. Si vous subissez un achèvement (autre qu'un achèvement animation) votre personnage trouve la mort. Vous devez faire votre temps au sol et au cimetière et vous présenter au poste de garde pour enregistrer votre mort. Vous aurez la chance d'utiliser le Hazard venant de Koranosos pour piger dans le sac de la mort et avoir une chance de survivre (1 seule fois par scénario).

1 bille Blanche = votre Dieu ou Luy dit que vous avez encore à faire en ce monde et vous bénéficiez d'un sursis et retournez dans votre campement.

1 bille Noire = votre temps en ce monde est révolu et votre personnage est mort (vous devez vous en créer un autre).

**\*\*\* Si vos amis décident d'effectuer un rituel pour vous ramener à la vie, ils devront présenter leur demande et si tout est bien réalisé et que vous pouvez revenir avec votre personnage vous devez être conscient que vous perdrez immédiatement 2 niveaux à votre personnage et qu'un seul retour par rituel par saison est autorisé.**

Si votre personnage meurt, votre prochain personnage pourra recommencer selon la règle suivante :

- Si votre personnage est **mort en jeu de façon légale**, vous pouvez reprendre **50% de votre niveau arrondi au niveau le plus bas**. Exemple : vous êtes niveau 9, vous recommencerez niveau 4.
- Votre personnage ne pourra recevoir qu'une seule fois par scénario une résurrection soit par sort ou par potion.
- Toute forme de suicide personnel ou tout choix personnel de changer de personnage ne sera en aucun temps considéré comme une mort légale en jeu et vous devrez recommencer un nouveau personnage premier niveau.
- **Seul un personnage niveau 10 qui retirera son personnage du jeu par choix ou à la suggestion de l'organisation aura le droit de bénéficier du 50% des niveaux.**

### L'inconscience

Si votre personnage reçoit des dégâts qui amènent sa vie à zéro, vous êtes considéré comme inconscient. **Après 20 minutes, vous reprenez conscience et vous êtes à 1 point de vie (PV)**. Vous pourrez également regagner des points de vie (PV) de 4 façons.

1. Si vous recevez des premiers soins (pansements), vous faisant reprendre vos esprits, en recevant les points de vie qui applicables selon le niveau du trait de personnage reçu.
2. Si vous recevez un sort de soins qui vous redonne immédiatement le nombre de points de vie selon le niveau du sort.
3. Si vous utilisez le trait de personnage **survie**, lorsque vous reprenez vos esprits, après le délai d'inconscience prévu, vous recevez les points de vie qui varient selon le niveau du trait de personnage.
4. Si vous prenez un temps de repos dans un calme total. Vous gagnez un point de vie (PV) par niveau aux 10 minutes.
5. **Suite à une inconscience vous avez toujours une perte de mémoire d'avant l'évènement des 15 dernières minutes**





## LA MORT

Votre personnage a **une seule et unique** vie par scénario. Votre personnage meurt lorsqu'il subit un achèvement par un autre joueur selon les règles de l'achèvement.

Les règles de l'achèvement :

- Lorsque que vous décidez d'achever quelqu'un, vous devez premièrement lui avoir fait un minimum de 1 point de dégât durant le combat ou l'attaque. Si vous attaquez la cible mais qu'aucun dégât ne lui est fait, vous ne pouvez pas l'achever.
- Quand vous décidez d'achever quelqu'un, il s'agit d'un acte important qui demande du temps (**5 minutes obligatoires**) et un côté théâtral. Vous devez, par votre acte, démontrer à quel point vous désirez que ce personnage disparaisse, le tout afin d'éviter des achèvements sans raisons et gratuits.
- Une fois l'achèvement complété, le joueur vous ayant achevé vous remet une carte d'achèvement et vous devez **rester au sol pour les 15 prochaines minutes**. Après ce délai, vous devez **OBLIGATOIREMENT** vous présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer votre mort et **par la suite vous rendre pour 45 minutes supplémentaires dans le cimetière**.
- Votre achèvement peut être annulé soit par un sort de rappel à la vie, réincarnation ou résurrection, soit par une potion de résurrection ou soit par l'organisation si elle le trouve abusif ou non conforme. Pour une annulation par sort ou par potion, celle-ci doit être faite dans les **60 minutes** suivant l'achèvement sauf dans des cas particuliers. Si une telle annulation a lieu, vous devez aller en avertir l'autel des Dieux pour l'enregistrer.
- Tout achèvement qui ne sera pas fait de façon adéquate ou infligé par une personne qui n'a pas pris part au combat pourrait être annulé par l'organisation.
- Tout achèvement effectué par l'animation (monstre/NPC/DM) ne sera pas comptabilisé dans vos vies mais vous devrez les jouer de la même façon. (Une carte achèvement animation doit vous être remise.)
- Pour qu'un achèvement soit accepté, vous devez en tout temps avoir une **raison réelle en jeu** d'achever un personnage. Si tel n'est pas le cas, votre achèvement pourrait ne pas être validé.
- Une fois que vous avez achevé quelqu'un pour un acte que vous lui reprochiez, vous devez considérer la situation réglée même si vous revoyez le personnage en jeu s'il a bénéficié d'un sursis de son Dieu (afin d'éviter l'acharnement).
- Tout complot visant à uniquement tuer des personnages ou détruire des groupes sans raisons autres que le plaisir de les voir mourir seront grandement strikés par une perte majeure d'XP du ou des personnes concernées.
- On ne peut achever un autre joueur entre **3h00 Am et 8h00 Am (1h avant la période d'arrêt)**. Si vous utilisez votre carte d'achèvement, elle sera perdue et l'achèvement sera une mise inconsciente seulement.
- On ne peut retenir un joueur prisonnier entre 4h Am et 8h Am dans le but de l'achever à 8h Am, chaque joueur ayant droit à ce 4h de repos.

- On ne peut achever un joueur à partir de midi le dernier jour du GN (Dimanche ou Lundi selon le GN).
- On ne peut achever aucun joueur dans un autre plan (panthéon, Éther, Enfer, souterrains Drow, etc.)
- **L'organisation se réserve le droit de vous refuser de recommencer votre nouveau personnage avec des points d'expérience si elle juge que votre mort était planifiée ou abusive.**
- **Tout joueur qui décide de changer de personnage doit recommencer niveau 1, remettre tous les avoires de son ancien personnage à l'organisation (or/ingrédients/objets/etc.) Et recommencer à zéro.**
- **Suite à un achèvement, si vous survivez vous avez automatiquement une perte de mémoire durant le 15 minutes précédent votre achèvement ainsi que durant le 1h que dure votre achèvement**



## **MODE DE JEU DE JEU FACULTATIF SURVIE EXTRÊME (HARDCORE)**

Description : Vous pouvez le prendre à la création du personnage ou en tout temps mais à compter du niveau 10 il devient automatique et obligatoire

- S'adresse au joueur qui veut vivre une aventure plus intense et pouvoir bénéficier de quêtes supplémentaires ainsi que de points d'expériences bonus.
- Il obtiendra en tout temps **25%** plus de XP sur tous ses XP de jeu qu'il aura accumulé durant le scénario. Exclu les prépayés et les cartes repas.

En Contrepartie :

- Le joueur ne peut plus piger de billes lors d'un achèvement.
- Les achèvements animation deviennent de vrais achèvements.
- Les joueurs peuvent encore être ramenés à la vie par des potions, sorts de résurrection et rituels selon les règles.
- Ne peut plus être enlevé du personnage une fois pris.
- Vous devez cochez sur votre fiche la case HC (Hardcore).

Cette information sera uniquement transmise à la personne responsable de l'animation, et il serait fortement conseillé de la garder pour vous auprès des autres joueurs. Par conséquent aucun animateurs ne connaissent votre statut extrême.

## Récupération de points d'énergie (PM)

Vous récupérez tous vos PM perdus après une nuit de sommeil.

Vous pouvez récupérer vos PM perdus à raison de 1 PM/niveau/10 minute en méditant, mais vous devez avoir votre livre de Sort ou votre bible pour regagner vos points

*Exemple : Vous êtes niveau 3 et avez 14 PM vous pouvez donc récupérer 3 points par 10 minutes de méditation.*

Vous pouvez aussi récupérer vos PM en absorbant une potion qui a un effet immédiat.

Vous pouvez récupérer vos PM en recevant un sort régénérant les PM ou un transfert de PM.

Vous pouvez également récupérer vos PM plus rapidement en combinant votre **méditation** et un lieu sanctifié qui a le pouvoir d'accélérer la récupération selon les privilèges de ce lieu.

Qu'est que la Méditation ?

Vous devez vous installer dans un endroit calme et le plus **silencieux** possible pour être en mesure de pouvoir vous concentrer à bien jouer que vous êtes coupé du monde durant votre temps de méditation.

Si on vous dérange par le toucher (toute forme de toucher compte) durant votre période de méditation, vous ne pouvez pas regagner les points pour la période de 10 minutes non complétée.

Quand vous méditez, vous n'avez pas conscience de votre environnement et de ce qui se passe autour de vous. Vous ne pouvez donc prévenir la première attaque sauf si on vous en averti en vous touchant.

**TOUS LES SORTS QUI NE SONT PAS PERMANENTS ET LES CONTINGENCES  
DISPARAISSENT AUTOMATIQUEMENT À 4H00 AM À TOUS LES JOURS.**

## RÈGLES POUR LES COMBATS ET ATTAQUES PHYSIQUES

- Les combats se font en réel avec des points de vie globaux sur le corps. **Les coups à la tête et les estocs (pointés) sont interdits.**
- Les points de dégâts ainsi que les effets particuliers des coups doivent être énoncés à haute voix pour que l'adversaire puisse l'entendre.
- Les annonces d'utilisation des points d'armure doivent aussi être **obligatoirement énoncées à haute voix en disant « CC »**. **Sans quoi elles ne sont pas tenues d'être pris en compte**
- **Les points d'orgueils ne font pas parti ni de l'armure ni des points de vie et seront sévèrement punis par l'organisation (merci de votre collaboration). Tout cela dans un souci d'équité envers tous et chacun.**

### Les Armes

- **Toute arme doit être approuvée à votre inscription.** Chaque joueur a le devoir de présenter son arme à l'organisation de Zaryzad pour pouvoir s'en servir.
- **Pour pouvoir utiliser une arme (hormis un bâton) ou bouclier vous devez posséder le trait de personnage correspondant.**
- Toute arme jugée non sécuritaire où ne respectant pas les dimensions indiquées sera saisie et remise à la fin de l'activité. (Il serait apprécié que vous remettiez votre arme avec le sourire, nous venons de vous protéger).
- Durant le scénario, aucune arme ne peut être prise sans l'accord du propriétaire (boucliers et armures compris).

### Critères d'homologation et de fabrication

- Doivent être sécuritaire, qu'elle soit de fabrication maison ou achetée auprès d'un fabricant.
- Doivent respecter les dimensions maximales sont indiquées avec chaque catégorie d'armes.
- Utilisé avec une force raisonnable, c'est la touche qui compte et non la force du coup.
- La densité : Une arme doit être rembourrée de la pointe jusqu'à la garde et ne doit pas être trop dure. Pas d'armature en métal et ne doit pas être perceptible même en exerçant une forte pression.

### *Fabrication/composition*

#### Lances et Hallebardes

- Faites avec un manche en Bambou ou PVC d'un diamètre de 1.5'' à 2'' uniquement.
- Une mousse d'isolation doit être fixée autour du manche sous la pointe de la lance ou de la tête de la hallebarde sur une longueur complète de 90 centimètres.
- Le pommeau doit être rembourré avec de la mousse pour ne pas sentir l'armature.
- Mettre une marque de ruban visible à 50 centimètres de la base.

- La mousse sur la pointe de la lance doit se plier sur elle-même et ne doit pas plier de côté quand une pression est exercée dessus.

### Utilisation de la lance & hallebarde

- Doit être tenue à 2 mains en tout temps.
- La lance fait 1 point de dégât perce-armure.
- Les 2 mains ne peuvent être ensemble sous la marque visible à 50 cm de la base. Pas de mouvements coulissants.
- La hallebarde s'utilise en estoc ou en coup de hache.
- Rappel : Ne s'utilise jamais à 1 main. Les « estocs » (et coups) au visage sont aussi interdits.

### Armes de tir et de jet

- Les arcs doivent avoir une poussée maximale de 20 livres et les arbalètes de 30 livres.
- Les flèches et les carreaux doivent suivre les règles de fabrication acceptées par Zaryzad. Au besoin, nous nous réservons le droit de vérifier la conception des flèches et des carreaux ; ne soyez pas surpris de nous voir en défaire une.
- Les flèches et carreaux font 3 points de dégâts, voir tableau ci-dessous.
- Les armes de jet font 1 point de dégât
- Rappel : Pas de tir à bout portant. Abstenez-vous de tirer si cela est dangereux pour le joueur visé.
- **Rappel : On ne vise pas la tête, et en cas de touche à la tête l'impact est ignoré.**
- **Nous recommandons les flèches et carreaux homologués en vente sur le marché**

**Rappel :** À l'exception des javelots, aucune armature ne doit être utilisée dans la fabrication des armes de jet.

**Rappel :** Une seule arme est lancée à la fois.

**Rappel :** Toute fabrication artisanal maison devra être approuvé par l'animation.



## TABLEAU DE DÉFINITION DES ARMES

Chaque arme a selon sa catégorie, un nombre de dégâts de base et un nombre de dégâts maximum.

Dans le dégât maximum est inclus en tout temps :

- Les bonus dus à la Force
- Les bonus des hauts faits
- Les bonus de race
- Les bonus de classe
- Les bonus de sorts et enchantements
- Les bonus de potions
- Les qualités et défauts
- L'aiguisement à la forge (voit trait Métallurgie)

Le seul moyen de pouvoir augmenter les dégâts de l'arme au-delà de son maximum de base est **UNIQUEMENT** en se procurant une arme forgée par un Maître Forgeron (carte d'arme avec des + dessus).

- Les + sur l'arme la rendent plus forte mais ne font pas qu'elle frappe magique.
- Il n'est pas possible de faire un dégât plus élevé que les dégâts maximums avec le + du travail de maître.
- Les effets de doubles dégâts augmentent le dégât de l'arme, sans toutefois pouvoir dépasser les dégâts maximums de l'arme.
- L'attaque par derrière du voleur est la seule habilité permettant de dépasser le dégât maximum de l'arme

n

## Tableau de définition des Armes

Classe et longueur	Nom	Dégâts De base	Dégâts Maximum de base	Bonus Maitre forgeron Achats	Dégâts Max Possible
Petites (45 cm et moins)	Dagues et armes de jet	1	3	+1 / +2	5
Moyennes (50 cm à 71 cm)	Épées courtes, gourdins	2	6	+1 à +3	9
Moyennes (50 cm à 71 cm)	Marteaux, haches, fléaux	2	6	+1 à +3	9
Martiales (72 cm à 91 cm)	Épées longues, gourdins (2 Mains sans dégâts supplémentaires)	3	9	+1 à +4	13
Martiales 2Mains (92 cm à 1,11m)	Épées Bâtardes* 1 Main	3	9	+1 a +5	14
	Épées Bâtardes* 2 Mains + trait	3	12		17
Deux mains (1,12 m à 1,52 m)	Épées, haches, marteaux	4	12	+1 à +5	17
Deux mains (1,12 m à 1,52 m)	Masses, fléaux	4	12	+1 à +3	15
Deux mains (1,83 m à 2,74 m)	Fléaux de paysan	3	6	+1 à +3	9
Moyennes (1,83 m à 2,74 m)	Lances (Perce-armure)	1	3	+1 / +2	5
Deux mains (1,50 m à 2,14 m)	Deux mains Hallebardes	4	12	+1 / +2	14
Géantes (1,50 et plus***)	Tous types d'épées, marteaux, haches, fléaux, gourdins	5	13	+1 à +3	17
Arc et Arbalète	Flèches et carreaux (toujours perce armure) **	3	7	+1, +2 ou +3	10
Armes double	Sont traitées de la même manière que l'arme qu'elle représente	Dégât par bout	Dégât par bout	Dégât par bout	Dégât par bout
Arme à Poudre	Tous types de pistolets, arquebuse	5	7	+1, +2 ou +3	10
Arme de Siège		Varie		+1 ou +2	
Armes naturelles (****)	Griffes animales, crocs, dards, sécrétions, etc..	1	5	-	+1 (Max 6 Sauf exceptio n)

\* L'épée bâtarde peut être utilisée avec le trait de personnage arme martiale ou arme à 2 mains.

\*\* Doit posséder le trait de personnage **création de flèches et améliorations d'arcs et de flèches**.

\*\*\* Pour les **armes géantes** de plus de 2 mètres, consulter l'organisation.

\*\*\*\* Les armes naturelles ne peuvent être enchantées ou utilisées avec des traits de personnage.

## Les Armures

### Les contrecoups (CC) :

- Ce sont des bonus d'armure que votre personnage peut posséder s'il porte une armure ou une partie d'armure, s'il a dépensé des points de trait de personnage lui autorisant à porter son armure ou des pièces d'armure.
- Ces contrecoups lui permettent d'absorber des coups physiques non magiques selon le nombre de contrecoup qu'il possède. Les contrecoups utilisables se réduisent de 1 après chaque combat jusqu'à atteindre 0, où l'armure n'est plus utilisable et doit être réparée par

*EXEMPLE:* vous avez 4 CC donc

1<sup>er</sup> combat 4 CC (4 coups physiques avant de toucher à vos PV)  
2<sup>ième</sup> combat 3 CC (3 coups physiques avant de toucher à vos PV)  
3<sup>ième</sup> combat 2 CC (2 coups physiques avant de toucher à vos PV)  
4<sup>ième</sup> combat 1 CC (1 coup physique avant de toucher à vos PV)  
5<sup>ième</sup> combat 0 CC (L'armure doit être réparée pour retrouver ses CC)

un Cordonnier (ou un personnage avec le trait Cordonnerie) ou un forgeron (ou un personnage avec le trait Métallurgie).

- Il est **OBLIGATOIRE** de "caller" CC à chaque fois on les utilise sans quoi ils ne sont pas comptés

### Utilisation des Armures

- Les points de CC sont retirés **obligatoirement avant les PV**.
- Pour porter une armure **vous devez posséder le trait de personnage correspondant**. Une armure peut être composée de différentes pièces (voir liste des pièces d'armures). Vous pouvez utiliser les pièces que vous voulez jusqu'au maximum de la catégorie.
- Quelles que soient les pièces utilisées, la perte de CC s'applique à l'ensemble de l'armure.
- Sans le trait Combat en armures du niveau adéquat, tous les dos et tous les devant sont réduits de 1 CC (-2 CC au total).
- Les armures ne doivent pas être dangereuses ; ainsi les armures avec des protubérances dangereuses (pics, arêtes tranchantes, etc.) ne sont pas autorisées et pourront être saisies par l'organisation pour la durée du scénario.
- **De base, toutes les armes font perdre 1 CC par touche. Certaines armes peuvent faire perdre plus de 1 CC (contondantes, armes spéciales, etc.) et dans ce cas l'Attaquant doit le dire à haute voix en même temps que l'annonce des dégâts. (Exemple 5 contondant)**



- De base, toutes les armes font perdre 1 CC par touche. Certaines armes peuvent faire perdre plus de 1 CC (contondantes, armes spéciales, etc.) et dans ce cas l'Attaquant doit le dire à haute voix en même temps que l'annonce des dégâts. (Exemple 5 contondant)

- **RÈGLE DE RÉPARATION DES ARMURES**

- Les armures **NE SE REPARE PAS AUTOMATIQUEMENT ENTRE LES GN**, ni par forum
- Votre armure possède des contrecoups et ceux-ci diminuent après chaque combat si vous ne la faites pas réparer par un forgeron. La perte est de 1 CC après chaque coup
- Le fait de réparer votre armure sert à rendre le jeu plus réaliste et permettre une interaction RP avec d'autres joueurs (il est défendu de simplement changer de carte d'armure plutôt que de faire réparer son armure, le fait de changer de carte est permis uniquement suite à un vol d'armure).
- **Pour faire réparer votre armure, vous devez de façon RP l'enlever et la laisser au forgeron pour réparation (avec votre carte d'armure). Celui-ci vous remettra une carte inscrite "RÉPARATION D'ARMURE".** Quand vous aurez cumulé 5 cartes, vous pourrez les échanger au poste de garde pour 5XP qui le notera pour comparer avec le rapport de forge du forgeron (le rapport de forge est obligatoire pour tous les forgerons et donne de l'XP pour le temps passé à la forge).
- Les forgerons et cordonnier doivent remettre un rapport a la fin du GN avec le nom et # de joueur et le travail effectuer afin de recevoir le bonus d'XP relié, ce rapport est comptabilisé et sert a savoir qui fait réparer son armure et ses armes, il est possible que les joueur que leur nom reviennent de façon régulière se voit attribuer un bonus d'XP de même que les joueurs qui on port d'armure et qu'on ne voit jamais leur nom pourrait se faire dire que leur armure est inutilisable pour la durée du scénario en raison de son manquement aux règles

## LES BOUCLIERS

Tous les bonus (les +) sur un bouclier sont des résistances naturelles supplémentaires à des bris de boucliers.

*Règlement sur le vol des armes / armures / boucliers en jeux/ objets / potions / parchemin*

- Lorsque l'on vous vole votre arme/armure/bouclier en jeu, vous devez remettre votre carte représentant le vol à votre voleur.
- Une personne ne peut voler qu'une seule carte par combat/attaque/vol. une seule personne peut voler par combat / vol
- Pour pouvoir voler une personne vous devez avoir participé au combat, excepté pour ceux qui possède la compétence vol à la tire et selon votre niveau
- Une personne ne peut être fouillé que par 1 personne par combat ou action (il est défendu de volontairement aller fouiller son ami au sol dans le but de lui éviter une fouille des autres)
- La fouille permet de fouillé par bloc de **30 secondes par zone** (jambes gauche incluant le pied, jambes droite incluant le pied, bras droit incluant la main, bras gauche incluant la main , torse avant , dos, tête incluant le cou) chaque fouille permet de **prendre 1 objets** ( 1 pièce (or argent jade) un parchemin, un objet magique, une portion , un ingrédient etc.) par 30 secondes Celui qui se fait fouillé ( sans contact) doit dire ce qu'il y a dans chaque zone énoncé et le voleur doit en choisir une
- Il est possible de fouiller plusieurs zones mais une à la fois et de revenir fouiller la même zone en calculant le 30 secondes à chaque fois
- **Il est interdit de cacher des choses sur soit les rendant impossible a la fouille**, si la zone est mentionnée on est obligé de sortir les choses qui y sont caché
- Après avoir laissé votre carte d'arme, d'armure ou de bouclier vous devez serrer l'arme en question car vous ne la possédez plus jusqu'à ce que vous retrouviez l'arme, l'armure ou le bouclier, que vous achetiez une autre carte arme/armure/bouclier ou tout simplement en volez une à votre tour.
- Si par contre vous vous faite voler une arme magique/armure magique /bouclier magique, tant que vous ne retrouverez pas la même arme magique vous ne pourrez utiliser les pouvoirs de celle-ci.
- Il vous est permis de verrouiller de façon magique (par un sort de verrou magique) votre fourreau mais celui-ci doit obligatoirement comprendre une vraie fermeture physique pour pouvoir le faire.
- En aucun temps vous ne pourrez prendre physiquement une arme qui ne vous appartient pas sans la permission de son propriétaire, uniquement les cartes représentant l'arme en question afin de protéger des bris accidentels du matériel des autres joueurs.

- Le vol de bourse protégé par serrure magique est possible si vous connaissez le mot de passe et pouvez le dire de façon audible afin de déverrouiller celui-ci ou en utilisant un sort de dissipation de la magie de niveau égal ou supérieur au niveau de la serrure magique
- Les pochettes contenant uniquement vos avoir hors-jeux devront **être identifié obligatoirement** (récupérer une petite carte au poste de garde) et aucun objet **en jeux** ne peut y être mit en aucun temps sous peine de sanction
- Si vous voulez mettre des objets en jeux et hors-jeux dans la même bourse celle-ci est considéré en jeux et si un vol a lieu on ne peut dire quel est hors-jeux
- Pour que l'on puisse utiliser **une serrure magique il est important que la bourse ferme vraiment** (une corde, un élastique, un bouton n'est pas accepté (voir organisation)
- L'âme ne peut être voler dans la même action

Autorisé pour serrure magique		Non Autorisé pour serrure magique	
			
			

## RÉPARTITION DE POINTS D'ARMURE

Le total de CC ne peut jamais dépasser le maximum accordé à la classe d'armure peu importe si on mixte ou ajoute plus de pièces

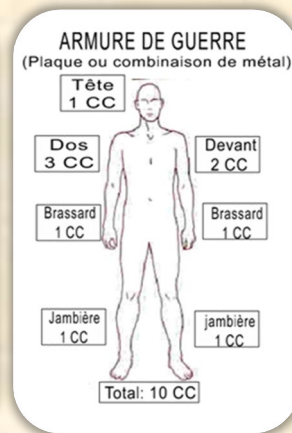
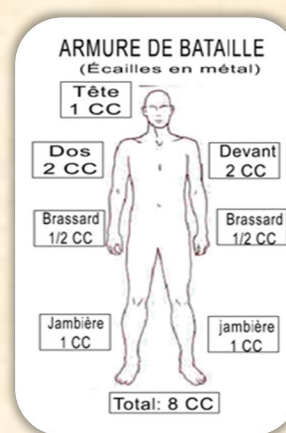
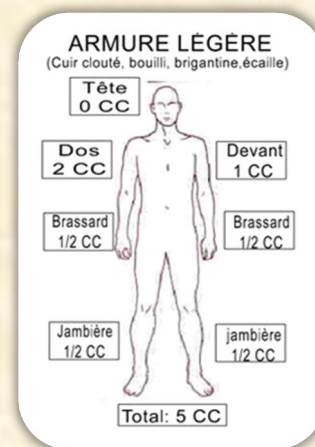
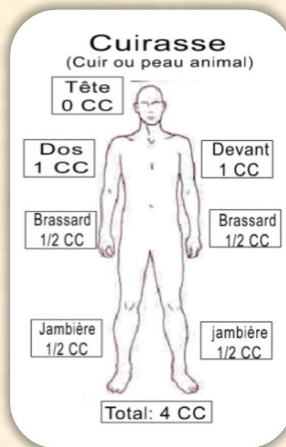
### Ne peut cumuler les CC de 2 classes d'armure

- Cuirasse 4 CC.
- Armure légère 5 CC.
- Armure de Bataille 8 CC.
- Armure de guerre 10 CC.
- +1 CC si casque approuver.

**EXCLUSION** : N'est pas considéré comme une armure

- Gabison
- Tissus
- Armure imprimé 3D
- Armure de carton ou de plastique
- Peau animale non construite

**Doit toujours avoir le look d'une armure et non d'un Vêtement**



## Les contrecoups naturels (CCN) :

- Les contrecoups naturels que vous donne votre race ou autre ne se réparent pas. Ils se régénèrent si votre race a un moyen de le faire et ce après les délais requis, sans quoi ils comptent 1 fois par scénario. Un achèvement ne ramène pas les contrecoups.
- Ils s'utilisent de la même façon que les CC d'armures

### *EXEMPLES:*

- Vous avez 4 CCN et en combat votre ennemi vous frappe avec une épée de 4 points de dégâts par coup. Les 4 premières fois qu'il vous touche seront absorbées par les 4 contrecoups et ensuite vous commencerez à être blessé.
- Votre ennemi vous frappe avec un marteau de 4 points de dégâts par coup et vous avez 4 CCN, les 2 premiers coups seront absorbés par votre armure naturelle à raison de 2 contrecoups par coup et ensuite vous commencerez à calculer des dégâts.

### *EXEMPLES:*

Les cambions ont des CC naturels que leur confère leur peau et le seul moyen pour eux de les récupérer est de retourner en Enfer pour 30 minutes. De plus, vous ne pouvez pas les mettre en réserve pour plus tard, vous devez comme tous les contrecoups utiliser vos contrecoups, magiques ou non, avant de commencer à perdre des PV

## Règle des CS / CP

- Les contre-sort et contrepoisons sont des habiletés que votre personnage reçoit selon sa race, sa classe ou autre à la création de son personnage, et ceux-ci augmenteront au fil du temps selon le niveau du joueur. Le nombre de CS et de CP doit être indiqué sur la fiche de personnage.
- **Il n'y a aucun moyen en jeu pour les récupérer quand vous les avez utilisés, vous les avez pour la durée du GN et ils ne reviendront pas avant le GN suivant**

### **Les contre-sort (CS) : doivent être dit à haute voix lorsque vous les utilisez**

- Servent à vous protéger des sorts en général (prières, sorts magiques, danses de culte).
- Certains sorts sont sans échec et ne peuvent être contrés par un contre-sort.
- Une fois inconscient à 0 PV, il sera possible d'utiliser un CS seulement si un sort d'achèvement est lancé sur vous et seulement si celui-ci n'est pas fait dans les conditions d'achèvement
- Étant donné qu'il est impossible de régénérer les contre-sort en jeu d'aucune manière, il serait

Important de bien choisir les sorts pour lesquels vous utiliserez un contre-sort puisqu'il immunise à ce durant 30 minutes fait par n'importe quelle personne.

### **Les contrepoisons (CP) : doivent être dit à haute voix lorsque vous les utilisez**

- Sont efficaces contre les sorts qui empoisonnent en général.
- Certaines maladies et sorts comme la lycanthropie ne peuvent être contrés par un contrepoison.
- Une fois inconscient à 0 PV, il sera possible d'utiliser un CP seulement si un poison d'achèvement est utilisé sur vous après la mise à 0 PV et seulement si celui-ci n'est pas fait dans les conditions d'achèvement
- Tout poison que vous ingurgitez ne peut en aucun cas être contré par un contre poison puisque  
Vous l'avez absorbé dans votre organisme. Seule la qualité estomac de fer peut contrer un poison  
Ingurgité.

## Règle de combinaison des Bonus (Buff)

- Reçu par trait de personnage
- Reçu par sorts
- Reçu par potions
- Reçu par environnement
- Reçu par les hauts faits (spéciaux)

Peu importe le bonus reçu, il ne peut y avoir **qu'une seule combinaison de bonus à la fois sur votre armement, votre personne et sur un objet ou une zone** : soit Passif et défensif soit Passif et Offensif. Le premier bonus (buff) reçu de sa catégorie (PASSIF, DEFENSIF OU OFFENSIF) est le seul actif, tous les autres seront sans effet tant que le premier ne sera pas terminé. Le joueur ne peut décider de celui qu'il garde, il doit utiliser le premier reçu avant de pouvoir en recevoir un autre (évitant de se faire un sort pour annuler un sort de malus).

Exemple : vous vous donnez par sort sur votre corps « prévention magique » qui vous protège des 5 prochain points de dégât physique. C'est un sort défensif, donc vous pouvez utiliser un sort passif en plus uniquement sur vous mais non un sort offensif. Vous pouvez mettre un bonus offensif dans votre arme en même temps, puisqu'il ne s'agit pas de votre personne, mais si vous mettez un sort dans votre arme vous ne pouvez utiliser un trait de personnage supplémentaire comme botte secrète pour faire un dégât perce-armure.

Pour l'application des Bonus votre armement peut avoir à la fois en tout temps un bonus offensif uniquement.

Si vous utilisez un trait de personnage ou sort qui touche à la fois votre personne et votre arme, vous ne pouvez utiliser d'autres bonus par-dessus.

**Les traits de personnages** qui augmentent votre puissance ne peuvent être combinés avec aucun autre bonus, les traits affectent la frappe normale de votre arme uniquement.

NB : Les bonus permanents sur votre arme (exemple arme martiale +3), les hauts faits ainsi que la force ne sont pas affectés par la règle, car ils font partie intégrale de votre frappe de base

**\*\*\*EXCEPTION : L'école de Magie de DIVINATION est la seule école autorisée à combiner plusieurs sorts passifs qui ont la catégorie activation, car c'est le pouvoir de la divination\*\*\***

**\*\*\* AUCUNE COMBINAISON N'EST POSSIBLE ENTRE UN SORT ET UN TRAIT DE PERSONNAGE EN TOUT TEMPS \*\*\***

### \*\*\*\*\* RÉSUMÉ SIMPLE \*\*\*\*\*

**La personne** comprend son corps, son linge, son armure = 1 bonus passif et au choix 1 bonus défensif ou offensif

**L'arme** : 1 bonus ou compétence ou potion seulement (peu importe le nombre d'armes que vous avez 1 seul actif à la fois). Les hauts faits, les bonus de forge et les bonus de force comptent comme les dégâts de base.

**Bijoux** : Les bijoux qui ont un effet magique qui leur sont propres et permanents ne comptent pas dans le nombre de bonus (Exemple : vous avez un collier qui vous guérit de 7 PV 1x/jour, il ne vous empêche pas de mettre un sort passif sur vous)

## RÈGLE DE COMBINAISON DES OBJET MAGIQUE

**Qu'est-ce qu'un objet magique** : un objet magique est un objet qui a un pouvoir quelconque autre que des +

Exemple : Une bague de +2 de force est un objet magique

Une épée +2 n'est pas considéré comme un objet magique

**Un objet magique intelligent** : Est considéré objet intelligent quand celui-ci a des pouvoirs différent tel qu'une épée qui redonne des vies, accorde des points d'Énergie, a un sort inclus dedans, tous les objets qui peuvent accomplir des pouvoir son considéré comme tant intelligents d'une certaine manière et son assujetti à la règle des 3 objets magique

Exemple d'objet magique :

- Bague de + (force, métabolisme, savoir, volonté, vie, mana)
- Tout parchemin avec un sort dessus (arcane, divin, shamanique)
- Arme intelligente qui donne des bonus autre que des +
- Armure intelligente qui donne des bonus autre que des +
- Bouclier intelligent qui donne des bonus autre que des +
- Bijoux contenant un effet
- Artefact

## RÈGLE D'UTILISATION DES OBJETS MAGIQUE

Les magiciens, les prêtres, les shamans, les paladins et les classe de prestige qui on la magie naturel en eux (point de magie) peuvent utiliser les objets magiques qui sont reliés à leurs classes sans devoir utiliser la compétence d'utilisation d'objet magique sauf s'ils désirent utiliser un objet magique qui n'est pas relié à leur classe

- Exemple : Un magicien n'a pas besoin d'avoir la compétence utilisation d'objet magique pour utiliser sa Baguette, une bague de force, ses parchemins mais s'il veut utiliser une épée intelligente il en aura besoin

Toutes les autres classes qui n'ont pas de magie naturelle en eux (aucun point de magie), doivent obligatoirement avoir la compétence utilisation d'objet magique selon le niveau de l'objet qu'ils veulent utiliser



## RÈGLE DU PORT D'OBJET MAGIQUE

Vous pouvez en tout temps n'avoir que **3 objets magiques sur vous**

- Vous devez en tout temps avoir les 3 cartes des objets magique que vous portez sur vous et il est permit d'en changer tant que vous ne dépassez pas la règle des 3 objets magique sur vous,
- Si vous dépassé le nombre des trois objets magiques, il se pourrait que ceux-ci s'auto détruise et vous cause des dommages (si l'animation vous surprend à en utiliser plus de 3 celle-ci pourrait vous donnez un effet)
- **Les bagues** son autorisé uniquement 1 bague magique par main maximum et il est interdit d'en porter une et de la prétendre inactif (vous devez avoir la carte reliev uniquement aux bagues que vous portez sur vous et laisser les autres en jeux selon les règles)
- **Les Parchemins** bien qu'étant des objets magiques ils ne sont pas assujettis à la règle des 3 objets et il n'y aucune limite quant au nombre que vous pouvez transporter qu'il soit vierge ou actif
- **Les Grimoire et Bible** : ne sont pas considéré comme un objet magique et ne sont pas assujetti à la règle des 3 objets magique
- **Les baguettes** : si la baguette sert uniquement de canalisateur et n'a pas de carte autre que baguette elle n'est pas considéré comme un objet magique et n'est pas assujetti à la règle des 3 objets magique
- **Les Marchands** qui transportent des objets magiques pour les vendre ne doivent pas les porter sur eux de façon a laissez croire qu'ils sont actifs, il est permis de les transporter dans une bourse, un coffre et ceux-ci ne doivent pas se toucher sans protection entre eux (emballer dans du tissu ou dans des petit sachet séparé), il n'est pas permis de les portés sinon il compte dans la règle des 3

### LISTE D'EXEMPLE DE RÈGLE DE 3 OBJETS MAGIQUE

- 1 Bague +2 forces. 1 armure intelligente, 1 épée intelligente
- 1 bague +2 métabolismes. 1 bague +2 volontés, 1 collier donnant 10 PV
- 1 épée intelligente, i armure intelligente, 1 bouclier intelligent

## LES OBJETS HÉRITAGES

Un objet héritage n'a aucun pouvoir magique actif au moment où vous l'obtenez c'est à vous de trouver à quoi celui-ci est relié et de trouver comment le débloquent en jeu, l'objet héritage peut être relié à vous ou non selon celui-ci et s'il ne l'est pas peut être volable en jeu (une carte marquer Objet héritage Relié ou non relié vous sera remis) et tant que celui-ci n'est pas débloquent il n'est pas assujetti à la règle des trois objets magiques Une fois que vous aurez réussi à débloquent le ou les pouvoirs de l'objet la vraie carte sera fait avec les indications de ce qu'est l'objet et ses pouvoir et deviendra à ce moment un objet magique assujetti à la règle des 3

## UN ATOUT

Un atout est un bonus que votre perso obtient permettant à celui-ci d'accomplir quelques choses qui normalement votre race ou classe ne vous permettrait pas de faire, il peut être temporaire ou permanent, il peut être relié à un objet ou à votre personne Si l'atout est relié à votre personne il ne peut être voler ses un complément à votre personnage et aucune carte ne vous sera donné, mais il doit être bien écrit sur votre fiche et confirmé par un des 3 DM Si l'atout est relié à un objet celui-ci pourrait être volable en jeu et selon l'objet il est possible qu'une carte ou non pour celui-ci vous soit remis

# GLOSSAIRE

## LES DÉGÂTS

<u>Types de dégâts</u>	<u>Description</u>
<b>Magique</b>	Les dégâts magiques ignorent les armures physiques. Les dégâts sont retirés directement des PV malgré le port d'armure. Il n'est pas possible d'utiliser de CC contre des dégâts magiques.
<b>Perce-armure</b>	Les dégâts "perce-armure" ignorent tous les types d'armures et ne peuvent en aucun cas être contrés par un CC.
<b>Contondant</b>	Les dégâts contondants doivent être faits avec une arme qui ne tranche pas (masse, marteau, gourdin, etc.). Une cible qui reçoit n coup contondant doit utiliser 2 contrecoups par coup pour contrer l'attaque puisque l'arme endommage plus fortement l'armure.
<b>Enclume</b>	Les dégâts contondants doivent être faits avec une arme qui ne tranche pas (masse, marteau, gourdin, etc.). Une cible qui reçoit n coup contondant doit utiliser 4 contrecoups par coup pour contrer l'attaque puisque l'arme endommage plus fortement l'armure.
<b>Drain de vie</b>	La personne causant les dégâts du type « drain de vie » reçoit les points infligés sous forme de point de vie. Ne peut en aucun cas dépasser le maximum de points de vie du personnage. Énoncé : "5 de dégâts drain de vie".
<b>Argent</b>	Les dégâts "argent" affectent uniquement les cibles qui ont une vulnérabilité à ce métal. Une cible ayant cette vulnérabilité qui reçoit un coup "argent" subit le double des dégâts. C'est à la cible de compter l'effet en double des dégâts "argent" qu'elle reçoit.
<b>Poison</b>	Les dégâts de type "poison" ne peuvent être qu'en partie évités par un CP. Une personne qui reçoit des dégâts poison, et qui utilise un CP, reçoit la moitié des dégâts. L'empoisonneur n'a pas à demander si la personne utilise un CP. C'est à la cible de penser à le dire. Énoncé : "6 poisons". Si la cible utilise un CP, l'attaquant répond alors "3 poison" (ce qui correspond à la moitié des dégâts que la cible reçoit). TOUT POISON INGÉRÉ NE PEUT ÊTRE CONTRÉ PAR UN CONTRE POISON SEUL ESTOMAC DE FER AGIT CONTRE UN POISON INGÉRÉ

## LES EFFETS

<u>Types d'effets</u>	<u>Description</u>
<b>Aura de sérénité</b>	Empêche toute personne dans la zone de se faire attaquer physiquement, incluant par les attaques physiques extérieures à la zone. Les projectiles et la magie passent. Les personnes à l'intérieur de la zone sont affectées d'un effet d'apaisement
<b>Apaisement</b>	Calme les effets de rage, retire l'envie de combattre. Calme les paniques liées aux effets de peur. Peut se défendre.
<b>Assommement</b>	Tombe inconscient UNE minute si fait physiquement, sinon selon la durée du sort. Un total de 5 points de dégâts annule cet effet.
<b>Aveugle</b>	La cible doit fermer les yeux pour la durée de l'effet. Elle ne peut pas se battre afin d'éviter de blesser les autres personnes autour d'elle.
<b>Chaos</b>	Créer un effet où la ou les cibles s'attaquent entre elles peu importe leurs allégeances ou leurs affinités.
<b>Confusion</b>	La cible devient déboussolée, son sens de l'orientation perdu. Il ne peut que se défendre.
<b>Enchevêtrement</b>	Seul le bas du corps est immobilisé, la cible ne peut plus se déplacer et ses jambes ne peuvent plus bouger. La cible peut tout de même se battre, sauf exceptions.
<b>Étourdissement</b>	La cible perd son sens de l'équilibre et marche comme s'il était ivre. Ne peut que se défendre et avec difficulté.
<b>Frayeur</b>	Est un sentiment égal à une phobie, ne peut être contré par une phobie.
<b>Immatérialité</b>	Il est possible pour certains personnages de devenir immatériel. Pour ce faire, le personnage doit se concentrer 5 secondes en levant la main dans les airs et faire le décompte avec ses doigts. Cela représente la personne qui commence à disparaître du plan matériel. Si la personne est interrompue durant son décompte, la tentative de changement de plan échoue. À la fin du décompte, la personne ferme le point en signe de "non-existence". Une personne immatérielle ne peut pas parler ni interagir d'aucune manière que ce soit avec d'autres personnages ou avec son environnement.
<b>Immobilisation</b>	Est incapable de bouger, de parler, voit devant lui et entend. Un total de 5 dégâts brise l'immobilisation.

<b>Malédiction</b>	<p>Effet affectant un personnage jusqu'à ce que le délai expire ou qu'il soit retiré par un sort ou un rituel.</p> <p>Mineure : Dure 1 heure Normale : Dure 24 heures Majeure : Permanent, nécessite un rituel</p>
<b>Mutisme</b>	<p>La personne muette ne peut plus parler durant la durée de l'effet. Elle ne peut donc plus incanter ou utiliser des objets magiques qui demandent activation par un mot magique</p>
<b>Non-détection (invisibilité)</b>	<p>Une cible qui est invisible ou affectée par un effet de non-détection doit créer croiser les bras sur sa poitrine afin que signifier aux autres joueurs qu'elle ne peut être vu.</p> <p>Une personne invisible ou affectée par un effet de non-détection ne peut attaquer ou lancer un sort sans que cela mette automatiquement fin à l'effet en cours.</p>
<b>Peur</b>	<p>État de panique modéré, selon votre niveau de volonté. Plus il est bas, plus vous tenterez de fuir. Exemple : vous avez 5 de volonté, vous vous éloignez. Vous en avez 2, vous courez le plus loin possible.</p>
<b>Pétrification</b>	<p>Une personne qui se fait pétrifier ne peut plus bouger (immobilisation totale). Durant la durée de l'effet, elle est immunisée aux coups physiques normaux, et elle ne peut être détrossée.</p> <p>Un total de 5 dégâts magiques sort la cible de son état de pétrification. Une force de 10 est requise pour la déplacer.</p>
<b>Ralentissement (lenteur)</b>	<p>Tous les mouvements sont ralentis de la moitié de leur vitesse. 5 points de dégâts annulent l'effet.</p>
<b>Sommeil</b>	<p>La personne tombe endormie pour un temps x selon l'effet donné. Un total de 5 dégâts sort la cible du sommeil.</p>
<b>Souffrance</b>	<p>La cible ressent une douleur atroce au point de se rouler en boule au sol le temps donné. Un total de 5 points de dégâts annule cet effet.</p>
<b>Statue</b>	<p>Rend complètement immobile la cible. Ne voit plus, n'entend plus, ne bouge plus et est immunisé à tous les dégâts et effets possibles durant la durée (excepté une dissipation de la magie). Nécessite 30 de force pour déplacer.</p>
<b>Surdité</b>	<p>La cible n'entend plus rien de ce qui se passe autour d'elle.</p>
<b>Terreur</b>	<p>Fera tout pour fuir en panique la source de sa terreur jusqu'à ce qu'il ne voie plus la source de sa terreur.</p>

## LES ATTAQUES SPÉCIALES

### Types d'attaques

### Description

#### **Attaque par derrière**

Une "attaque par derrière" est une attaque qui doit être faite sur une cible prise par surprise. Ce type d'attaque possède les caractéristiques suivantes:

- Les dégâts sont "perce-armures"
- L'attaque ne peut pas être contrée par une "esquive"
- Les sorts qui protègent contre un prochain coup physique ne protègent pas contre une attaque par derrière.
- Le sort "revers supérieur" est le seul sort qui fonctionne et protège contre une attaque par derrière.

#### **Assommement**

Assommé : Tombe inconscient 1 minute si fait physiquement, sinon selon la durée du sort. Si la cible reçoit 5 points de dégâts, le sort s'annule

## LES DÉPLACEMENTS

<u>Types</u>	<u>Description</u>
<b>Évasion</b>	<p>Le personnage utilisant l'habileté "évasion" doit l'annoncer à ses adversaires, et fuir. Durant cette période, les adversaires ne peuvent poursuivre la personne. La personne doit compter à voix haute le délai de son évasion. Seule l'habileté "Arrestation" peut annuler l'effet de l'évasion. Énoncé: "Évasion 9 secondes"</p>
<b>Hypervitesse</b>	<p>Un personnage qui utilise l'hypervitesse se déplace extrêmement vite durant une brève période de temps durant laquelle toutes les autres personnes présentes cessent de bouger. Il est possible que la personne qui utilise l'hypervitesse doive utiliser un "tchak", afin de créer la suspension du jeu le temps de son déplacement pour bien illustrer qu'elle se déplace si vite que les autres n'ont pas le temps de bouger durant ce délai. La personne doit compter à voix haute le délai de son hypervitesse. Énoncé : "Tchack ; Hypervitesse, 10 secondes"</p>
<b>Vol</b>	<p>Certains personnages ont la possibilité de s'envoler dans les airs que ce soit par l'utilisation d'un sort, ou parce que le personnage a une aptitude à le faire (ex : grâce à ses ailes). Sort : si la personne s'envole grâce à un sort, elle s'envolera à la fin de son incantation. Ailes : Si un personnage ayant des ailes désire s'envoler, il devra faire un mouvement de battement d'ailes avec ses bras pendant 5 secondes. À la fin de ce décompte, il décollera du sol. Si la personne est interrompue durant son décompte, la tentative de d'envol échoue. Pour signifier qu'elle est en vol, la personne devra croiser les bras au-dessus de la tête. Une personne qui vole ne peut attaquer les personnes au sol.</p>
<b>Changements de plan</b>	<p>Il est possible pour un personnage qui en a le pouvoir de changer de plan (ex : le purgatoire, l'éther, l'enfer, le panthéon etc.). Pour ce faire, le personnage doit se concentrer 5 secondes en levant la main dans les airs et faire le décompte avec ses doigts. Cela représente la personne qui commence à disparaître du plan matériel. Si la personne est interrompue durant son décompte, la tentative de changement de plan échoue. À la fin du décompte, la personne ferme le point en signe de "non-existence". Une personne qui change de plan disparaît du plan matériel pour une <b><u>durée d'une heure</u></b>. La personne ne peut pas revenir sur le plan matériel avant la fin de ce délai ; elle doit donc se présenter à l'Autel des dieux pour indiquer son changement de plan.</p>

## **Téléportation/ déphasage**

Il existe plusieurs moyens de se téléporter d'un endroit à un autre (ex : déplacement par les ombres, sort de téléportation, etc.), mais ils fonctionnent tous de la même manière.

Pour ce faire, le personnage doit se concentrer 5 secondes en levant la main dans les airs et faire le décompte avec ses doigts. Cela représente la personne qui commence à disparaître du plan matériel. Si la personne est interrompue durant son décompte, la tentative de téléportation échoue.

À la fin du décompte, la personne ferme le point en signe de "non-existence", et elle se déplace en marchant à un rythme normal sur la distance permise le point dans les airs.

### **META (Metagaming)**

**Vous ne devez en aucun cas utiliser une information que vous savez soit par les règles ou par déduction si votre personnage ne le sait pas en jeu (possibilité de strike)**



## Les Âmes

**Définition** : chaque personne a une âme en elle, qui représente votre essence, donc le fait de ne pas avoir d'âme doit être vu comme si vous étiez coupé de vos émotions habituelles et que vous ressentez un certain vide en vous.

### Comment peut-on perdre son âme

**Qui peut prendre votre âme** : Seul un seigneur infernal et un seigneur des ombres peuvent prendre votre âme en la drainant (RP de 5 minutes). Un démon majeur ou un démon prêtre de Satanos peuvent le faire mais seulement avec l'aide d'une pierre d'âme et d'un petit rituel (5 minutes minimum de RP) tout autre démon non pas le pouvoir de le faire.

Il n'est pas nécessaire d'achever une personne pour prendre son âme mais simplement de la maintenir immobilisée durant les 5 minutes ou la rendre inconsciente.

Dans de rares exceptions, certains démons auront l'autorisation pour réussir une quête d'enlever un nombre défini d'âmes avec un objet plus la pierre d'âme. Cet objet leur donnera temporairement ce pouvoir.

**Toute âme remise de façon volontaire** à un démon est perdue et scellée en enfer pour une saison entière sauf si Satanos lui-même accepte de vous la remettre, La remise volontaire de votre Ame entraîne immédiatement un changement de votre alignement qui devient automatiquement mauvais

### Où va votre âme

Le seigneur peut garder prisonnier sur lui dans les pierres un maximum de 5 âmes, chacune Dans une pierre différente pour un maximum de 1 lune. Toutes les autres seront Immédiatement relâchées en enfer (remises au poste de garde).

Dans de rares exceptions, l'âme peut être remise en cadeau ou en gage à un démon ayant la capacité de la contenir et celui-ci pourra garder l'âme jusqu' à ce que vous réussissiez une quête pour la récupérer.

## Quelles sont les conséquences à ne plus avoir son âme

- (Seul un démon peut vivre sans son âme sans subir de conséquences)
- Le fait de ne plus avoir d'âme **vous empêche d'utiliser vos contre sorts** sur des effets autres que des sorts entraînant un achèvement tant et aussi longtemps que vous ne l'avez pas récupéré.
- Il vous sera impossible de changer de race ou de faire évoluer votre race si vous n'avez pas votre âme (sauf pour les démons).
- Vous ne pourrez pas participer à certain donjon du fait que vous ne pouvez décider en votre âme et conscience.
- Le fait de ne pas avoir votre âme vous prive de vos émotions tel que vous les viviez avant et vous sentez un grand vide et même un certain détachement pour certaines choses.
- Parce que vous n'avez plus votre âme, vous ne ressentez plus les effets de vos dévotions, votre haine, votre amour ou autres choses régissant vos émotions.

## Comment récupérer son âme

Si vous obtenez la pierre contenant votre âme, l'âme vous reconnaît et reviendra en vous au contact de la pierre sur votre peau.

Si votre âme est en enfer, afin de la faire sortir des enfers vous devrez :

**1<sup>ère</sup> possibilité** : Soit trouver un archange et lui demander de rappeler votre âme par un procédé unique (mini-rituel).

**2<sup>ème</sup> possibilité** : Soit procéder à un rituel spécial afin d'ouvrir un puits sur les enfers et rappeler les âmes par leur nom, celle-ci souffre durant le transfert et vous laissera faible (rituel 1heure minimum pour 1 âme et 15 minutes de plus par âmes supplémentaires, maximum de 5 âmes par rituel).

**3<sup>ème</sup> possibilité** : Aller en enfer et réussir à appeler votre âme par son vrai nom à vos risques et périls.





# CRÉATION D'UN PERSONNAGE



## UNIVERS FANTASTIQUE

Grâce à son univers fantastique, le GN « Les Mondes de Zaryzad » vous permettra d'incarner un personnage selon vos goûts.

Nous avons conçu les règles afin de permettre à tous de pouvoir y incarner un personnage à sa mesure et de pouvoir le faire évoluer. Ainsi, il est évident que nous n'avons pas pu tout prévoir les styles de personnage possible et si une race ou classe n'est pas disponible vous aurez la possibilité, suite à votre requête, de faire des quêtes pour être le premier à la débloquent.

Afin de rendre la création de votre personnage plus facile, nous vous recommandons de prendre le temps de lire les divers documents de la section « Création » ainsi que suivre l'exemple ci-dessous.

**Il est important de penser à soumettre par courriel votre fiche pour vous éviter des frais supplémentaires de 5\$ à l'inscription.**

Afin que votre fiche soit en règle et que vous puissiez la soumettre,  
Veuillez enregistrer votre fichier comme suit:

**# Joueur, vrai nom complet, nom de personnage**

Ex : # 152, Patrick Bouchard, Satanos.doc

**Toute fiche reçue ou nommée d'une autre façon vous sera REJETÉE SANS AUTRE AVIS  
Et sera considérée comme une fiche non-reçue.**

## Identification

Pour commencer la création de votre personnage, vous devez remplir la section « Fiche de Personnage » :

- Inscrire votre nom réel.
- Inscrire votre adresse courriel.
- Inscrire votre numéro de joueur (Qui vous sera attribué à la suite de votre première inscription.)
- Vous devez trouver un nom à votre personnage. (Aucun nom connu ne sera autorisé)
- Choisir une race. (Parmi celles présentées dans la section « Race »)
- Choisir une classe. (Parmi celles présentées dans la section « Classe »)
- Choisir un alignement qui devra être en lien avec le Dieu ou le Culte que vous priez, si vous êtes sans \* croyance choisir un des alignements possibles.

## Les alignements

### BON, NEUTRE OU MAUVAIS.

#### BON :

- Un personnage avec un alignement bon sera une personne de nature dévouée et préférera toujours choisir le bien dans la mesure du possible.
- S'il se choisit un Dieu, celui-ci ne pourra qu'être un Dieu bon et il fera de son mieux pour suivre et respecter ses dogmes.
- Il aura tendance à prendre soin des êtres qui lui sont cher plutôt que faire passer son profit personnel en premier.
- Il croit et défend ses valeurs et cherchera à s'entourer d'autres personnes relativement bonnes.

#### NEUTRE :

- Une personne neutre a **pour priorité l'équilibre.**
- S'il se choisit un Dieu, il choisira un Dieu neutre afin de ne pas être en conflit avec ses propres valeurs.
- Il respecte et fait respecter la balance qui affecte autant les bons que les mauvais.
- **Être neutre ne veut pas dire choisir de faire ou ne pas faire certaines choses en fonction de ses envies.**
- Le neutre va **assumer les conséquences de sa neutralité** qui parfois pourraient l'entraîner à faire des choix pour maintenir l'équilibre allant à l'encontre de ses amis.
- Le neutre ne prendra pas partie d'une cause tant qu'il ne sentira pas que l'équilibre est brisé.

#### MAUVAIS :

- Une personne mauvaise est au départ passé maître dans l'art de la manipulation et de la corruption.
- Souvent égoïste et égocentrique, il ne respectera de valeurs sauf celles qui lui sont profitables.
- S'il se choisit un Dieu, il sera obligatoirement Mauvais et se sera les dogmes qu'il respectera scrupuleusement par choix.
- Choisir un dieu ou un Culte vous aidera à définir la pensée et la raison d'être de votre personnage (voir Les Croyances et Sortilèges).

## Points de Statistiques de base

Votre personnage dispose de 16 points de statistiques de base que vous pouvez attribuer à votre guise en force, savoir, volonté et métabolisme, selon une des trois combinaisons ci-dessous.

4 4 4 4

3 4 4 5

3 3 5 5

- Vous ne pouvez avoir 2 ou 6 en statistique de base, seuls des avantages ou désavantages pourront vous faire augmenter selon vos choix.
- Vous pourrez augmenter vos statistiques avec des bonus de race, de classe, de traits de personnage et de vos qualités/défauts (Voir dans les sections appropriées).
- Les points de vie (PV) sont calculés par votre niveau de classe, les bonus de métabolisme, votre race, vos qualités/défauts et autres bonus spéciaux.
- Les points de magie (PM) mystiques ou divins sont calculés par votre niveau de classe, les bonus de savoir (mage, shaman), les bonus de volonté (prêtre, paladin, shaman), vos qualités/défauts et autres bonus spéciaux.
- **Chaque statistique ne peut excéder 10 et ce en tout temps sauf autorisation.**

STATISTIQUES				
	FORCE	SAVOIR	VOLONTÉ	MÉTABOLISME
BASE	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
+ CLASSE				
+ RACE	<b>+1</b>	<b>-1</b>	<b>-1</b>	<b>+1</b>
+ QUALITÉ / DÉFAUT				
+ BONUS / NIVEAU				
+ AUTRE				
= TOTAL	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>

POINT VIE		POINT MAGIE	
RACE	<b>18</b>	RACE	<b>6</b>
+ CLASSE		+ CLASSE	
+ MET/NIV		+ SAV/NIV	
+ QUAL/DÉF		+ QUAL/DÉF	
+ + NIVEAU		+ + NIVEAU	
+ AUTRE		+ AUTRE	
= TOTAL	<b>18</b>	= TOTAL	<b>6</b>

## Les Statistiques

FORCE			SAVOIR	
0	Plus un muscle ne fonctionne. Vous avez l'air d'un ver de terre sans corps.	0	0	Une ablation du cerveau s'est produite. Plus aucune source d'intelligence n'existe.
1	Incapable d'utiliser les armes.	1	1	Difficulté d'élocution.
2	Permet d'utiliser les armes de classe petite.	2	2	Utilise la langue commune. -1 point d'énergie (PM) par niveau.
3	Permet d'utiliser les boucliers de type petit.	3	3	Maîtrise des sorts arcanes / danses des niveaux 1- 2- 3.
4	Permet d'utiliser les armes et boucliers de classe moyenne.	4	4	Maîtrise des sorts arcanes / danses du niveau 4.
5	Permet d'utiliser les boucliers de type grand.	5	5	Choisit 1 trait de personnage dans sa classe à novice.
6	+ 1 point de dégât supplémentaire. Permet d'utiliser les armes de classe martiale.	6	6	Utilisation d'une deuxième langue au choix.
7	Permet d'utiliser les boucliers de type pavois.	7	7	Maîtrise des sorts arcanes / danses du niveau 5. +1 point d'énergie (PM) par niveau.
8	Permet d'utiliser les armes de classe à 2 mains.	8	8	Maîtrise des sorts arcanes / danses du niveau 6. Utilisation d'une troisième langue au choix.
9	Résiste à 1 désarmement par jour.	9	9	Maîtrise des sorts arcanes / danses du niveau 7. +1 point d'énergie (PM) par niveau.
10	+ 1 point de dégât supplémentaire. Permet d'utiliser les armes de classe géante.	10	10	Choisit 1 trait de personnage dans sa classe à novice. Maîtrise sorts du niveau 8.
<b>VOLONTÉ</b>			<b>MÉTABOLISME</b>	
0	Une opinion? Non tout semble une bonne idée, sauf le suicide.	0	0	Vous tombez avec un système si faible que tout dans l'air peut vous faire mal. Vous ressemblez à un gros légume
1	Affecté par tous les sorts mentaux.	1	1	Épuisement continué. -1 point de vie (PV) par niveau.
2	-1 point d'énergie (PM) par niveau.	2	2	Permet d'utiliser une cuirasse.
3	Maîtrise de la prière/ danses des niveaux 1-2-3.	3	3	Permet d'utiliser une armure légère.
4	Maîtrise de la prière / danses du niveau 4.	4	4	Bonus de contre poison +1.
5	+1 point d'énergie (PM) par niveau.	5	5	+ 1 point de vie (PV) par niveau.
6	Résistance aux sorts / danse de peur	6	6	Permet d'utiliser une armure de bataille.
7	Maîtrise de la prière / danses du niveau 5. +1 point d'énergie (PM) par niveau.	7	7	Permet d'utiliser une armure de guerre.
8	Maîtrise de la prière / danses du niveau 6.	8	8	+1 point de vie (PV) par niveau.
9	Maîtrise de la prière niveau 7. Résistance aux sorts de charme et terreur (si le lanceur n'a pas la volonté égale)	9	9	Bonus de contre poison +1.
10	Maîtrise de la prière du niveau 8. Résistance aux sorts de suggestion et control mental (A volonté égale le niveau du joueur prévaut)	10	10	Immunisé contre tous les poisons non ingérés seulement.

Pour les shamans, vous choisissez de prendre soit dans volonté ou dans savoir mais ne peut combiner les deux. Les magiciens utilisent le savoir et les prêtres la volonté

## Les points d'expérience (XP)

Tout nouveau personnage démarre au niveau 1, avec 0 point XP.

L'évolution des personnages est basée sur un système de points d'expérience qui vous donnera accès à de nouveaux avantages à chaque niveau que vous atteindrez. Le tableau ci-dessous donne le nombre de XP nécessaires pour atteindre le niveau suivant\*.

\*Si vous gagnez un niveau durant un scénario, vous devrez attendre au prochain scénario pour recevoir vos avantages et soumettre votre fiche de personnage à l'organisation.

Il est de votre responsabilité d'envoyer la nouvelle fiche avant le prochain GN pour être effective

XP	0	125	350	675	1100	1625	2250	2975	3800	4725
Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

## Les points de traits de personnage

Les points de traits de personnage sont distribués en fonction de la race, la classe et du niveau de votre personnage, vous permettant de se choisir des traits de personnages qui vous rendront unique.

**Le fait de changer de race en jeu vous oblige à réajuster vos points de traits de personnage en fonction de la nouvelle race. Aucun point de l'ancienne race ne peut être conservé.**

**Cela ne permet pas de remplacer ses traits de personnage pour d'autres ou d'effectuer un remaniement de la fiche.**

*EXEMPLE:*

Un Humain (5) guerrier (2) niveau 5 à 62 points de traits devient un Elfe Noir (3) guerrier (2) niveau 5 à 52 points de traits. Il doit donc retirer un total de 10 points de traits de personnage de sa fiche.

À chaque nouveau niveau vous ajouterez, aux points déjà attribués, A+B+C, c'est-à-dire :

$$\mathbf{A \text{ (points de race)} + B \text{ (points de classe)} + C \text{ (points de niveau actuel)}}$$

**Additionné au total de votre niveau précédent.**

POINT DE TRAITS DE PERSONNAGE								
A		B	+	C	+	AUTRE/NIVEAU	=	TOTAL
RACE		CLASSE		NIVEAU				



## TABLE D'ACQUISITION DES POINTS DE TRAITS

TAUX D'ACQUISITION DES POINTS DE TRAITS DE PERSONNAGE					
A - RACE		B - CLASSE		C - NIVEAU	
Humain (inclus le bonus de race +1)	5	Paysan	3	1	+10
Elfe des cités	4	Barbare	2	2	+3/13
Elfe sauvage	3	Guerrier	3	3	+4/17
Nain des villes	3	Paladin	3	4	+2/19
Nain des collines	3	Prêtre	4	5	+3/22
Orc	3	Magicien	4	6	+4/26
Demi-Orc humain	2	Shaman	3	7	+2/28
Demi-Orc Elfe	3	Voleur	3	8	+3/31
Demi-Elfe	3	Bourgeois	4	9	+4/35
Demi-Cambion	4	Prélat-Solar (L)	3	10	+6/41
Gobelin	3	Traqueur Blanc/noir (L)	3		
Hobgobelin	4	Guerrier céleste (L)	3		
Myconide	3	Protecteur Solaire (L)	3		
Humain (aberration de la nature)	2				
Homme-Rat	3				
Elfe Noir	3				
Homme-Loup	3				
Azimont (Demi-Céleste)	4				
Minotaure	3				
Céleste (L)	5				
Sombre Céleste (L)	5				
Cambion (L)	5				
Succube/Incube (L)	5				
Grizlokrog (L)	4				
Tréant (L)	5				
Ombre (L)	5				
Homme griffon (L)	5				
Fondateur (L)	6				
Kami (L)	4				
Vesper Beta (L)	5				
Homme Tortue (L)	3				
Pandakoïs (L)	4				
Nayade (L)	4				

L = Race Limité sous approbation de l'organisation et doit être débloquer en jeux uniquement

## POINT DE TRAITS DE PERSONNAGE

### Exemple : Points de Traits de Personnage

Humain paladin niveau 5 aurait 62 points en tout de traits de personnage voici comment bien comprendre comment faire le calcul.

Niv	A RACE		B CLASSE		C NIVEAU		NIVEAU PRECEDENT		TOTAL
1	5	+	3	+	10	+	0	=	18
2	5	+	3	+	3	+	18	=	29
3	5	+	3	+	4	+	29	=	41
4	5	+	3	+	2	+	41	=	51
5	5	+	3	+	3	+	51	=	62

## HAUTS FAIT / BONUS DE TRAIT

Les hauts faits sont des bonus qui ont un lien direct avec votre classe et vous donnent certains avantages.  
Les bonus de traits de personnage sont les bonus de classe de votre personnage.

HAUT FAIT / BONUS DE TRAIT DE PERSONNAGE	QUALITÉ	DÉFAUT

## EXPLICATION DE LA TABLE DE FORCE

Table de force	
Force égale à égal	Gagnant physique
Écart de 1 point de force entre les 2	Peut résister 3 min avant de céder
Écart de 2 points de force entre les 2	Peut résister 2 min avant de céder
Écart de 3 points de force entre les 2	Peut résister 1 min avant de céder
Écart de 4 points de force entre les 2	Peut repousser à 1 pied de distance
Écart de 5 points de force entre les 2	Peut repousser à 2 pieds de distance
Écart de 6 points de force entre les 2	Peut repousser à 3 pieds de distance
Écart de 7 points de force entre les 2	Peut lancer à 2 pieds de distance

Écart de 8 points de force entre les 2

Peut lancer à 5 pieds de distance

Écart de 9 points de force entre les 2

Peut lancer à 10 pieds de distance

### L'utilisation de la force physique en jeu

On ne doit pas penser que parce que l'on a atteint un haut niveau de la table de force que nous pouvons briser et réussir tous les essais demandant de la force. Cela ne nous rend pas surhumain.

Parfois, certaines actions vont demander plus d'une personne à 10 de force et sur une période de temps variable. Seul un des DM est en mesure de vous confirmer l'exactitude de la force requise, car il serait trop long d'énumérer ici toutes les possibilités mais vous pouvez valider en début de jeu si vous possédez un objet risquant de demander de la force pour l'ouvrir etc.

**\*Pour restreindre les mouvements d'un joueur il faut absolument l'usage de ses deux mains libres.**

**On ne peut en aucun temps retenir un joueur d'une seule main et le frapper de l'autre peu importe le niveau de votre force**

**Il est interdit de dépasser la table de force sauf sur autorisation de l'organisation**

*Exemple 1 :* Des menottes de métal attachées dans le dos ne se brisent pas seulement avec la force. Mit en avant avec 10 de force et un autre élément fixe pourrait les briser selon le cas.

*Exemple 2 :* Une cage forgée en argent ou en métal fort pourra être tordue barre par barre en combinant la force de 3 personnes à 10 en même temps par barre et durant 5 minutes par barre.

*Exemple 3 :* Vous avez 10 de force, et votre adversaire a 7 de force et veu vous empêcher de bouger vous la repoussez, l'écart de 3 entre vous 2 fait que votre adversaire réussira à rester maximum 1 minute avant que vous pussiez le repoussez. Cette action ne permet pas de retenir alors que quelqu'un vous attaque, à moins d'avoir les deux mains sur vous il est possible de choisir de se déprendre au lieu d'exercer une force contraire.

## QUALITÉS ET DÉFAUTS

Vous pouvez choisir jusqu'à 3 qualités à votre personnage lui apportant ainsi des bonus mais en contrepartie vous devez choisir le même nombre de défauts que vous avez choisi de qualités

### QUALITÉS GÉNÉRALES

NOM	DESCRIPTION
Force du taureau	Ajoute +1 à votre force permanente
Savoir de l'érudit	Ajoute +1 à votre savoir permanent
Volonté du moine	Ajoute +1 à votre volonté permanente
Métabolisme accéléré	Ajoute +1 à votre métabolisme permanent
Bien portant	Ajoute +5 points de vie permanents
Bon équilibre	Immunise à une perte d'équilibre 1x /jour
Gigantisme	Peut jouer un perso qui demande une grandeur de 6 pouces de moins que vous
Nanisme	Peut jouer un perso qui demande une grandeur de 6 pouces de plus que vous
Troisième œil	Immunise à 1 vol à la tire jusqu'à adepte 1x /jour
Rentes	Reçoit 10 pièces d'or par scénario (les demander à l'inscription)
Noblesse	Permet de rendre votre personnage noble (voir la table de noblesse)
Résistance extrême	Ajoute +1 contre sort à votre total de votre fiche
Pieds légers	Augmente de 3 secondes le temps des compétences Évasion, Arrestation et Déplacement en forêt
Charismatique	Ajoute +5 points à ton niveau d'influence permanent de ton commerce
Versatiles	Ajoute +5 points de traits de personnage 1x à inscrire dans autres
Dogme	Permet de puiser dans la volonté de son Dieu 1x /jour pour augmenter sa volonté de +2 pour accomplir un acte précis d'une durée maximum de 30 minutes. Exemple : augmenter de +2 sa volonté pour résister à un sort de peur si on n'a pas la volonté nécessaire
Pouvoir apaisant	1x /jour à le pouvoir inné de calmer instantanément une personne simplement en le touchant durée maximum de 5 minutes (peut annuler un état de rage mais annule aussi la capacité à utiliser des moins dans ses vies durant la même période)
Chanceux	1x / jour peut éviter une attaque par derrière (Backstab)
Cœur vaillant	Enlève 5 minutes d'attente à la compétence survie
Ingéniosité	Réduit d'une ressource toutes fabrications ou constructions. Min 1 ressource, rare et moins

Estomac de fer	Prérequis : métabolisme de 5 Permet d'être immunisé à toute potion, concoction, poison que vous ingérez uniquement, s'il s'agit d'un poison vous en ressentez une certaine douleur mais lui résistez très bien et n'avez aucun des effets Seule et unique exception : les potions de guérison de points de vie et de maladie vous ne pouvez y résister avec estomac de fer
Initié	Permet à quelqu'un qui n'a pas la compétence Rituel de participer à un rituel et augmente le résultat de 4 points
Physionomie déficiente	Permet de contrer une restriction de taille liée à la race (ex. un elfe est frêle et vous êtes solidement bâti)

### QUALITÉS RESTREINTES À CERTAINE CLASSE

NOM	DESCRIPTION
Prodige (Magicien)	Ajoute +5 points d'art ancien (PM) à votre fiche permanente
Mémoire rapide (magicien/Traqueur Noir)	Réduit le coût de -1 point d'art (PM) par sort
Dévot (Prêtre / Paladin/Traqueur noir)	Ajoute +5 point Divin (PM) à votre fiche permanente
Foi inébranlable (Prêtre/Paladin)	Réduit le coût de -1 point Divin (PM) par sort
Docteur (Shaman/ Traqueur Blanc)	Ajoute +5 points de Culte (PM) à votre fiche permanente
Esprit de la tribu (Shaman/ Traqueur Blanc)	Réduit le coût de -1 point de Culte (PM) par sort
Fureur sacré (Barbare)	Ajoute +2 points de rage à votre total sur votre fiche permanent
Poigne de fer (Barbare/Guerrier)	Immunise à 1 désarmement 1x/jour
Maitre à la dague (voleur)	Augmente les dégâts de +1 à la dague permanente
Richissime (paysan)	Diminue de 1 la consommation de ressources dans son métier Min 1, rare et moins

## DEFAUTS GÉNÉRAUX

Faiblesse	Enlève -1 de force permanente
Ignorance	Enlève -1 de savoir permanent
Influençable	Enlève -1 de volonté permanente
Métabolisme lent	Enlève -1 de métabolisme permanent
Blessure de guerre	Choisi par l'organisation (Ne peut être pris à la création du personnage, se produit IG)
Roturier	Ne peut être noble, et jamais ne pourra le devenir
Criminel	La personne est criminelle et est sur la liste des criminels
Frêle	Enlève -2 points de vie permanent
Évaluateur de pacotille	Vous n'avez aucun talent à évaluer les valeurs des produits, vos transactions sont réduites de 50%
Borgne	Ne voit que d'un œil (doit porter un bandeau sur l'œil)
Aveugle	Ne peut voir. Doit avoir un bandeau complet
Gourmand	Fait le plus d'actions possibles pour toujours avoir de la nourriture, soit en mangeant beaucoup, soit en cherchant à faire de grandes réserves doit faire le RP en conséquence
Analphabète	Vous ne savez pas lire et vous serez toujours incapable de l'apprendre en jeu
Abandonnique	Vous avez une crainte d'être abandonné ou d'abandonner (doit être détaillé clairement sur la fiche ou en annexe)
Obsession	Est obsédé par une chose, une personne, une pensée tellement que celle-ci prend beaucoup de place et d'énergie. S'il s'agit d'un objet convoité, vous ferez n'importe quoi pour l'obtenir. (Doit être détaillé clairement sur la fiche ou en annexe)
Phobie	Doit exister en jeu. Avoir une phobie c'est avoir une peur marquée pour quelque chose et cette peur vous empêche de fonctionner normalement dès que celle-ci est présente. Ne peut prendre aucune phobie qui n'existe pas dans notre univers
Dévotion fanatique	Vous ressentez une haine mortelle contre une personne, un clan, un clergé, un culte ou autres et cette puissante haine vous pousse dans la mesure de votre capacité à tout faire pour détruire ou nuire grandement à l'objet de votre dévotion
Avare	Aime l'or, la richesse, une personne avare est une personne qui tient à ses richesses plus que tout au monde, il est même considéré comme étant un être gratte-sous prêt à faire presque n'importe quoi pour toujours plus s'enrichir
Tic nerveux	Par ce malus vous choisissez d'infliger un tic nerveux à votre personnage, ce tic doit être répété minimum au 15 minutes et être assez apparent pour que votre entourage le remarque.
Mal formation	Déformation physique apparente, peut remplacer un pré requis de race. Elle est très mal vue de ses pairs et non acceptée (doit être approuvée).
Charme obsessionnel	Ressent une profonde dévotion positive pour une autre personne ou une race et fera n'importe quoi pour protéger l'objet de sa dévotion et pour lui plaire (doit préciser)

## Defauts Généraux

Narcissisme	Besoin de se vanter, d'être le centre d'attention des autres. A un besoin marqué de se sentir supérieur aux autres.
Cleptomane	Maladie qui pousse à prendre les choses autour de vous sans raison et avec aucune subtilité, ne se cache même pas car il ne réalise pas son acte.
Besoin de la pie	Incapable de se taire, à un besoin constant de parler, d'échanger, a une opinion sur tout.
Maladroit	Malgré lui, il ne peut s'empêcher de faire des gaffes, verbales et physiques. Semble empoté et veut tellement bien faire qu'il manque son coup.
Colérique	S'énerve souvent et pour des raisons futiles.
Impatient	Incapable de tenir en place / d'attendre.
Anti rituel	Permet de nuire à un rituel en y participant. Réduit de 5 points (doit aviser le poste de garde de votre participation en secret)
Amnésique	Ne peut se souvenir de son passé. L'historique du personnage sera écrit par l'organisation en plusieurs étapes.

## DÉFAUTS RESTREINTS À CERTAINE CLASSE

Art ancien instable (magicien)	Double l'incantation (doit dire 2x l'incantation)
Mémoire lente (magicien)	Augmente le cout de chaque sort de 1 point
Manquement spirituel (prêtre/paladin)	Double la prière (doit dire 2x la prière)
Foi défaillante (Prêtre/Paladin)	Augmente le cout de chaque prière de 1 point
Instabilité spirituelle (Shaman)	Double la danse du culte (doit faire 2x la danse de chaque sort)
Solitude shamanique (Shaman)	Augmente le cout de chaque danse de 1 point



# LES RACES





## LES RACES DE BASES

Vous devez sélectionner une race avec les restrictions suivante :

### **Races de base : choix libre du joueur :**

- Humain
- Elfe des cités
- Elfe sauvage
- Nain des villes
- Nain des collines
- Orc
- Demi-Orc humain
- Demi-Orc Elfe
- Demi-Elf
- Demi-Cambion
- Gobelin
- Hobgobelin
- Myconide
- Humain (aberration de la nature)
- Homme-Rat
- Elfe Noir
- Homme-Loup
- Azimont (Demi-Céleste)
- Minotaure

### **Races limitées (L) :**

Possibilité de le devenir **uniquement en jeux** et après avoir réussi les quest reliés sur approbation de l'organisation

- Céleste (L)
- Sombre Céleste (L)
- Cambion (L)
- Succube/Incube (L)
- Grizlokrog (L)
- Tréant (L)
- Ombre (L)
- Homme griffon (L)
- Fondateur (L)
- Kami (L)
- Vesper Beta (L)
- Homme Tortue (L)
- Pandakois (L)
- Nayade (L)

### **Races de Prestige**

Accessible seulement (et pas automatiquement)

#### **À partir du niveau 6**

(Pour avoir les pleins effets de la race) Vous devez en faire la demande a l'organisation

Voir Section Races de Prestige pour des idées, il est possible sous certaine condition de créer votre propre prestige avec l'organisation

## Humain



### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les humains sont une race qui s'adaptent à leur environnement.
- Ils n'ont pas de mépris naturel pour les autres races.
- Ont toujours un minimum d'intelligence.
- Sont de nature habituellement sociale.

### APPARENCE

- Aucune restriction

### AVANTAGES

- +1 Point trait personnage (déjà calculé dans la table)

---

## Elfe des Cité



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Les elfes des cités sont des créatures hautaines et prétentieuses.
- Ils sont civilisés et intelligents.
- Ils ont une attitude noble et le temps semble infini pour eux.
- Méprisent les êtres à nature sauvage qu'ils jugent primitifs.
- Détestent plus que tous les elfes noirs.

### APPARENCE

- Les Elfes devront avoir l'air frêle et chétif.
- Les Elfes ont les oreilles pointues.
- Ont une tenue plus civilisée et une attitude noble.

### AVANTAGES

- +1 savoir
  - +1 volonté
  - -2 métabolismes
  - Lire, écrire et communication (Novice)
  - Utilisation d'objets magiques (Novice)
-

## Elfe Sauvage



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les Elfes sauvages sont des créatures primitives.
- Ils craignent et évitent la société.
- Se croient une race supérieure et méprise les humains, les orcs, les nains et déteste par-dessus tous les elfes noirs.
- Vivent en clans.
- La forêt n'a plus aucun secret pour eux.

### APPARENCE

- Les Elfes devront avoir l'air frêle et chétif.
- Les Elfes ont les oreilles pointues.
- Les Elfes sauvages portent des tenues des bois.

### AVANTAGES

- +1 métabolisme
- +1 force
- -1 savoir
- -1 volonté
- Chasse ou cueillette (Novice)

## Elfe Noir



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Développés à partir des larmes de Nokt'hra.
- De nature toujours mauvaise.
- Cette société matriarcale qui déteste et méprise tout ce qui n'est pas un elfe noir.
- Suivant habituellement de Nokt'hra.
- Maître du mensonge et de la manipulation.
- Les hommes elfes noirs sont soumis à leur femme sous peine de lourdes représailles.

### APPARENCE

Les Elfes noirs :

- Ont les oreilles pointues.
- Ont une tenue sombre, Gothique.
- Ont les cheveux Blancs, Rouges, Mauves, Gris.
- Ont la peau noire avec possibilité de teinte

### AVANTAGES

- +1 Savoir (De nuit)
- +1 Volonté (De Nuit)
- -2 Métabolisme (De jour)
- Toxicologie (Novice)
- Vision nocturne

Créés par William.

## Nain des Villes



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les nains des villes sont une race fière et travaillante.
- Ils proviennent de grandes cités.
- Souvent commerçant de pierres précieuses ou maîtres forgerons.
- Sont susceptibles.

Connaisseurs de bières raffinées.

### APPARENCE

- La grandeur des nains ne doit pas dépasser:
- 5'7" Homme maximum
- 5'3" Femme maximum
- Ont l'air un peu trapus.
- Barbe obligatoire.

### AVANTAGES

- +1 Force
- +1 Savoir
- -1 Métabolisme
- -1 Volonté
- Métallurgie (Novice)

---

## Nain des collines



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les nains des collines vivent sur les montagnes que souvent ils exploitent pour les mines.
- Sont de nature festive et bagarreuse.
- Les nains des collines ont une constitution robuste.
- Ils détestent et craignent les géants.
- Ils n'aiment pas le mode de vie sédentaire.
- Ils vivent en clans.
- Les nains des collines sont souvent baveux avec les elfes.

### APPARENCE

- La grandeur des nains ne doit pas dépasser:
- 5'7" Homme maximum
- 5'3" Femme maximum
- Ont l'air un peu trapus.
- Barbe obligatoire.

### AVANTAGES

- +1 Force
- +1 Métabolisme
- -2 Volontés
- Extraction (Novice)

## Orc



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les Orcs vivent en clans.
- Ils sont de nature belliqueuse.
- On leur enseigne depuis leur tendre enfance qu'un bon humain est un humain mort.
- Tout est prétexte à faire la guerre.
- Ont un penchant marqué pour le Dieu Frakk.
- Ils sont un peu niais et perçoivent les érudits comme des êtres inutiles.
- Ils respectent la loi du plus fort dans leurs clans.

### APPARENCE

- Doit mesurer:
- Hommes 5'10" et plus
- Femme 5'6" et plus
- Ont la peau verte.
- Peuvent avoir des crocs et de longues oreilles (à la discrétion du joueur).

### AVANTAGES

- +1 force
- +1 métabolisme
- -2 savoir
- Résistance à la torture (Novice)

## Demi-Orc- Humain



### TRAITS DE PERSONNAGE : 2

- Issue probable de l'union entre un Orc et un humain. Sont plutôt solitaire
- Plus intelligent que les orcs.
- Plutôt exclus des clans orcs.
- Difficile à être acceptés chez les humains.
- Susceptibles au sujet de leur métissage.
- La plupart passent leur vie à chercher leur place.
- Sont de bons tacticiens militaires.

### APPARENCE

- Doit mesurer:
- Homme 6' et plus
- Femme 5'8" et plus
- Ont l'apparence mélangée d'un Orc et d'un Humain.

### AVANTAGES

- +2 forces
- -1 volonté
- -1 savoir Torture (Novice)

## Demi-Orc-Elfe



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Issue probable de l'union entre un Orc et un Elfe.
- Considérés comme une aberration par les Orcs et les Elfes.
- Ont une très bonne constitution.
- Font des excellents ouvriers et forestiers.
- Sont de nature bonne et s'ouvrent facilement aux humains et sont souvent adoptés par ceux-ci.

### APPARENCE

- Doit mesurer:
- Hommes moins de 6'
- Femmes moins de 5'8"
- Ont les oreilles pointues.
- Mixte des Orcs et des Elfes.

### AVANTAGES

- +2 métabolismes
- -1 savoir
- -1 volonté
- Premiers soins (Novice)

## Demi Elfe



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Croisement entre un Elfe et un humain.
- Ont une espérance de vie plus grande que les humains et plus petite que les elfes.
- S'intègrent très bien en société.
- Peuvent passer facilement pour un humain.
- Ont une prédisposition pour les arcanes.
- Adorent la musique.

### APPARENCE

- Peuvent avoir les oreilles pointues.
- Sont moins chétifs et frêles que les elfes.

### AVANTAGES

- +2 volontés
- Lire, écrire et communication (Novice)
- Identification d'objet magique (Novice)

## Demi-Cambion (Demi-Démon)



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Créés à partir de rituels sataniques.
- Les malfamés de la société choisissent souvent cette voie pour ne plus être reconnu.
- De nature toujours mauvaise.
- Donnent une partie de leur âme à une instance supérieure démoniaque afin d'acquérir de noirs pouvoirs.
- Déteste plus que tout ce qui a rapport avec Mortemeurt.

### APPARENCE

- Doit avoir la peau rouge.
- Peut avoir des cornes, une queue, des crocs ou encore des ailes en maturités.

### AVANTAGES

- +1 Contrecoup naturel
- +1 Force
  - 1 Savoir
- Obsession (Sans retour de qualité)
- Torture (Novice)

## Gobelin



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Créés par Primo lors de son asservissement à Satanos.
- De nature mauvaise.
- Agiles et acrobatiques, ils sont très rapides.
- Particulièrement attiré par tout ce qui brille.
- Ils jalouent tous ceux qui sont plus grands qu'eux.
- Sont souvent reconnus comme de la vermine par les autres races.

### APPARENCE

- Petit être stupide, vert ou rouge.
- Hypocrite, malicieux, fourbe, menteur et peureux.
- Descendant du Nain des Collines et de l'Orc.

### AVANTAGES

- Avare (Sans Retour de Point)
- Vol à la tire (Novice)
- +2 métabolismes
- Évasion (novice)
- Si pris avec autre classe qui donne le Trait il tombe à acolyte.
- Phobie (sans retour de qualité)

## Hobgobelin



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Créés par Vrok lors de sa capture par Satanos.
- De nature mauvaise, violente, impulsive et agressive.
- Sont souvent utilisés comme troupes d'élite sur les champs de bataille.
- Préférence marquée pour les armes à deux mains.

### APPARENCE

- Plus grands que les orcs, ils sont agressifs, intelligents et organisés (peuvent aller du rouge au gris en passant par le vert mais ont le nez bleu obligatoirement).

### AVANTAGES

- Style de combat 2 mains (acolyte)
- +2 métabolismes
- +1 savoir
- -2 volonté
- Phobie (sans retour de qualité)

## Myconide



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Arrive des mondes souterrains.
- Se déplace lentement.
- Plutôt de nature pacifique.
- N'ont pas de goût pour les combats.
- De nature bonne, ils sont très sociables et enjoués.
- Ils craignent plus que tout ce qui détruit la nature.

### APPARENCE

- Homme/Femme  
Champignon.

### AVANTAGES

- -1 Force
- +1 Savoir
- Communication avec les plantes
- Spores Naturels 1x/jour
- Les sorts de plantes l'affectent aussi.

Crés par Mucus



## Aberration de la Nature



### TRAITS DE PERSONNAGE : 23

- **RESTRICTION** : tous les lanceurs de sort auront 1 point de mana de moins par niveau
- Sous réserve d'approbation du DM

### APPARENCE

- Traits d'animaux sauvages uniquement.
- De plus, vous devez être conscient que votre personnage pourrait être traqué, étudié ou autre étant une race inconnue.

### AVANTAGES

- Vous devrez prendre un défaut malformation sans retour de qualité.
- Survie (Novice)

## Homme Rat



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Créés d'une expérience arcanique.
- De nature très nerveuse.
- Sont des êtres gourmands.
- Très ratoureux et de nature curieuse.
- Ils vivent dans un des 3 clans (Eryss, Koranyos, Mortemeurt).
- Leur repas de prédilection est le chat rouge

### APPARENCE

- Doit avoir l'apparence d'un rongeur, masque de rat ou maquillage. Peut avoir une queue.
- Est de nature craintif.

### AVANTAGES

- Immunisé à la maladie (sauf Lycanthropie)
- +1 Métabolisme
  - 1 Volonté
- Phobie (Sans retour de Qualité)

**Crés par Akim**

## Homme Loup



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les loups vivent souvent en meute ou font partie d'un clan.
- Ils préfèrent la forêt à la civilisation.
- Leur nature sera selon le clan avec qui ils ont grandi: soit bonne, soit mauvaise.
- Les loups sont fidèles. Quand ils accordent leurs amitiés et leur amour, c'est pour toujours alors ils ne laissent aucune trahison impunie.
- Restriction : ne peut être un prêtre, un magicien ou un paladin.

Créés par Blanca.

### APPARENCE

- Apparence d'un loup.
- Ont des crocs et des griffes.
- Peuvent avoir une queue de loup.
- Portent de la fourrure.

### AVANTAGES

- +1 Force
- -1 volonté
- Déplacement en forêt (novice)
- Armes naturelles +1
- Pistage (novice)
- Ont accès aux traits de foresterie.
- Sont affectés par les sorts qui affectent les animaux.

## Azimont (Demi-Céleste)



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Les Azimonts sont du même alignement que leur Dieu.
- Ils sont courageux, tenaces et sont souvent appelés à servir les caprices des Dieux.

Ophélie et Kalas Crowley sont les premiers humains à avoir mérités le statut d'Azimont.

### APPARENCE

- Représentatif des couleurs de leur clergé.
- Peu d'entre eux ont des ailes.

### AVANTAGES

- +1 Contre sort Naturel
- +1 Volonté
- -1 Force
- Étude (Novice)

Dévotion Fanatique démons  
(Sans Retour de Qualité)

## Minotaure



### **TRAITS DE PERSONNAGE : 3**

- Les Minotaures sont de nature neutre et philosophe, bien qu'ils aient amplement les aptitudes pour le combat.
- Mi-homme, mi-taureau, ils sont très près de la nature et seront souvent portés à défendre celle-ci.
- Ce sont des créatures très territoriales.

**Créés par Dordan**

### **APPARENCE**

- Des cornes de taureaux, un visage bovin et de la fourrure.
- Les minotaures doivent mesurer 6 pieds et plus.
- Ils ont habituellement une très forte constitution.

### **AVANTAGES**

- +2 Force
- +2 Métabolisme
- -1 Savoir
- 1 Phobie sans qualité
- Gourmand sans qualité

## RACE LIMITÉS

## Sombre Céleste



### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Sombre Célestes sont les êtres provenant du Panthéon. Ils ont été créés par Luy.
- Ils luttent pour la domination du Mal contre le Bien

William est le premier humain à avoir mérité le statut de Céleste Sombre à part entière.

### APPARENCE

- Doit avoir des ailes obligatoires.
- Vêtements foncés.
- Noirceur autour des yeux.

### AVANTAGES

- -1 force
- +1 savoir
- +1 volonté
- Étude (novice)
- Dévotion démons sans retour de qualité
- Toucher Céleste : Soigne 4PV/ 2niv. 1x/jour
- +1 contre sorts naturels

## Cambion



### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les cambions sont des êtres créés par Satanos ou ses autres seigneurs à partir d'âmes.
- Ils sont de nature mauvaise, mais sont loyaux envers leur seigneur.

Baldur, un ancien Général de Satanos et ses hommes sont les premiers êtres terrestres à être devenus demi-cambions puis pur Cambions.

### APPARENCE

- Doit avoir des cornes obligatoires.
- Ont la peau rouge obligatoire.
- Peut avoir des ailes.

### AVANTAGES

- 1 Contrecoup naturel
- 1 Déphasage infernal
- +1 Métabolisme
- +1 Force
- -1 Savoir
- Obsession (Sans retour de Qualité)
- Torture (Novice)
- Dévotion fanatique : Azimont, Céleste,
- Archange

**Succube/incube (Non débloqué)**    **TRAITS DE PERSONNAGE : 5**



- Les succubes sont la création du seigneur Satanos lui-même. Il créa celle-ci pour son simple plaisir. Ayant vu trop grand, il dû créer les incubes.

Les succubes sont dotés d'un charme irrésistible  
Pour le sexe opposé.

**APPARENCE**

- Doit avoir des cornes obligatoires.
- Ont la peau rouge obligatoire.
- Peut avoir des ailes.

**AVANTAGES**

- 1 Déphasage infernal
- +1 savoir
- +1 Volonté
- -1 Force
- -1 Métabolisme

Charme (3x/jour) : Permet de charmer une cible du sexe opposé et de lui demander une chose. Pour résister, la cible doit avoir 8 de volonté ou briser un CS.

**Grizlokrog**    **TRAITS DE PERSONNAGE : 4**



- Le Grizlokrog est un démon gardien.
- C'est une race fidèle à son maître infernal qu'il défendra à tout prix.
- Cette race est très gourmande.

**Le premier a été Gar'hok.**

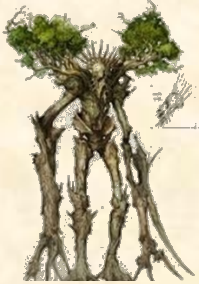
**APPARENCE**

- Apparence d'ours.
- Doit avoir des cornes obligatoires.
- Peut avoir des ailes.
- Doit avoir des griffes Obligatoires.

**AVANTAGES**

- +2 Métabolisme
- 2 Contrecoups naturels
- +2 dégâts avec ses griffes (Doit avoir des griffes)
- Cannibalisme (novice)
- Souffle de feu (cône 10 pieds) 6 dégâts de feu 3x/jour

## Treant



### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Treant sont des arbres ou des arbustes ayant le pouvoir de prendre vie.
- Ils sont la source d'information et de communication de la nature.
- Un Treant est habituellement calme et pacifique, mais il se révélera être redoutable s'il est mis en colère.

Kayaro de Loyal-Cœur est le premier humain à être devenu un Treant.

### APPARENCE

- Apparence d'arbre ou d'arbuste.
- Écorce, mousse, feuillage obligatoire.

### AVANTAGES

- +1 métabolisme
- +1 force
- + 1 savoir
- -1 volonté
- 1 Contrecoup naturel non efficace contre le feu et la foudre.
- Communication avec la nature avancée plante et arbre et végétaux.
- Détection de la vie (15 pieds) 1x/jour
- Phobie du feu
- Possède 1 racine/ niveau (5 min.)
- Enchevêtrement avec racine 3x/jour jusqu'à libération.
- Détection de la santé de la nature.
- Détection de ce qui affecte la nature.

## Ombre



### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- L'ombre est un démon créé par Titivalos.
- Ils sont de nature mauvaise et cruelle.
- Ces démons sont des tueurs qui sont souvent au service du Seigneur des ombres.

Créés par Éman et Annabelle

### APPARENCE

- Tout de noir vêtu.
- Doit pouvoir entièrement se camoufler dans le noir.
- Doit avoir des cornes.
- Peut avoir des ailes.
- Peau grise obligatoire.

### AVANTAGES

- +1 Savoir
- Torture (novice)
- Peut entrer dans l'ombre pour retourner sur l'étage des Ombres. 1x/jour + 1x/nuit (Doit avoir de l'ombre).
- La nuit, peut se déplacer dans l'ombre magiquement. (15 pieds) (3x/nuit)
- De jour, peut se déplacer d'une ombre à une autre (max. 15 pieds) (3x/jour)

## Homme-Griffon



### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Hommes Griffons sont des êtres purs, bons et courageux.
- Ils vont toujours à la défense des opprimés.
- Cette race, très vieille, proviendrait d'un rituel d'un puissant roi auquel se serait allié l'esprit puissant d'un griffon blanc.
- Les gènes restant des homme-griffons sont très dilués et passent souvent inaperçus.
- Les premières à s'être éveillés sont Marianne Bloodsun de Montellier et Ophélie Crowley

### APPARENCE

- Doit avoir des plumes sur la tête.
- Doit avoir des ailes obligatoires.
- Peut avoir un visage d'aigle ou non.
- Doit avoir de la fourrure.
- Doit avoir une apparence d'oiseau.

### AVANTAGES

- +1 Volonté
- +1 Force
- Peut voler sur Sayari. 15 pieds 3x/jour
- Planer à volonté lors de chute

## Fondateur



### TRAITS DE PERSONNAGE : 6

- Cette race fut créée lors de la séparation du deuxième titan créé par Luy. Ainsi, il allait veiller sur Sayari autrement.
- Ce peuple veilla au grain, mais lorsque les autres races arrivèrent pour combattre le mal et ainsi créer un équilibre, ils se détournèrent de leur mission.
- Ce peuple découvrit alors les limites du monde en poussant la science jusqu'au bout et en faire un art comparable à la magie des dieux. Cependant, les émanations dus à leurs expériences anéantirent ce peuple.
- Des légendes racontent que certains d'entre eux aurait réussi à survivre grâce à un mélange de magie et de science qui les aurait plongés dans un sommeil protecteur

### APPARENCE

- Humaine

### AVANTAGES

- +1 Force
- +1 Savoir
- +1 Métabolisme
- +1 Volonté

. Le premier fondateur à s'être réveillé est Kian-Jan de Loyalcoeur

## Homme- Tortue



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les hommes tortus sont une race très vieille.
- On la croyait éteinte jusqu'à la venue de Télémaque.
- Traîne généralement sa maison sur son dos.
- Sa carapace est aussi résistante qu'une armure.

**Débloqué par Irchid le visqueux.**

### APPARENCE

- Doit avoir l'apparence d'une tortue.
- De couleur dans les teintes brun-vert.
- Porte une carapace.
- A une queue.

### AVANTAGES

- +1 métabolisme
- +1 Contrecoup naturel
- 1 phobie des pirates sans retour de qualité

## Pandakoys (Homme - panda)



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Les Pandakoys ou communément appelés Panda viennent de Ryoko.
- Généralement cordiaux et calmes, sont reconnus comme les sages des temples Ryokios.
- De nature douce et patiente, mais ne provoquez pas ces gentils géants sous peine de vous faire dévorer.
- Ils sont très gourmands de nature et adorent le bambou.
- Ne peut être prêtre ou paladin, car rare son ceux qui croit en les Dieux.

Les deux premiers à avoir découverts la race furent Aysha Kimiko Lachiban et Kyro Kimiko.

### APPARENCE

- Doit avoir l'apparence d'un ours Panda (Nez queue en pompon, contour des yeux noir comme un masque).
- Ont des crocs et des griffes.
- Portent de la fourrure.

### AVANTAGE

- +1 Métabolisme
- +1 Savoir
- -1 Volonté
- Armes naturelles +1
- Pistage (Novice)
- Survie (Novice)
- Entraînement martial (Novice)
- Gourmandise obligatoire sans blocage de défaut.
- Obsession Bambou & Maladresse sans blocage de défaut.
- Race très paresseuse, double son temps de méditation pour récupérer si n'a pas de bambou à manger.



## Kami



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Kami (1ère descente) : 4
- Forme incomplète du traditionnel esprit de l'univers, celui-ci se manifeste en forme humaine jusqu'à ce qu'il puisse prendre un aspect terrestre physique. Le Kami est une créature qui descend des humains ou des grands esprits, seule une personne ayant fait face à la mort peut le devenir.
- Kamui : (2ème descente) : 5
- Le Kamui est la phase finale d'un Kami, quand celui-ci a trouvé son aspect sur le plan matériel et son centre personnel. Le Kamui, beaucoup plus puissant que sa version incomplète, peut facilement être au même niveau que les plus grandes créatures mythiques.

Créés par Sojiro Takeda Sojen.

### APPARENCE

- Doit porter des vêtements qui ont un style oriental.
- Avoir une attitude et un comportement honorable

### AVANTAGES

- -1 de force / +1 de Savoir / +1 de Volonté / +1 CS
- 3x/ jour le Kami peut se transporter dans le plan de l'Éther pendant **DURÉE 1H OBLIGATOIRE**
- 3x Jour Le Kami devient immatériel pendant 1-2-3 minutes aussi longtemps qu'il ne fait pas d'action offensive. Doit rester sur place 1x chaque.
- Le Kami est allergique au sel, si aspergé celui-ci perd ses pouvoirs de Kami et devient mortel pendant un court moment (1h00).
- Le Kami ne peut pas être ressuscité lorsque mort, celui-ci disparaît dans son plan d'existence. Ne peut piger de bille de vie.
- Le Kami est invocable lors de sa mort il peut être invoqué à nouveau à la vie ou pour venir en aide à n'importe quelle autre personne qui connaît son vrai nom et qui il est vraiment
- (1x par scénario après mort définitive
- La pierre frontale des Kamis peut être prise seulement si celui-ci est inconscient et que les assaillants enlèvent ses pouvoirs grâce au Sel.
- Si la pierre est soutirée, voir animation pour la suite.

## Vesper Beta



### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Vesper sont une race très ancienne et de nature très hautaine. Ils fonctionnent en meute comme les loups-garous, l'Alpha détient le pouvoir sur toutes les betas.
- Ils ont une apparence humaine.
- Lors de la pleine lune, ils se transforment.
- Les Vesper beta sont des créatures qui sucent le sang de leur victime afin de leur aspirer leur énergie magique.
- Ces créatures sont souvent sournoises et redoutées.
- Tous les Vesper ont le sang des Bloodsun soit par naissance, soit reçu par un rituel avec un alpha.
- Quand ils se transforment, leur peau devient blanche ou grise, leurs yeux deviennent d'un vert intense et leurs crocs apparaissent.

**Premier à avoir été transformé en jeux Droj.**

### APPARENCE

- Doit avoir des crocs obligatoires.
- Doit avoir le teint blanc obligatoire quand transformé.
- Lorsqu'ils sont provoqués, leurs yeux ont tendance à s'illuminer verts.
- Par grande colère, souvent leurs crocs peuvent sortir (en dehors des pleines lunes).

### AVANTAGES

- +2 Savoir
- +5 PM
- Étude (novice)
- Quand il mord sa cible il draine 2 PM par 5 sec pour un max de 10 PM. Ne peut drainer qu'une seule cible par 30 min.
- Durant le drain, ne peut ni attaquer ni se défendre sans arrêter son drain.
- 
- S'il se transforme entièrement,
- +2 forces pour 1 heure. Peut se déplacer rapidement sur 10 pieds 3x jour.
- Peut voler lorsqu'il est transformé en forme de chauve-souris.

**Nayade  
(Femme)  
Méré  
(Homme)**



**TRAITS DE PERSONNAGE : 4**

- Les nayades/méré sont des créatures magiques par nature.
- Elles défendent à tout prix les lacs, les rivières et les océans.
- Ils ont une crainte innée de tout ce qui est de nature électrique.
- Ils sont très doués dans tout ce qui a trait à la magie, qu'elle soit arcane ou divine.
- Étant des créatures magiques, ils craignent les Vespers.
- Ce sont des créatures superstitieuses, ils portent donc en permanence un objet représentant l'élément de l'eau.
- Débloqués par Maianne du Lac.

**APPARENCE**

- Doit avoir des traits marins, écailles ou branchies, cheveux de couleur bleu, vert, ou turquoise.

**AVANTAGES**

- +1 de volonté
- +1 de savoir
- -1 de force
- Peuvent respirer sous l'eau.
- Utilisation d'objets magiques (novice)
- Phobie du tonnerre et des éclairs ou des Vespers (obligatoire)



# LES CLASSES



## PAYSAN



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

#### DESCRIPTION

- Armes de base (bâton, pierre, fourche, fronde, pelle, etc.) -1 dégât sur toutes les autres armes.
- -2 contrecoups avec toutes les armures
- Aucune noblesse
- Roturier (Sans retour de défaut)
- Habillement pauvre

#### MENTALITÉ

- Être peu cultivé, vit soit de la récolte de ses terres ou est au service de nobles.
- Se soumet au noble et compte sur celui-ci pour l'obtention de terres et pour sa protection.
- Prompt à la révolte si la noblesse ne réussit pas à ce qu'il vive en sécurité.

### TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :

- GÉNÉRAL
- FORESTERIE

### AVANTAGE :

- - 1 VOLONTÉ
- +1 METABOLISME
- CUEILLETTE, CHASSE OU EXTRACTION AU CHOIX ADEPTE

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	10	12	14	16	18	20	22	24	28
POINTS ÉNERGIE										
CONTRESORT		1		2		3				
CONTREPOISON		1		2		3				
HAUT FAITS	A		B		C				D	
STATISTIQUE			+1				+1			+1

### TABLE DES HAUTS FAITS

<b>A</b>	TRAVAIL DE LA TERRE	ACCÈS A UN MÉTIER ADEPTE
<b>B</b>	TOUS POUR UN	1 INGRÉDIENT DE PLUS DANS LE MÉTIER CHOISIT ENTRE CUILETTE /CHASSE /EXTRACTION MAXIMUM RARE 1X /JOUR
<b>C</b>	TOUCHE A TOUS	TOUS LES TRAITS DE PERSONNAGE LUI COUTENT 1 DE MOINS
<b>D</b>	AFFRANCHI	ACCÈS A UNE RESSOURCE PRIVÉ EN TOUT TEMPS

## BARBARE



### TRAITS DE PERSONNAGE : 2

#### DESCRIPTION

- Primitif
- Habite en tribu
- S'habille de fourrures (armure légère uniquement)
- Sauvage
- Évite dans la mesure du possible la civilisation
- Ne comprend pas la magie donc la craint

#### MENTALITÉ

- Être rustre et bagarreur
- Souvent impulsif
- Préfère l'action à la réflexion
- Font d'excellents combattants
- Rage : Quand le barbare tombe en état de rage, sa rage dure 5 minutes peu importe qu'il soit mis inconscient ou qu'il reste en combat. Après le 5 minutes la rage s'arrête; si le barbare avait encore des PV, il redevient calme et ne peut retomber en rage avant un autre 5 minutes. Si le barbare était inconscient et s'il reçoit des soins avant la fin du 5 minutes de rage, les points de rage doivent être soignés avant les points de vie en entier sinon le barbare retombera en rage. Une fois le 5 minute passée, les points soignés ne vont que dans les vies et les point de rage reviennent d'eux même naturellement après un autre 5 minutes.
- Frappe sur les ennemis en premier puis sur les autres autour de lui.
- **La rage commence quand il vous reste le nombre de vie égal au nombre de point de rage Exemple : vous avez 10 points de rage quand votre vie tombe à 10 la rage embarque et vous frappez a +2 point de dégâts pour la durée de la rage**

### TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :

- GÉNÉRAL
- FORESTERIE
- COMBATTANT

### AVANTAGE :

- +1 FORCE ET +1 METABOLISME
- - 1 SAVOIR ET -1 VOLONTÉ
- PISTAGE (NOVICE)
- SURVIE (NOVICE)

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	20	22	24	26	28	30	32	34	36	40
POINTS RAGE	4	6	8	10	14	16	18	20	22	24
CONTRESORT	1			2				3		
CONTREPOISON	2				4				5	
HAUT FAITS	A			B			C			D
STATISTIQUE										

### TABLE DES HAUTS FAITS

<b>A</b>	RAGE	COMBAT EN FOU DURANT LA RAGE +2 AU DÉGATS (PEUT DÉPASSER LE MAXIMUM DE L'ARME) DANS LE NÉGATIF SELON LA TABLE DES BARBARES
<b>B</b>	CRI DE GUERRE	+1 DÉGATS POUR LE COMBAT 3X /JOUR
<b>C</b>	RÉSISTANCE NATUREL	RÉDUIT LES DÉGATS DE 1 (2 EN ETAT DE RAGE)
<b>D</b>	DESTRUCTION DE LA MAGIE	EN ÉTAT DE RAGE IL EST IMMUNISÉ A TOUS LES SORTS ET EFFETS MAGIQUE PROVENANT DES ARTEFACTS MEME CEUX DE GUERISON TOUT LE TEMPS DE SA RAGE

## GUERRIER



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

#### DESCRIPTION

- Virtuose aux managements d'armes
- Spécialiste dans le port d'armures
- Militaire avoué

#### MENTALITÉ

- Très habile au combat
- Courageux et vaillant
- Font souvent des bons seigneurs et de bons meneurs au combat
- Très fiers de leurs habiletés au combat

### TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :

- Général
- Combattant

### AVANTAGE :

- Utilisation 1 compétence d'arme au choix et Utilisation 1 compétence de style de combat à (adepte)
- Où
- Connaissance des armes et Connaissance des armures

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	14	16	18	20	22	24	26	30	32	36
POINTS ENERGIE										
CONTRESORT	1				2			3		
CONTREPOISON		1			2			3		
HAUT FAITS	A		B				C		D	
STATISTIQUE			+1				+1			+1

### TABLE DES HAUTS FAITS

<b>A</b>	SPÉCIALISATION MARTIALE	+1 dégât aux niveaux 1-5-9 avec le type d'armes choisit
<b>B</b>	EXPERTISE GUERRIÈRE	Tous les styles de combats, excepté tout ce qui touche au bouclier, sont régénérés par heure et non par jour.
<b>C</b>	ABSORBTION	Absorbe un sort 1x/jour
<b>D</b>	SECOND SOUFLE	En déposant le genou à terre, le guerrier implore sa force intérieure et a un regain de vie de 22 PV (RP intense, doit être dit à haute voix pendant 5 secs. Minimum, ne peut pas se défendre)



## PALADIN



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

#### DESCRIPTION

- Guerrier saint qui défend son église
- Ne peut changer de Dieu sans perdre son titre de Paladin
- Voue toute sa vie à son dieu
- Doit suivre les préceptes de son Dieu au même titre que le prêtre
- Doit utiliser son symbole religieux afin de canaliser son énergie pour pouvoir invoquer un sort de son Dieu

#### MENTALITÉ

- Être d'une loyauté à toute épreuve envers son Dieu
- Impossible à corrompre.
- Toute sa vie son être est totalement voué aux dogmes de son Dieu. Il en parlera et fera tout pour que les gens le suivent dans ses croyances.
- Applique et utilise les dogmes de son Dieu en tout temps et principalement au combat

### TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :

- Général
- Combattant
- Mystique

### AVANTAGE :


- + 1 volonté
- Combat en armure (acolyte)
- Accès aux sorts de son clergé uniquement de niveaux 1 à 4 (voir table d'apprentissage des sorts)  
+ sorts généraux de guérison seulement

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30
POINTS ENERGIE	0	4	4	4	6	6	6	6	8	10
CONTRESORT	1		2		3			4		
CONTREPOISON	1			2			3			
HAUT FAITS	A		B		C				D	
STATISTIQUE			+1				+1			+1

### TABLE DES HAUTS FAITS

<b>A</b>	Aura positive	+1 dégât à l'intérieur d'un cercle de 10 pieds (1 personne/niveau maximum de 6 personnes pour un total de + 5) peut être fait 1x /jour /niveau. Affecte uniquement les membres du clergé du paladin.
<b>B</b>	Imposition des mains	Guérit 2 PV/ niv du paladin sur 1 personne /2 niveau du même clergé 1x/jour
<b>C</b>	Immunité aux maladies	Immunisé à la maladie excepté la lycanthropie
<b>D</b>	Aura anti-magie	10 pieds 1 x/ jour pendant 5 min.

## PRETRE

	<b>TRAITS DE PERSONNAGE : 4</b>		
	<b>DESCRIPTION</b>		<b>MENTALITÉ</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Doit suivre les préceptes de son Dieu</li> <li>Enseigne les préceptes de son Dieu à la populace</li> <li>Doit avoir son symbole religieux obligatoirement sur lui pour invoquer des miracles</li> <li>Doit avoir une bible obligatoirement pour pouvoir récupérer ses points divins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dévoué à son Dieu</li> <li>Se voit comme le représentant sur terre de son Dieu</li> <li>Diffuse le plus souvent possible son enseignement et ses dogmes</li> <li>Ne fera rien allant en contradiction avec ses dogmes</li> <li>Afin de maintenir un contact constant avec son Dieu il devra faire fréquemment des messes et des prières</li> </ul>	
	<b>TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :</b>		<b>AVANTAGE :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Général</li> <li>Mystique</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ 1 volonté,</li> <li>Fabrication manuscrits / bible (novice)</li> <li>Lire, écrire et communication (novice)</li> <li>Rituel novice</li> </ul>	

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	10	12	14	16	18	20	22	24	28
POINTS ENERGIE	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30
CONTRESORT	2			3		4			5	
CONTREPOISON			1				2			
HAUT FAITS	A			B		C		D		
STATISTIQUE			+1				+1			+1

### TABLE DES HAUTS FAITS

<b>A</b>	Foi	Permet au prêtre de faire des miracles (prières)
<b>B</b>	Prière	Commence avec 2 sorts du niveau 1 et 1 sort du niveau 2 (voir table d'apprentissage des sorts)
<b>C</b>	Rituel	Donne une bénédiction à l'ensemble des fidèles qui entendent la prière et aussi longtemps que le prêtre la récite à haute voix sans interruption (sauf pour annoncer les dommages en cas de combat).
<b>D</b>	Pouvoir divin	L'effet dépend du dieu et du dogme choisi lié à la prière : 1 dogme niv 4/6/8/10 (si 4 dogmes disponible)

## Prières

<b>Banryk</b>	Force (personnel)	Doit être retenu par 3 personnes ou plus
	Courage (sens)	Immunise les priants à la peur
	Combat (sens)	+1 dégât aux priants
<b>Eryss</b>	Nature (personnel)	Permet de communiquer avec les plantes/animaux pour 10 minutes après 5 min ininterrompues
	Guérison (sens)	Guérie de 2 PV/min (uniquement hors combat) sur tous
	Vie (cible)	Tant que dure la prière, le temps de la mort du a l'achèvement est suspendu. Si elle est interrompue, le temps se termine.
<b>Néosys</b>	Justice (sens)	Ne peut mentir
	Loyauté (cible)	Ne peut attaquer les priants de Néosys
	<b>Rédemption</b>	<b>Permet par un mini rituel de prière de redonner l'alignement qui aurait été changer malgré la personne ( a pour effet d'annuler un changement d'alignement</b>
	Espoir (sens)	Crée un sentiment de bien-être/ d'espoir
<b>Nok'thra</b>	Mensonge (Personnel)	Résiste à la torture et à la vérité
	Désespoir (5 pieds)	Crée un sentiment de déprime
	Ténèbres (sens)	Annule les malus de jour/lumière aux priants
<b>Hocknar</b>	<b>Sang</b>	Permet de transférer le niveau du prêtre en point de vie d'une personne consentante a une autres en 1 minute tant que celle-ci prie.
	Créature (personnel)	Possède un attribut animal tant qu'il prie (voir liste)
	Protection (5 pieds de rayon)	Après 5 min. et tant que la prière continue, crée une bulle impénétrable pour ses priant déjà présents (rien n'entre ou ne sort sauf les sorts passifs de niv 3 et plus)

<b>Frakk</b>	Destruction (cible)	Destruction d'un objet simple et non magique après 5 min (présence de l'animation)
	Chaos (sens)	Donne un coup de chaos 1x par min non interrompue de prière
	Guerre (sens)	+1 Dégât aux priants
<b>Koranyos</b>	Art (sens)	Les points de mana des priants se régénèrent plus rapidement durant une méditation (+1 PM/min)
	Hasard (personnel)	Donjon seulement : L'événement arrive à une personne à côté du prêtre
	Savoir (personnel)	Confère un trait de son choix à Novice pendant 5 min
	Création (personnel)	Permet de compenser pour un objet/outil non magique
<b>Mortemeurt</b>	Mort	Permet de raccourcir de 10 minutes le temps de la mort du a l'achèvement après 5 minute de prière EXEMPLE : temps normal pour ramener à la vie 60 minutes, avec la prière 50 minutes
	Mort Vivant	Les Morts-vivants présent traite le contondant comme le reste pour 5 minutes après la prière
	Renouveau	Permet de reprendre la même race après une réincarnation la prière doit durer 5 minutes (pénalité de 1points de métabolisme permanent)
<b>Phoebius</b>	Jeux (personnel)	Donne une triche après 5 min. de prière. Expire après 30 min.
	Rêve (sens)	À faire avant un sommeil. Assure un sommeil réparateur et doux (5 min).
	Réjouissance (sens)	Ne peut être attaqué tant qu'il prie (dans le rayon 5 pieds)
<b>Satanos</b>	Souffrance (sens)	Crée une souffrance mais le prêtre ne peut combattre (5 pieds)
	Feu (personnel)	Si tué durant la prière, explose pour 5 dégâts de feu
	Endurance (sens)	Régénère un Contrecoup Naturel après 5 minutes

## MAGICIEN



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

#### DESCRIPTION

- Passé maître dans l'art Ancien (Magie) ils peuvent façonner les énergies pour obtenir des résultats quasi impossibles.
- Ne peut porter d'armure.
- Ne peut pas utiliser d'armes à 2 mains sauf le bâton.
- Doit avoir un grimoire visible pour canaliser l'énergie Ancienne.

#### MENTALITÉ

- Être intelligent et avide de connaissances.
- Puisent leurs pouvoirs des arcanes.
- Ne doivent pas être sous-estimés malgré leur constitution plus faible.
- Font d'excellents érudits et des bons conseillers militaires

### TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :

- Général
- Mystique

### AVANTAGE :

- +1 savoir
- Fabrication parchemin / grimoire (novice)

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26
POINTS ENERGIE	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30
CONTRESORT	3			4		5			6	
CONTREPOISON					1					
HAUT FAITS	A				B			C		D
STATISTIQUE			+1				+1			+1

### TABLE DES HAUTS FAITS

A	Formule magique	Permet d'utiliser l'art Ancien et de le façonner pour en faire des sorts. Commence avec 2 sorts du niveau 1 et 1 sort du niveau 2 (voir table d'apprentissage des sorts) Le magicien dès son plus jeune âge connaît la <b>recette de création de parchemin</b> lui permettant de créer le nombre de parchemin en fonction de son niveau Le magicien est capable de créer 2 parchemin vierge par niveau (doit passer au poste de garde avec les ingrédients de la recette et s'enregistrer pour récupérer le nombre de parchemin il peut créer) recette : 1 eau des marais, 1 coton, 1 blé et 1 point de mana par parchemin permettre de créer 4 parchemins par recettes et prend 15 min par recettes) quiconque n'étant pas mage qui fait la recette n'obtient qu'un beau papier sans magie
B	Enchantement simple	Permet d'enchanter de façon permanente une arme ou une armure maximum +2 ou un bijou d'un sort de niveau 1 à 4 ou d'une capacité de +2 ou d'activer une bague sertie de niveau commun, peu commun (le magicien a la capacité de le faire 1x par jour) Permet d'utiliser une baguette magique qu'il pourra enchanter en jeu pour lui donner une réduction de 1 PM de ses couts de sort pour un maximum de 3 écoles et devra posséder tous les sorts de ou des écoles choisit jusqu'au niveau rendu afin de pouvoir enchanter sa baguettes (doit passer au poste de garde chercher une carte officielle)
C	Enchantement avancé	Permet d'enchanter de façon permanente une arme ou une armure maximum de +5 ou un bijou d'un sort de niveau 5 à 8 ou d'activer une bague sertie de niveau rare, et épique (le magicien a la capacité de le faire 2x par jour permet d'enchanter de façon permanente des objet magiques autre que armes bijoux et armures mais qui ne sont pas considéré des artefacts Le magicien a la capacité de le faire 1x par scénario
D	Artificier	Permet d'introduire un sort permanent d'offense dans une arme, armure ou bijou de façon permanente.

\*\* : Pour pouvoir enchanter bijoux , objet magique ,armes ,armures ou artefact ils doivent suivre les règles de fabrication d'armes et d'armures magiques et leurs pouvoirs leur permet de sceller le sort ou l'effet magique par une imposition des mains et une méditation intense de 5 minutes minimum et avoir le niveau adéquat de pouvoir invoquer (pour l'imposition des mains et la méditation elle coute 5x le coût en PM s'il s'agit d'un sort afin de le rendre permanent plus le coût original de départ. S'il ne s'agit pas d'un sort le cout en mana sera de 10Pm pour un enchantement simple et de 15 PM pour un enchantement avancé pour enchanter un artefact 50% des mana que possède le magicien seront utilisés Le magicien n'a besoin de personne pour rendre son sort permanent mais peut avoir besoin d'un forgeron ou d'un joaillier pour préparer l'objet à enchanter.

## SHAMAN



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

#### DESCRIPTION

- Sorcier et docteur des tribus primitives.
- Ne peut porter d'armures.
- Préférence aux armes naturelles (bois, pierre, os)
- Seulement accès à un culte
- Pour les Bonus de Shaman
- Le shaman choisit soit son savoir soit sa volonté en prenant le plus haut des deux pour déterminer les bonus de PM

#### MENTALITÉ

- Puisent l'essence de leurs pouvoirs par leurs danses
- Respecté et honoré comme un érudit par leurs tribus
- Ils sont sages et réfléchis et apportent la parole des anciens
- Guides spirituels des tribus primitives

### TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :

- Général
- Mystique
- Forestier

### AVANTAGE :

- + 1 Savoir ou +1 volonté et recevra les bonus de PM de la table de ce choix
- Fabrication papyrus/hiéroglyphes (novice)
- Lire, écrire et communication (novice)

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	8	10	10	12	12	14	14	20	20
POINTS ENERGIE	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26
CONTRESORT	1		2				3		4	
CONTREPOISON	1				2			3		4
HAUT FAITS	A			B		C			D	
STATISTIQUE			+1				+1			+1

### TABLE DES HAUTS FAITS

<b>A</b>	Spiritisme	Permet d'invoquer les esprits reliés au culte (faire de la magie)
<b>B</b>	Totem	Se choisit une créature pour totem et en obtient les caractéristiques (voir table Totem)
<b>C</b>	Divination	Permet de recevoir des informations détaillées sur une question (voir organisation) par méditation 2x/jr (15 min minimum et plus pour des questions complexes)
	Baldrim	Marque du guerrier , Baldrim donne le droit au port d'armure mais retire la Divination
<b>D</b>	Maitre shamanique	Le shaman est rendu capable d'offrir un effet aux autres shamans de son culte (et a lui-même) en fonction de son culte 1x/jr (rituel de 30 mn)

RITUEL MAITRE SHAMANIQUE

<b>Bête</b>	Soif de sang : +2 dégâts, immunisé aux sorts mentaux pendant 30min
<b>Vaudou</b>	Permet de donner à tous les shamans qui participent au rituel de tomber dans le monde des esprits pour 30 min. Ce rituel leur permet de contrôler 4 personnes pour le shaman et +2 par shaman supplémentaire. Ceux-ci deviennent la marionnette du shaman pendant 30 min (ne peut pas le forcer à se faire du mal, ni d'achèvement) La personne au retour est au ralenti et peut contaminer 1 personne durant 10 mn (peut être plus long si fait en donjon).
<b>Runique</b>	Tous les shamans ayant participé au rituel gravent une rune de protection sur le sol et sur eux, leur permettant de les ramener à l'endroit du rituel s'ils tombent à 0 PV.
<b>Dragon</b>	L'esprit du dragon investit chaque shaman et lui infuse sa force, lui donnant 2CC, immunité à l'élément du dragon et 1 souffle élémentaire de 8 dégâts (pendant 30 min)
<b>Nécrophage</b>	Lorsque tombe inconscient, crée un nuage nauséabond autour de lui affectant tous sauf les shamans ayant participé au rituel. Cause vomissement et 6 de dégâts puis se relève en fantôme de lui-même qui est affecté par la magie seulement durant 30 min ou 5 coups magique
<b>Astres</b>	Soleil : Augmente de 5 PV au-delà du maximum les PV du shaman jusqu'à utilisation ou reset de 4hAM Lune : Immunité à l'effet de Lycanthropie Étoile : Augmente de 5 PM au déjà du maximum
<b>Plantes</b>	Le rituel permet au shaman d'acquérir la protection des Treant et lui confère si le shaman tombe a 0 PV de se relever en Treant durant 30 min (doit posséder le masque)
<b>Baldrim</b>	Permet de forger un artefact 1x par scenario (doit avoir le matériel requis)

## VOLEUR



<b>TRAITS DE PERSONNAGE : 3</b>	
<b>DESCRIPTION</b>	<b>MENTALITÉ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Passé maître dans l'art de subtiliser et de s'enrichir aux dépens des autres.</li> <li>Préfère les armes petites et moyennes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Être manipulateur et opportuniste</li> <li>N'hésite pas à utiliser ses semblables afin d'arriver à ses fins.</li> <li>Très rusé il est passé maître dans l'art de la tromperie.</li> <li>Évoluera parfois vers de plus sombres horizons</li> </ul>
<b>TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :</b>	<b>AVANTAGE :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Général</li> <li>Voleur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vol à la tire (novice)</li> <li>Évasion (novice)</li> </ul>

<b>NIVEAU</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>POINTS VIE</b>	8	10	12	14	16	18	20	22	24	28
<b>POINTS ENERGIE</b>										
<b>CONTRESORT</b>	1				2				3	
<b>CONTREPOISON</b>		1		2		3			4	
<b>HAUT FAITS</b>	A		B		C			D		
<b>STATISTIQUE</b>			+1				+1			+1

TABLE DES HAUTS FAITS		
<b>A</b>	Mendicité	Art de faire ressentir une certaine pitié envers la personne qui nous prendrait sur le fait faisant en sorte d'obliger son adversaire à utiliser un contre sort pour pouvoir attaquer (3x/jour)
<b>B</b>	Attaque par derrière	Multiplie les dégâts par 2 au niveau 3 et le rend perce-armure Multiplie les dégâts par 3 au niveau 6 et le rend perce-armure Multiplie les dégâts par 4 au niveau 9 et le rend perce-armure (Pour le premier coup par surprise seulement) Peut être fait avec une dague ou une épée courte seulement, et peut dépasser le maximum de l'arme
<b>C</b>	Diversions	Oblige la personne à marcher 5 secondes dans la direction demandée, sans contre sort possible. PEUT SEULEMENT SERVIR POUR FUIR. (3x/jour)
<b>D</b>	Esquive	Permet d'éviter un coup 1x/combat



## BOURGEOIS



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

#### DESCRIPTION

- Gens de la basse noblesse et/ou commerçants important. Les bourgeois peuvent aussi être des artisans accomplis réussissant à vivre de leur art.
- Ces personnes consacrent leur vie au commerce, à la récolte de ressources et aux échanges culturels.

#### MENTALITÉ

- Ce sont des personnes souvent ouvertes à faire affaire avec des personnes de toutes sortes, dans le cas des commerçants. Cependant, il s'arrangera pour contrecarrer un plan qui toucherait sa famille ou sa guilde.

### TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :

- Général
- Une autre catégorie au choix (voir table accordant un bonus)

### AVANTAGE :

- + 1 savoir
- - 1 force
- Commerce (Novice) ou acheteur (novice)
- +1 Niveau d'influence / niveau ajouté à la fin du calcul

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	10	12	14	16	18	20	22	24	28
POINTS ENERGIE										
CONTRESORT	1				2			3		
CONTREPOISON	1				2			3		
HAUT FAITS	A			B			C			D
STATISTIQUE				+1			+1			+1

### TABLE DES HAUTS FAITS

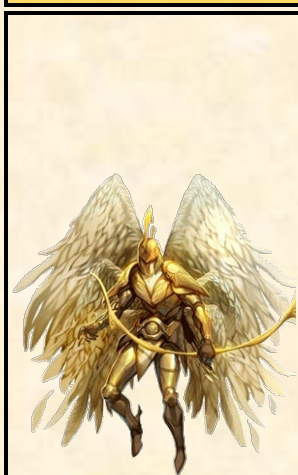
<b>A</b>	Affranchissement	Donne le droit de posséder sa propriété ainsi que tout autre bâtiment tel qu'un navire
<b>B</b>	Rente familiale	5 pièces d'or par niveau / scenario (doit être demandé à l'inscription)
<b>C</b>	Influence familiale	Effet relatif à la famille, choisi et relié à l'historique du personnage (voir organisation).
<b>D</b>	Position favorable	Le bourgeois est en position favorable avec la haute noblesse. De plus, il est parvenu à contrôler le marché de son territoire. Permet de dépasser le maximum de 50 en Niveau d'Influence

### BONUS BOURGEOIS

Combattant	Provocation 1x/jr (sans possibilité de CS)	
Mystique	Immunisé à tous les contrôles mentaux 1x/jr pendant 30 min	
Foresterie	Peut avoir un familier animal, doit être avec lui et visible pour bénéficier du bonus (doit avoir l'accessoire)	
	Oiseaux : +1 de volonté	Rat : +5 PV
	Chat : immunisé à la mendicité	Reptile +1 métabolisme
	Chien : réduit de 50% le temps de chasse (=rare) 1x/jr	Arachnoïde : donne 1 désarmement 1x/jr
Voleur	Coup bas : Permet de faire un coup bas 1x/jour (aveuglement ou immobilisation 5 sec)	

## LES CLASSES LIMITÉS (OBTENU EN JEUX SEULEMENT)

### PRELAR SOLAIRE



**TRAITS DE PERSONNAGE : 3**

**DESCRIPTION**

- Les Prélats-Solar sont la force armée du paradis. Ils font aussi office de gardes frontaliers et sont les premiers dépêchés sur place lors d'un problème.
- L'entraînement militaire céleste est très complet, il permet aux êtres célestes d'être subtiles, efficaces et puissants.

**MENTALITÉ**

- En tant que soldats du paradis, les Prélats-Solar sont loyaux et ne reculeront devant rien pour accomplir la mission donnée par leur dieu.
- En temps de paix, ils défendront agressivement les limites du paradis et du domaine de leur dieu.

**TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :**

- Général
- Voleur
- Mystique
- Combattant

**AVANTAGE :**


- +1 Force
- Dévotion fanatique envers les démons sans retour de qualité
- 1 maniement d'arme et 1 port d'armure au choix

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28
POINTS ENERGIE			6	6	8	8	10	10	14	14
CONTRESORT	1		2				3		4	
CONTREPOISON	1				2		3		4	
HAUT FAITS	A		B			C		D		
STATISTIQUE		+1			+1			+1		

#### TABLE DES HAUTS FAITS

<b>A</b>	Aura Divine	Dans un rayon de 5 pieds, donne +1 dégât et courage. (1 personne/niveau)
<b>B</b>	Châtiment	Permet au Prêlat-Solar de faire des miracles. Il obtient ainsi 1 sort niveau 1 et 1 sort niveau 3 de son dieu. Accès jusqu'au niveau 6.
<b>C</b>	Intervention divine	Permet d'utiliser la lumière divine pour aveugler un ennemi et ainsi lui faire le double de dégâts au prochain coup. 1x/ jour
<b>D</b>	Inspiration divine	Au toucher, permet de guérir 3 PV/niveau sur une du même clergé (1x/jour)

## TRAQUEUR BLANC / NOIR

	<b>TRAITS DE PERSONNAGE : 3</b>									
	<b>DESCRIPTION</b>					<b>MENTALITÉ</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les traqueurs sont désignés comme éclaireur et chasseur de prime par le bien ou le mal.</li> <li>Ils sont entraînés pour traquer, trouver et tuer leurs cibles.</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>Sans sentiments à l'égard de leurs cibles, peu importe qui elle est. Lorsque la traque est acceptée, le traqueur se doit de l'accomplir et ne pourra jamais revenir sur sa parole.</li> </ul>				
	<b>TRAIT DE PERSONNAGE AUTORISÉ :</b>					<b>AVANTAGE :</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Général</li> <li>Forestier</li> <li>Mystique</li> <li>Combattant</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>Nomadisme (novice)</li> <li>Déplacement en forêt (novice)</li> <li>+1 métabolisme</li> </ul>					

<b>NIVEAU</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>POINTS VIE</b>	8	8	11	11	15	15	18	18	22	22
<b>POINTS ENERGIE</b>		3	6	9	12	15	18	21	24	27
<b>CONTRESORT</b>	1		2				3			
<b>CONTREPOISON</b>	1				2		3		4	
<b>HAUT FAITS</b>		A		B		C			D	
<b>STATISTIQUE</b>			+1		+1			+1		

### TABLE DES HAUTS FAITS

<b>A</b>	Blanc Noir	Enchevêtrement : sur une cible 15 pieds 3x/jour  Transport Végétal : de 50 pieds 3x/jour
<b>B</b>	Blanc Noir	Accès à 1 culte d'alignement Bon niveau 1 à 4  Accès à l'école arcane de combat de niveau 1 à 4
<b>C</b>	Blanc et Noir	Cible du traqueur : Le traqueur doit choisir une cible qui, lorsque marquée (Poste de garde), sera plus facile à atteindre. (Perce-armure sur cette cible jusqu'à sa mort ou 4 Am.) 1x/jour
<b>D</b>	Blanc et Noir	Totem mineur ou Peut lancer ses sorts sur ses flèches

**Les classes de prestige peuvent être débloquer au niveau 6**  
**(Consulter le livre des prestiges pour les règles)**



# LES TRAITTS DE PERSONNAGE COMPÉTENCES



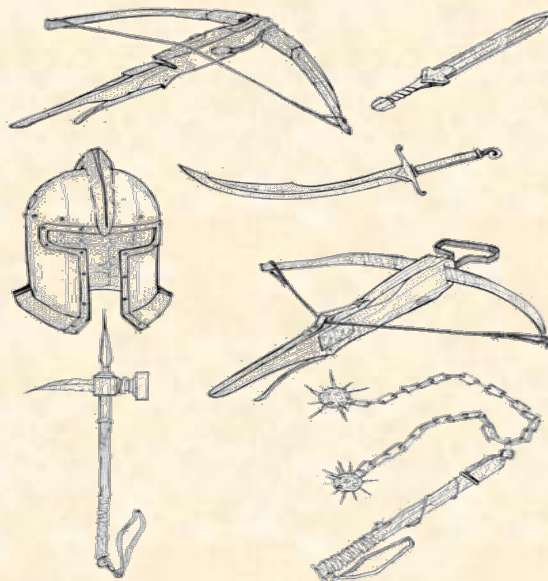


## Voici comment définir vos points de traits

- Les traits de personnage sont basés sur votre **race**, votre **classe** et votre **niveau**.
- De plus à chaque niveau suivant atteint vous devez reprendre la formule et l'ajouter à vos points de traits de personnage déjà acquis (Voir exemple sous la formule de calcul)
- Les traits de personnage fonctionnent sur la base de 4 niveaux (NOVICE, ACOLYTE, ADEPTE, MAITRE)
- Sauf pour les utilisations d'armes, armures et boucliers qui ont un coût unique chacun (voir tableau), le coût des compétences est de 1- NOVICE, 2-ACOLYTE, 3-ADEPTE, 6-MAITRE cumulatifs, donc pour avoir une compétence à Maître il en coûtera 12 points en tout.
- Le nombre de points à dépenser à chaque niveau est défini aux Les points de traits de personnage, page 21.

### Les traits de personnage sont répartis en plusieurs catégories :

- Les points pour utiliser Armes/Armures/boucliers
- Les métiers de base
- Les métiers spécialisés (uniquement appris en jeux)
- Les compétences sous-divisés selon votre classe



## LES ARMES, ARMURES ET BOUCLIERS

<b>Utilisation des Armes</b>		
Petite armes	Dague, poignard, hachette, Etc.	2 points
Moyenne armes	Épée courte, Gourdin, Marteau, Fléau, Hache, Etc.	2 points
Armes martiale	Épée longue, Massue, Marteau, Hache, Fléau, Etc.	2 points
Armes à deux mains	Épée à 2 mains, Arme Bâtarde, Marteau, Hache, Etc.	2 points
Armes géantes	Plus long que 1 mètre 50 centimètres	2 points
Armes à projectiles	Arc, Arbalète, Fronde	2 points
Armes de Jet	Dague, Hache, Marteau	2 points
Arme à Poudre	Pistolet, Arquebuse	4 points
Arme de Siège	Catapulte, Trébuchet, Baliste, etc.	4 points
Arme de Siège à Poudre	Canon	4 points
<b>Utilisation des Armures</b>		
Cuirasse	Armure de cuir, peau animale, cuir bouilli	2 points
Armure légère	Cuir clouté bouilli ou plaqué	2 points
Armure de bataille	Cotte de mailles ou armure d'écailles de métal	2 points
Armure de guerre	Plaques ou combinaison métallique	2 points
<b>Utilisation des Boucliers</b>		
Petit	0 à 12 pouces de diamètre	2 points
Moyen	13 à 24 pouces de diamètre	2 points
Grand	25 à 36 pouces de diamètre	2 points
Pavois	37 pouces et plus	2 points

**RÈGLE :** A la création de votre personnage vous obtenez au choix une utilisation soit d'arme, d'armure ou de bouclier sans devoir payer les points et celle-ci ne peut être changer par la suite



## LES METIERS DE BASE ET MÉTIERS EXPERTS

### LÉGIONNAIRE

<b>DESCRIPTION</b>	Vous avez la milice dans le sang au point d'en faire un métier. Perd tous les bonus si vous quittez la milice sans retour de points. Rend admissible la montée en grade
<b>PRÉ REQUIS</b>	NON Obligatoire pour être dans l'armée. Doit rejoindre l'armée et obéir aux ordres des supérieurs.
<b>COÛT</b>	Rend admissible la montée en grade.
9 points	Donne 5 PV et 2 CS permanents aussi longtemps que vous êtes militaire de métier. Permet de monter de grade dans l'armée plus facilement.

### DOCTEUR

<b>DESCRIPTION</b>	Un expert rendu tellement performant qu'il est maintenant en mesure de l'enseigner.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit être appris en jeux ( <b>6 cours</b> ). Doit avoir premiers soins à maître et confection et nettoyage de bandages	
<b>COÛT</b>		
9 points	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permet de faire des bandages plus réparateurs, vos bandages soignent de 24 points après 5 minutes de RP.</li> <li>- Est capable de réduire une fracture avec un bandage en 1h00.</li> <li>- Peut reposer un membre coupé (si le membre est présent) RP de 30 minutes.</li> <li>- Est capable d'effectuer des opérations (voir organisation).</li> </ul>	

## ARTISAN-CORDONNIER

### DESCRIPTION

L'artisan-cordonnier à l'habileté de créer des vêtements et armures en cuir et fourrures animales. L'artisan peut aussi créer divers objets nécessaires à plusieurs métiers.

### PRÉ REQUIS

Le cordonnier peut faire du cuir et du cuir magique en dépeçant des animaux. Le cuir permet de créer et réparer des vêtements et armures ordinaires et le cuir magique permet de réparer des armures magiques fabriquées avec des animaux rares ou épiques. (VOIR LISTE POUR LES CUIRS, AUTRES TYPES SOUS APPROBATION DES DM)

## TANNAGE DE PEAU DE CUIR

Taille animal	Temps de Tannage
Petit	5 min
Moyen	10 min
Gros	25 min
Très Gros	30 min

*Le nombre de cuir dépend de la peau de l'animal (voir liste des ingrédients de chasse)*

*Seule EXPERT CORDONNIER permet de tanner du cuir magique.*

*Les animaux de rareté commune et peu commune donnent du cuir. Les rares, épiques et légendaire donnent du cuir magique (voir liste des ingrédients de chasse)*

## CRÉATION D'ARMURES

OBJET	MATÉRIAUX	NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
Cuir	CUIR - 2 peaux	45 min			
Cuir bouilli (armure légère)	CUIR - 3 peaux		1H00		
Cuir Clouté (armure légère)	CUIR - 2 peaux 1 lingot de fer			1H00	
Cuir magique	CUIR – QUANTITÉ SUIVANT TYPE D'ARMURE				1h00

## RÉPARATION

-La réparation d'une armure de cuir doit se faire avec du cuir et du cuir magique pour les armures magiques.

Acolyte: permet de réparer des armures en cuir normal.  
Maitre : permet de réparer des armures et vêtements magique.

TEMPS DE RÉPARATION  
10 minutes par cuir utilisé  
15 minutes par cuir magique utilisé

## EXPERT CORDONNIER

<b>DESCRIPTION</b>	Un expert tellement rendu performant qu'il est maintenant en mesure de l'enseigner. L'expert permet de réussir à avoir un meilleur temps de création et de créer des armures de maître (non magique).
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir Cordonnier à maitre. Doit être appris en jeux <b>(6 cours)</b> .
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>
-	9 points

### ARMURES

		+1	+2	+3	+4	+5
Cuir		30 min				
Cuir bouilli	(Cotte de mailles)	30 min	1h00			
Cuir Clouté/plaqué	(Plaques en métal)	30 min	1h00	2h00		

## TISSERAND / COUTURIER

### DESCRIPTION

Le tisserand/couturier a la capacité de fabriquer des pièces de tissus et de les assembler pour créer des vêtements de différentes facture. - **Métiers en développement ; plusieurs patrons/recettes sont à découvrir en jeu.**

### PRÉ REQUIS

Aiguilles non piquante, fil, ciseau, bobine de filage.

### CRÉATION

LA création d'un vêtement se fait en utilisant divers textiles en coton, lin et autre fils créer à partir de diverses fibres végétales ou poil animal.

### FABRICATION TISSUS

Les types de ressources suivantes permettent de créer une pièce de tissu  
Tissu Commun (TC), Tissus Peu Commun PC, Tissu Rare

Bambou	PC	1 pour 1 TC	Mouton	PC	Donne 3 TPC
Coton	PC	6 pour 1 TPC	Alpaga	R	Donne 4 TR
Lin	C	4 pour 1 TC	Sureau	PC	5 pour 1 TC
Ortie	PC	6 pour 1 TC	Eucalyptus	E	1 pour 1 TR
Chanvre	PC	4 pour 1 TC			

Temps Fabrication à partir de matériau Commun ou équivalent

	1 TC	PC
Novice	45 mn	1H30
Acolyte	30 mn	1H30
Adepté	20 mn	40MN
Maître	10 mn	20mn

## TISSERAND

	NOVICE / 1		ACOLYTE / 2	
	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION
Vêtement simple (tunique/pantalon)	1 TC / 20 mn		10mn	
Chapeau	1 TC / 30 mn		20mn	
Gambison du gueux (1CC)	2 TC / 1h	1TC / 30mn	45mn	
Cape	2TC /			
Manteau	3TC			

## COUTURIER

	ADEPTE / 3		MAITRE / 6	
	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION
Vêtement d'apparat	<b>1TPC</b>			
Cape				
Gambison du guerrier (2/3CC)				

### CRÉATION AVEC TOUT AUTRES TISSU COMMUN

TISSUS PEU-COMMUN		2x le temps du tableau
TISSUS RARE		3x le temps du tableau
	<b>CREATION SPECIFIQUE</b>	

<b>Gang de précision/confection:</b>	Novice	Réduit le temps de création de 5mn
1 TC / 30mn	Adepté	Réduit le temps de création de 7mn
	Acolyte	Réduit le temps de création de 10mn
	Maître	Réduit le temps de création de 15mn
	<b>Poche dissimulé</b>	Novice
1 <b>tissue</b> par pièce de vêtement / +10 mn	Acolyte	Annule 1 pickpocket <b>Novice</b> /fouille 1x/jr - 2 petit objet (pièce/bague)
	Adepté	Annule 1 pickpocket <b>Acolyte</b> /fouille 1x/jr - 1 moyen objet (bourse)
	Maître	Annule 1 pickpocket <b>Adepté</b> /fouille 1x/jr - 2 moyen objet (bourse)
<b>Broderie</b>	Novice	Permet de broder + ajoute 30mn de création
	Adepté	Donne 2 pts de charisme
	Acolyte	Donne 4 pts de charisme
	Maître	Donne 6 pts de charisme
<b>Drapeau</b>	Novice	Donne courage <b>Novice</b> a 2 personnes
Support vertical/ peut être déplacer Le porteur ne peut que se défendre, doit être tenu à 2main , Effet autour du porteur et ce tant que le drapeau est tenu a 2 mains.	Adepté	Donne courage <b>Novice</b> a 3 personnes
	Acolyte	Donne courage <b>Acolyte</b> a 4 personnes et + 1 pv <b>Temporaire</b>
	Maître	Donne courage <b>Adepté</b> a 5 personnes et +1 pv <b>Temporaire</b>
<b>Étendard</b>	Novice	Oblige à annoncer sa présence aux <b>NPC ( Avec exception )</b>
Doit être visible de loin / fixe dans un campement. Affecte	Adepté	Courage a novice <b>x1/jr</b>
	Acolyte	Courage a acolyte <b>x1/Jr</b>

seulement les résidents du campement	Maître	+1 dégâts pendant un combat dans le campement x1/jr
<b>Chapeau de repos</b>	Novice	Redonne +5 PV pour une sieste de 20mn
+30 mn	Adepté	Redonne +7 PV pour une sieste de 20mn
<b>Cape de lente descente</b> 1 pièce de tissu + 15mn a la création	Adepté	Tombe lentement sans se blesser x1/jr, ajoute
<b>Entoilage anti flamme</b>	Adepté	Annule 5dgt de feu x1/jr (doit laisser le vêtement au couturier)
+ 1 eau de feu + 15 mn de création		
<b>Petit duvet</b>	Adepté	Annule 5dgt de froid/glacé x1/jr (doit laisser le vêtement au couturier)
+ 1 canard, tunique/manteau uniquement, + 15mn de création		
<b>Pantalon d'évasion</b>	Adepté	Permet d'annuler une entrave ou enchevêtrement de jambe x1/jr
+ 1 aloès + 10 mn de création		
<b>Vêtement d'apparat</b>	Acolyte	Donne Performance sans rentes 1x/jour
<b>Robe d'isolement</b>	Acolyte	Temps de méditation divisé par 2 x1/jour
<b>Robe du mage</b> + 3 eau enchantée + 1 limaille de myhril +30 mn de création	Maître	-1PM par sort, minimum 1 (Item non magique)
<b>Toge du prêtre</b> + 3 eau enchantée +1 limaille de myhril +30 mn de création	Maître	-1PM par sort, minimum 1 (Item non magique)

## TABLE A CUIR MAGIQUE

### CRÉATION D'ARMURES MAGIQUES

#### CRÉATION D'ARMURES MAGIQUES

Une fois que l'artisan-cordonnier est à expert, celui-ci peut créer des armures de cuir avec de la peau d'animaux rares et épiques. Le temps de création et le résultat de ces créations varie grandement selon la manière de création et les matériaux utilisés, le tout est décidé au poste de garde. Les armures de cuir donneront les contrecoups en plus des bonus magiques. Les armures magiques peuvent seulement être réparées avec du cuir magique. Ne crée que le support/réceptacle de l'énergie magique (voir création d'objet magique).

1 seul bonus par armure

#### RÉPARATION

-La réparation d'une armure de cuir doit se faire avec du cuir, et du cuir magique pour les armures magiques.

Acolyte: permet de réparer des armures en cuir normal.

Maitre : permet de réparer des armures magiques.

#### TEMPS DE RÉPARATION

5 minutes par cuir utilisé  
10 minutes par cuir magique utilisé

#### CRÉATION D'OUTILS

OBJET	MATÉRIAUX	NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
Panier (cueillette)	8 osiers / 1 Corde	30 minutes			
Corde	5 Cotons	30 minutes			
Sac (extraction)	6 peaux + 1 Corde		30 minutes		
Filet a Insectes (chasse)	10 Cotons + 1 Corde			30 minutes	
Piège de chasse (chasse)	8 limailles +2 Cordes				30 minutes
Fabrication d'arc et flèches	2 bois + 1 Corde			1h00	
Canne à pêche (chasse)	2 bois + 1 Corde		30 minutes		
Vêtements	2 peaux +2 cordes +3 cotons				1h00

### **L'artisan-cordonnier (expert) :**

- Une fois que l'artisan-cordonnier est à expert, celui-ci peut créer des armures de cuir avec de la peau d'animaux rares et épiques.
- Tannage des peaux pour du cuir magique le double du temps normal.
- Le temps de création et le résultat de ces créations varie grandement selon la manière de création et les matériaux utilisés, le tout est décidé au poste de garde.
- Prend le double de peau pour les créations.
- **Les armures** de cuir donneront les contrecoups en plus des bonus magiques.
- Les armures magiques peuvent seulement être réparées avec du cuir magique.
- Important l'artisan-cordonnier ne crée que le support/réceptacle de l'énergie magique (voir création d'objet magique).
- 1 seul bonus par armure/vêtement.
- La demande physique et mentale est tellement grande que l'artisan peut en fabriquer qu'une seul par événement.
- Type de peau en conséquence de la création.

### **Réparation :**

- La réparation d'une armure de cuir doit se faire avec du cuir et du cuir magique pour les armures magiques.
- Acolyte: permet de réparer des armures en cuir normal.
- Maître : permet de réparer des armures et vêtements magique.
- Temps de réparation 10 minutes par cuir magique utilisé.
- Créature spéciale (aviser animation)
- L'artisan-cordonnier doit écrire les objets, ainsi que le nombre de temps qu'il a réparé chaque objet, sur une feuille et la remettre au poste de garde à la fin de l'événement pour avoir droit au bonus XP des Métiers



## TABLE A CUIR NORMAL ET CUIR MAGIQUE

	Classe	Taille	Qté peaux	Compatibilité Armure
Sanglier	C	M	1	Cuirasse
Basilic	L	M	2	
Caribou	PC	TG	4	Arm. Légère
Minotaure (carte)	R	TG	4	Arm. Légère
Gorgone	E	G	3	Arm. Légère
Goule	L	M		
Bœuf	C	TG	4	Arm. Légère
Agneau/Mouton	PC	M	1	Cuirasse
Lion	R	G	3	Cuirasse
Cerf	PC	G	3	Arm. Légère
Tigre	R	G	3	Arm. Légère
Renard	C	M	1	Cuirasse
Loup	C	M	2	Cuirasse
Ours	C	G	4	Arm. Légère
Manticore	L	G	3	Cuirasse
Dragon	L	TTG	8	Armure de bataille (écaille dragon)
Tortue	PC	M	1	Arm. Légère
Anguille	R	P	1	Cuirasse
Narval	E	G	3	Arm. Légère
Serpent de mer	L	TTG	6	Arm. Légère

## CHASSEUR & PÊCHEUR

<b>DESCRIPTION</b>	La capacité permettant à votre personnage d'avoir la connaissance de chasser dans la forêt les divers animaux qui y vivent.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit se présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer son départ en chasse et dire quel animal vous allez chasser et à quel niveau vous avez votre chasse. À la fin du temps alloué, revenir pour arrêter son temps et recevoir les produits chassés selon votre niveau. Il est important de bien comprendre que vous devez aller faire le RP dans la zone dédiée représentant le secteur de chasse et que toute personne qui serait surprise à prétendre aller faire de la chasse tout en ne se conformant pas aux règles pourrait à la discrétion de l'organisation, en plus de ne pas avoir son produit de la chasse, se voir remettre une carte de Strike.			
<b>REMARQUE</b>	Vous ne pouvez faire qu'un seul choix de ressource à la fois (exception si vous avez la compétence Maître Chasseur) <b>et vous ne pouvez aller chercher 2 ingrédients de rareté différente en même temps.</b> Exemple : vous allez chercher un ingrédient peu commun, vous ne pouvez aller en même temps chercher un commun. Taille des proies : Très Petit / Petit / Moyen / Gros / Très Gros / Très Très Gros (Voir détail dans table suivante ingrédient chasse/pêche)			
<b>COÛT</b>	<b>NOVICE</b>	<b>ACOLYTE</b>	<b>ADEPTE</b>	<b>MAITRE</b>
COMMUN	30 MINUTES TP X1D6 / P1D3	30 MINUTES TP X1D6 / P1D3 / M 1D2	30 MINUTES TP X1D8 / P1D4 / M 1D2 / G X1	30 MINUTES TP X1D10 / P1D6 / M 1D3 / G X1
PEU COMMUN	45 MINUTES TP X1D4 / P1D2	45 MINUTES TP X1D4 / P1D2 / M X1	45 MINUTES TP 1D6 / P1D4 / M 1D2 / G X1	45 MINUTES TP X1D8 / P1D6 / M 1D3 / G X1
RARE		1H00 TP X1D3 / P1D2 / M X1	1H00 TP X1D4 / P1D2 / M1D2 / G X1	1H00 TP X1D6 / P1D4 / M X1D2 / G X1 TG X 1
ÉPIQUE				2H00 TP X1D2 / P1D2 / M X1D2 / G X1 TG X 1
LÉGENDAIRE				QUÊTE

### OUTILS

Certains outils peuvent réduire le temps de la chasse ainsi qu'augmenter le nombre de ressource rapportées. Vous devez spécifier les outils utilisés à votre inscription au poste de garde.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul outil spécifique de réduction de temps ou un seul qui augmente le nombre de ressource rapporté à la fois. Certains artefacts peuvent faire exception.

Exemple d'outils pour la chasse: Arc, Canne à pêche, Piège de Chasse, Filet à Insecte. (Carte spécifique)

Le joueur doit avoir la représentation physique de l'objet pour que celui-ci soit utilisable lors de la chasse

## CRÉATION D'OUTILS

OBJET	MATÉRIAUX	NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
Corde	5 Cotons	20 min			
Filet a Insectes (chasse)	10 Cotons/1 Corde	30 minutes			
Piège de chasse (chasse)	8 limailles +2 Cordes				40 minutes
Canne à pêche (chasse)	2 bois +1 Corde		30 minutes		

L'artisan-cordonnier doit écrire les objets, ainsi que le nombre de temps qu'il a réparé chaque objet, sur une feuille et la remettre au poste de garde à la fin de l'événement pour avoir droit au bonus XP des Métiers.

## EXPERT CHASSEUR

<b>DESCRIPTION</b>		Ayant une très grande connaissance de la forêt et de ses habitants, l'expert Chasseur a une plus grande facilité à trouver et à chasser les divers animaux qui y vivent.		
<b>PRÉ REQUIS</b>		Doit avoir chasseur / pêcheur niveau maître. Doit être appris en jeux <b>(6 cours)</b> . <b>Mentor doit suivre 1 cour supplémentaire pour pouvoir enseignée (facultatif)</b>		
NIVEAU	COÛT	COMMUN	PEU COMMUN	RARE
	9 points	+3 -5 minutes	+2 -10 minutes	+1 -15 minutes

Diversification : Permet de choisir 1 ressource différente mais de même rareté et de même colonne. Doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés.

## EXPERT PÊCHEUR

<b>DESCRIPTION</b>		Ayant une très grande connaissance de la mer et de ses habitants, l'expert Pêcheur a une plus grande facilité à trouver et à pêcher les divers animaux qui y vivent.		
<b>PRÉ REQUIS</b>		Doit avoir chasseur / pêcheur niveau maître. Doit être appris en jeux. <b>(6 cours)</b> . <b>Mentor doit suivre 1 cour supplémentaire pour pouvoir enseignée (facultatif)</b>		
NIVEAU	COÛT	COMMUN	PEU COMMUN	RARE
	9 points	+3 -5 minutes	+2 -10 minutes	+1 -15 minutes

Diversification : Permet de choisir 1 ressource différente mais de même rareté et de même colonne. Doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés.

## COMMERCANT

### DESCRIPTION

L'art d'être un bon commerçant est lié à votre réseau de contact et votre niveau d'influence. Afin de rendre le commerce plus adéquat et reflétant votre personnage, nous avons établi une table d'influence qui déterminera la fiabilité de vos contacts à obtenir le meilleur prix possible, le coût est en lien avec votre niveau d'influence. Le chiffre d'influence déterminé par votre personnage ne pourra être ajusté que si vous augmentez le niveau de votre commerce ou posez des gestes en jeu nécessitant un ajustement, autrement il sera permanent.

N.B: Pour faire du commerce et avoir accès à un bateau vous devez avoir votre commerce à maitre obligatoirement.

### PRÉ REQUIS

Le calcul de la table d'influence se fera à l'autel des Dieux la première fois que vous viendrez prendre possession de votre commerce et se fera comme suit:

**SAVOIR + VOLONTÉ +1D10 / NIVEAU DE COMMERCE+ POINTS POUR BATEAU +POINTS ÉTAL DE COMMERCE= VOTRE NIVEAU D'INFLUENCE**

Afin de vous donner la meilleure chance possible, vous pourrez lancer 3x le D10 par niveau et choisir le plus haut jet des 3 pour le calcul.

Exemple : commerçant niveau maitre

Savoir: 4  
Volonté: 5  
Novice: jets 1-5-4  
Acolyte: jets 2-9-10  
Adeptes: jets 2 -4-1  
Maitre: jets 1-7-8

Donc total : 4+5+5+10+4+8 = 36 points d'influence sera inscrit sur votre fiche de façon permanente.

Le prix de votre commande sera calculé en fonction de votre niveau d'influence, quand vous viendrez faire votre commerce et devra être acquitté en totalité.

Les prix peuvent varier selon le prix du marché.

### RÈGLES DU COMMERCE

- 1- Le commerçant doit avoir complété sa liste d'achat avant de se présenter au commerce les ingrédients qu'il désire. (Voir feuille de commande).
- 2- Le commerçant ne peut consulter la liste au poste de garde des ingrédients.
- 3- Le commerçant dispose d'un maximum de 10 minutes pour récupérer son commerce afin de permettre à tous de le faire dans un délai normal.
- 4- Le niveau du joueur détermine de combien d'ingrédient différents le commerçant peut choisir EXEMPLE : Un commerçant adepte vous permet à 4 ingrédients dans chacune des classes suivantes : commun, peu commun et rare.

NIVEAU	COÛT	COMMUN	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	POTION		
						NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE
<b>NOVICE</b>	<b>1</b>							
5-19	15%	4						
20-34	10%	4						
35-49	5%	4						
50	0%	4						
<b>ACOLYTE</b>	<b>2</b>							
5-19	15%	4	4			1		
20-34	10%	4	4			1		
35-49	5%	4	4			1		
50	0%	4	4			1		
<b>ADEPTE</b>	<b>3</b>							
5-19	15%	4	4	4		1	1	
20-34	10%	4	4	4		1	1	
35-49	5%	4	4	4		1	1	
50	0%	4	4	4		1	1	
<b>MAITRE</b>	<b>6</b>							
5-19	15%	4	4	4	4	1	1	1
20-34	10%	4	4	4	4	1	1	1
35-49	5%	4	4	4	4	1	1	1
50	0%	4	4	4	4	1	1	1

Les potions sont au hasard selon la table, les potions maitresses sont uniquement disponibles au marché noir en jeu, à la fabrication ou avec commerçant expert sauf toxicologie.

PERMIS DE COMMERCE				
	NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
<b>Permis de commerce</b> Si vous payez un niveau de permis moins élevé que votre commerce, vous aurez ce niveau pour ce GN	5 PA	2 PO	5 PO	10 PO
<b>Bateau</b>				5 PO
<b>Étal (usage exclusif et personnel)</b>				5 PO

EXPERT COMMERCANT								
<b>DESCRIPTION</b>	Passé maître dans l'art du commerce, l'expert commerçant a acquis une plus grande expérience du commerce et de ses acquisitions et de ses contacts.							
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir commerçant niveau maître. Doit être appris en jeux <b>(6 cours)</b> .							
<b>COÛT</b>	9							
NIVEAU INFLUENCE	COMMUN	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MATRE
5-19	5	5	5	5	1	1	1	1
20-34	5	5	3	5	1	1	1	1
35-49	5	5	5	5	2	2	1	1
50	5	5	5	5	2	2	2	2

## CUEILLEUR

<b>DESCRIPTION</b>	La capacité permettant à votre personnage d'avoir la connaissance des plantes et autres à cultiver ou à cueillir dans un champ, dans la forêt ou autres endroit adéquats.
<b>PRÉ REQUIS</b>	<p>Doit se présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer son départ en cueillette et dire quelle plante vous allez cueillir et à quel niveau vous avez votre cueillette. À la fin du temps alloué, revenir pour arrêter son temps et recevoir les produits cueillis selon votre niveau.</p> <p>Il est important de bien comprendre que vous devez aller faire le RP dans la zone dédiée représentant le secteur de cueillette et que toute personne qui serait surprise à prétendre aller faire de la cueillette tout en ne se conformant pas aux règles pourrait, à la discrétion de l'organisation en plus de ne pas avoir son produit de la cueillette, se voir remettre une carte de Strike.</p> <p>Si vous devez pour une raison couper votre temps de cueillette, il vous est possible de le mettre en pause en le disant à l'autel des Dieux et de revenir le reprendre plus tard.</p>
<b>REMARQUE</b>	Vous ne pouvez faire qu'un seul choix de ressource à la fois (exception si vous avez la compétence Identification Végétale) et vous ne pouvez aller chercher 2 ingrédients de raretés différentes en même temps. Exemple : vous allez chercher un ingrédient peu commun, vous ne pouvez aller en même temps chercher un commun.

NIVEAU / COÛT	NOVICE / 1	ACOLYTE / 2	ADEPTE / 3	MAITRE / 6
COMMUN	1 INGRÉDIENT 30 MINUTES	2 INGRÉDIENTS 30 MINUTES	3 INGRÉDIENTS 30 MINUTES	4 INGRÉDIENTS 30 MINUTES
PEU COMMUN	1 INGRÉDIENT 45 MINUTES	2 INGRÉDIENTS 45 MINUTES	3 INGRÉDIENTS 45 MINUTES	4 INGRÉDIENTS 45 MINUTES
RARE		1 INGRÉDIENT 1H00	2 INGRÉDIENTS 1H00	3 INGRÉDIENTS 1H00
ÉPIQUE				1 INGRÉDIENT 2H00
ÉPIQUE +				QUETE

### OUTILS

Certains outils peuvent réduire le temps de cueillette ainsi qu'augmenter le nombre de ressources rapportées. Vous devez spécifier les outils utilisés à votre inscription au poste de garde.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul outil de réduction de temps et un seul qui augmente le nombre de ressource rapportées à la fois. Certains artefacts peuvent faire exception.

Exemple d'outils pour la cueillette: Serpe, Panier.

Le joueur doit avoir la représentation physique de l'objet pour que celui-ci soit utilisable lors de la cueillette.

## EXPERT CUEILLEUR

<b>DESCRIPTION</b>		Ayant une très grande connaissance de la nature et de ce qui y poussent, l'expert Cueilleur a une plus grande facilité à trouver et à cueillir les diverses plantes qui y poussent.		
<b>PRÉ REQUIS</b>		Doit avoir cueilleur niveau maître. Doit être appris en jeux. <b>(6 cours)</b> . <b>Mentor doit suivre 1 cour supplémentaire pour pouvoir enseignée (facultatif)</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	<b>COMMUN</b>	<b>PEU COMMUN</b>	<b>RARE</b>
	9 points	+3 -5 minutes	+2 -10 minutes	+1 -15 minutes

Diversification : Permet de choisir 1 ressource différente mais de même rareté et de même colonne. Doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés.



## EXTRACTEUR

<b>DESCRIPTION</b>	La capacité permettant à votre personnage d'avoir la connaissance d'extraire des minerais et autres produits disponibles dans une mine.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	<p>Doit se présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer son départ en extraction et dire quels ingrédients vous allez chercher et à quel niveau vous avez votre extraction. À la fin du temps alloué, revenir pour arrêter son temps et recevoir les produits extraits selon votre niveau.</p> <p>Il est important de bien comprendre que vous devez aller faire le RP dans la zone dédiée représentant le secteur des mines et que toute personne qui serait surprise à prétendre aller faire de l'extraction tout en ne se conformant pas aux règles pourrait, à la discrétion de l'organisation en plus de ne pas avoir son extraction, se voir remettre une carte de Strike.</p> <p>Si vous devez pour une raison couper votre temps d'extraction, il vous est possible de le mettre en pause en le disant à l'autel des Dieux et de revenir le reprendre plus tard.</p>			
<b>REMARQUE</b>	<p>Vous ne pouvez faire qu'un seul choix de ressource à la fois (exception si vous avez la compétence EXPERT Extracteur) et vous ne pouvez aller chercher 2 ingrédients de raretés différentes en même temps.</p> <p>Exemple : vous allez chercher un ingrédient peu commun, vous ne pouvez aller en même temps chercher un commun</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour les métaux extraits vous les extrader sous forme de limaille et devez faire le RP après pour les transformer en lingot (voir table de temps de transformation)</li> </ul>			
<b>NIVEAU / COÛT</b>	<b>NOVICE / 1</b>	<b>ACOLYTE / 2</b>	<b>ADEPTE / 3</b>	<b>MAITRE / 6</b>
COMMUN	30 MINUTES TP X1D6 / P1D3	30 MINUTES TP X1D6 / P1D3 / M 1D2	30 MINUTES TP X1D8 / P1D4 / M 1D2 / G X1	30 MINUTES TP X1D10 / P1D6 / M 1D3 / G X1
PEU COMMUN	45 MINUTES TP X1D4 / P1D2	45 MINUTES TP X1D4 / P1D2 / M X1	45 MINUTES TP 1D6 / P1D4 / M 1D2 / G X1	45 MINUTES TP X1D8 / P1D6 / M 1D3 / G X1
RARE		1H00 TP X1D3 / P1D2 / M X1	1H00 TP X1D4 / P1D2 / M1D2 / G X1	1H00 TP X1D6 / P1D4 / M X1D2 / G X1 TG X 1
ÉPIQUE				2H00 TP X1D2 / P1D2 / M X1D2 / G X1 TG X 1
ÉPIQUE +				QUÊTE

### OUTILS

Certains outils peuvent réduire le temps de la chasse ainsi qu'augmenter le nombre de ressource rapportées. Vous devez spécifier les outils utilisés à votre inscription au poste de garde.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul outil spécifique de réduction de temps ou un seul qui augmente le nombre de ressource rapporté à la fois. Certains artefacts peuvent faire exception.

Exemple d'outils pour la chasse: Arc, Canne à pêche, Piège de Chasse, Filet à Insecte. (Carte spécifique)

Le joueur doit avoir la représentation physique de l'objet pour que celui-ci soit utilisable lors de la chasse.

## EXPERT EXTRACTEUR

<b>DESCRIPTION</b>		Ayant une très grande connaissance des mines et de ses minéraux, l'expert Extracteur a une plus grande facilité à trouver et à extraire les divers minéraux qui s'y cachent.		
<b>PRÉ REQUIS</b>		Doit avoir extracteur niveau maître. Doit être appris en jeu. <b>(6 cours)</b> . <b>Mentor doit suivre 1 cour supplémentaire pour pouvoir enseignée (facultatif)</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	<b>COMMUN</b>	<b>PEU COMMUN</b>	<b>RARE</b>
	9 points	+3 -5 minutes	+2 -10 minutes	+1 -15 minutes

Diversification : Permet de choisir 1 ressource différente mais de même rareté et de même colonne. Doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés.

## FORGERON

<b>DESCRIPTION</b>	Le métallurgiste aussi appelé forgeron, est de par sa formation un spécialiste de l'art de forger. De novice à maître, il acquerra l'expérience et la maîtrise de créer et réparer divers objets, armes et armures nécessitant des matériaux, une enclume, un marteau et un feu de forge.
	Le forgeron doit écrire les objets, ainsi que le nombre de temps qu'il a réparé chaque objet sur une feuille et la remettre au poste de garde à la fin de l'événement pour avoir droit au bonus XP des Métiers.
<b>PRÉ REQUIS</b>	1 lingot = 5 limailles / Transformer 1 lingot en 5 limailles prend 20 minute et vice versa
<b>CRÉATION</b>	Lors de la création à la forge, le forgeron doit avoir sous la main un marteau, une enclume et un feu allumé en tout temps. L'alimentation de ce feu fait aussi partie du temps de la forge. Le forgeron doit aller s'inscrire au poste de garde avant de commencer à forger, et revenir à la fin du temps imparti.
<b>RÉPARATION</b>	La réparation d'une armure doit se faire avec des lingots ou des limailles du même matériau que l'armure elle-même (une armure avec des alliages ou matériaux très rares peut avoir un substitut).
<b>REFONTE D'OBJET</b>	Le forgeron peut faire refondre des armes, des armures ou des boucliers pour récupérer des matériaux. Le nombre de matériaux reçu est différent selon la sorte d'armure, d'arme ou de bouclier. Pour chaque lingot que l'objet demande pour être conçu, 3 limailles sur 5 sont récupérées. Exemple: pour une dague qui demande 1 lingot pour être conçus, le forgeron récupérera 3 limailles.

***La refonte prend 15 minutes par lingot que l'objet avait besoin à sa création.***

<b>OPTION D'EXPERTISE</b>	<p>Les rang Novice et Acolyte vous permette d'acquérir les connaissances et technique de base pour travailler les métaux communs et peu commun</p> <p>A partir du rang adepte, vous pouvez choisir une voie d'expertise et travailler les métaux rares pour le rang adepte et épique pour le rang maître :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forge d'arme mêlée et armure : arme martiale et +, armure bataille et +</li> <li>• Forge arme à poudre et armes de siège</li> <li>• Joaillerie : voir Trait de personnage Bijoutier/Joaillier, les 2 premiers rangs vous coutent 1 point de moins à condition d'être appris en jeu avec un maître joaillier</li> </ul> <p><b><i>Vous pouvez choisir autant de voie d'expertise que vous voulez mais une seule a la fois et dépenser les points associés</i></b></p>
---------------------------	---

## ARMES

	NOVICE / 1		ACOLYTE / 2		ADEPTE / 3		MAITRE / 6	
	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION
Pointe de flèche (10 pointes)	2 lim/15 min	1 lim/5 min						
Arme de jet	3 lim/30 min	1 lim/5 min						
Arme petite (50 cm et moins)	1 lgt / 15 min	3 lim / 5 min						
Arme Moyenne (50 cm à 71 cm)			1 lgts 3 Lim / 30 min	4 lim/15 min				
Arme Martiale (92 cm à 1.11 m)					2 lgts 2 lim /45 min	4 lim /25 min		
Arme 2 mains (1.12 m à 1.52 m)							2 lgts 4 lim/ 1 H	5 lim 30 min
Arme Géante (1.52 m et plus)							3 lgts 1h30	1 lgts 45 min

## ARMURE

Armure cuir plaqué					2 pux/1 lgt 1 H	1 pux/2 lim 30 min		
Armure de Bataille (Cotte de mailles)					3 Lgts 1 H	1 lgts 30 min		
Armure de Guerre (Plaques en métal)							3 Lgts 2 H	1 lgts 1 H

## BOUCLIERS

Petit Bouclier	2 Lgts /30 min	4 lim/15 min						
Moyen Bouclier			3 Lgts 45 min	1 lgt 25 min				
Grand Bouclier					4 Lgts/1 H	1 lgts+3 lim/30 min		
Pavois							4 lgts 1H00	2 lgt+3 lim 45 min

## OBJETS DIVERS

	NOVICE / 1		ACOLYTE / 2		ADEPTE / 3		MAITRE / 6	
	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION

### CRÉATION D'OUTILS À LA FORGE

<b>Pioche (extraction)</b>					2 lgts 45 min	4 lim 20 min		
<b>Serpe (cueillette)</b>			1 lgt 15 min	5 lim 5 min				
<b>Seau pour l'eau (extraction)</b>			1 lgts 30 min	3 lim 10 min				
<b>Un Creuset (Métallurgie)</b>							2 lgts 1H	1lgts 30 min
<b>Chaudron (potion)</b>							3 lgts 1 H	1 lgts 30 min

**\*Remarque:** Les lances, Hallebardes et Fléaux de paysans de plus de 1.52m sont considéré comme des armes 2 mains.

### CRÉATION AVEC TOUT AUTRES MATÉRIAUX QUE LE FER

<b>MATÉRIAUX COMMUN</b>	Fer, cuivre	1x Le tableau
<b>MATÉRIAUX PEU-COMMUN</b>	Argent Bronze, Carbone, plomb,	2x le temps du tableau
<b>MATÉRIAUX RARE</b>	Or, Platine	3x le temps du tableau
<b>MATÉRIAUX ÉPIQUE</b>	Mytrill,	4x le temps du tableau
<b>MATÉRIAUX LEGENDAIRE</b>	Adamantine	5x Le temps du tableau

### AIGUISAGE DES LAMES

<b>DESCRIPTION</b>	En fin de pouvoir aiguiser une arme, il faut avoir une pierre à aiguisage. Les armes contondantes comme les massues et les marteaux ne peuvent être aiguisés.			
<b>MÉTHODES</b>	Pour aiguiser une lame tranchante ou perforante, il faut frotter la lame avec la pierre 25 fois de chaque côté létaux (épée longue 100 coups total, katana 50 coups) Plus votre niveau de forgeron sera élevé plus grand sera le résultat sur l'arme.			
	<b>Novice</b>	<b>Acolyte</b>	<b>Adepte</b>	<b>Maitre</b>
	+1 dgt pour 1 coup	+1 dgt pour 2 coups	+1 dgt pour 3 coups	+1 dgt pour 1 combat

## EXPERT FORGERON

<b>DESCRIPTION</b>	Passé maître dans l'art de la forge, l'expert permet de réussir à avoir un meilleur temps de forge et de créer des armes, armures et bouclier de maître (non magiques).
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir Forgeron niveau maître. Doit être appris en jeux <b>(6 cours)</b> .
<b>Coût 9 points</b>	Peut créer un objet de maître mais ne peut créer de bijoux. *** Le temps indiqué est supplémentaire au temps de forge normal et doit être ajouté au temps de rituel si besoin.

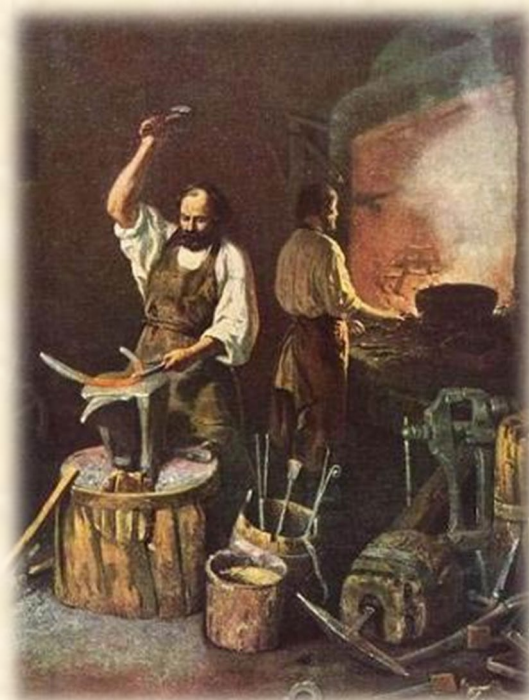
ARMES		+1	+2	+3	+4	+5
Petites 45 cm et moins	Dagues et armes de jet	1h00	1h30			
Moyennes 50 cm à 71 cm	Épées courtes, gourdins	1h00	1h30	2h00		
Moyennes 50 cm à 71 cm	Marteaux, haches, fléaux	1h00	1h30	2h00		
Martiales 72 cm à 91 cm	Épées longues, gourdins (Peut être tenu à 2 mains sans dégâts supplémentaires)	1h00	1h30	2h00	3h00	4h00 dans le cas des épée longues
Martiales 72 cm à 91 cm	Marteaux, haches, fléaux (Peut être tenu à 2 mains sans dégâts supplémentaires)	1h00	1h30	2h00	3h00	
Martiales Deux mains 92 cm à 1,11m	Épées Bâtardes * Tenu à 1 main Tenu à 2 mains avec compétence	1h00	1h30	2h00	3h00	4h00
Deux mains 1,12 m à 1,52 m	Épées, haches, marteaux (à deux mains)	1h00	1h30	2h00	3h00	4h00
Deux mains 1,12 m à 1,52 m	Masses, fléaux (à deux mains)	1h00	1h30	2h00		
Deux mains 1,83 m à 2,74 m	Fléaux de paysan	1h00	1h30	2h00		
Deux mains 1,83 m à 2,14 m	Lances	1h00	1h30			
Deux mains 1,50 m à 2,14	Hallebardes	1h00	1h30			
Arc et Arbalète	Flèches et carreaux à pointe de pierre	1h00	1h30	2h00		
Géantes 1,50 et plus***	Tous types d'épées, marteaux, haches, fléaux, gourdins	1h00	1h30	2h00		

### ARMURES

		+1	+2	+3	+4	+5
Armure cuir plaqué		1h00	2h00			
Armure de Bataille	(Cotte de mailles)	1h00	2h00	3h00		
Armure de Guerre	(Plaques en métal)	1h00	2h00	3h00	4h00	5h00

### BOUCLIERS

Petit Bouclier		1h00	1h45			
Moyen Bouclier		1h00	2h00			
Grand Bouclier		1h00	2h15	3h00		
Pavois		1h00	2h30	3h30	4h00	



## ALCHIMISTE

<b>DESCRIPTION</b>		Par cette compétence, vous allez être en mesure de créer diverses potions alchimiques selon le niveau choisis, à partir de produits disponibles soit par la chasse, la cueillette, l'extraction ou le commerce. Les recettes sont cumulables d'un niveau à l'autre et il vous sera possible d'en apprendre d'autres en jeu auprès d'un EXPERT alchimiste.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Chaque niveau est cumulable pour un total de 12 recettes automatiquement
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Vous choisissez 4 recettes à novice
ACOLYTE	2	Vous choisissez 3 recettes à acolyte
ADEPTE	3	Vous choisissez 3 recettes à adepte
MAITRE	6	Vous choisissez 2 recettes à maitre

### CRÉATION DES POTIONS

<b>DESCRIPTION</b>	<p>Pour pouvoir fabriquer des potions, vous devez vous présenter au poste de garde afin d'enregistrer votre temps de fabrication et effectuer le RP de création. Avoir le matériel pour le RP est recommandé ou les outils qui permettent de réduire le temps de création.</p> <p><b>Pour cumuler la même potion dans la même recette (doit fournir les ingrédients) Rajouté 15 minutes par dose</b></p> <p>EXEMPLE : Un Alchimiste novice qui veut faire un explosif en bouteille novice et voudrais en faire 4 doses devra fournir 4x les ingrédients, la recette de base prendra 1h30 et les 3 autres recettes prendront 45 minutes supplémentaire pour un total de 2h15 (doit être fait en un seul temps sans interruptions)</p>
--------------------	--

	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MAÎTRE
NOVICE	1h30 MINUTES			
ACOLYTE	1h00 MINUTES	1H30		
ADEPTE	45 MINUTES	1H00	1H30	
MAITRE	30 MINUTES	45 MINUTES	1H00	1H30

## EXPERT ALCHIMISTE

<b>DESCRIPTION</b>		Ayant une très grande connaissance de l'alchimie et de ses propriétés, l'expert alchimiste est passé maître dans l'art de créer des potions.		
<b>PRÉ REQUIS</b>		Doit avoir alchimiste niveau maître. Doit être appris en jeux <b>(6 cours)</b> .		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	<b>POTION NOVICE</b>	<b>POTION ACOLYTE</b>	<b>POTIONS ADEPTE</b>
	9 points	-10 minutes	-20 minutes	-30 minutes

## HERBORISTE

<b>DESCRIPTION</b>		Par cette compétence vous allez être en mesure de créer diverses potions herboristes selon le niveau choisit, à partir de produits disponibles soit par la chasse, la cueillette, l'extraction ou le commerce. Les recettes sont cumulables d'un niveau à l'autre et il vous sera possible d'en apprendre d'autres en jeu auprès d'un EXPERT herboriste.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Chaque niveau est cumulable pour un total de 12 recettes automatiquement
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Vous choisissez 4 recettes à novice
ACOLYTE	2	Vous choisissez 3 recettes à acolyte
ADEPTE	3	Vous choisissez 3 recettes à adepte
MAITRE	6	Vous choisissez 2 recettes à maitre

## CRÉATION DES POTIONS

<b>DESCRIPTION</b>	<p>Pour pouvoir fabriquer des potions, vous devez vous présenter au poste de garde afin d'enregistrer votre temps de fabrication et effectuer le RP de création. Avoir le matériel pour le RP est recommandé ou les outils qui permettent de réduire le temps de création.</p> <p><b>Pour cumuler la même potion dans la même recette (doit fournir les ingrédients) Rajouté 15 minutes par dose</b></p> <p>EXEMPLE : Un Herboriste novice qui veut faire un Baume de Guérison novice et voudrais en faire 4 doses devra fournir 4x les ingrédients, la recette de base prendra 1h30 et les 3 autres recettes prendront 45 minutes supplémentaire pour un total de 2h15 (doit être fait en un seul temps sans interruptions)</p>
--------------------	--

	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MAITRE
NOVICE	1h30 MINUTES			
ACOLYTE	1h00 MINUTES	1H30		
ADEPTE	45 MINUTES	1H00	1H30	
MAITRE	30 MINUTES	45 MINUTES	1H00	1H30

## EXPERT HERBORISTE

<b>DESCRIPTION</b>		Ayant une très grande connaissance des herbes et de ses propriétés, l'expert herboriste est passé maître dans l'art de créer des potions.		
<b>PRÉ REQUIS</b>		Doit avoir herboriste niveau maître. Doit être appris en jeu <b>(6 cours)</b> .		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	<b>POTION NOVICE</b>	<b>POTION ACOLYTE</b>	<b>POTIONS ADEPTE</b>
	9 points	-10minutes	-20 minutes	-30 minutes



## TOXICOLOGUE

### DESCRIPTION

Par cette compétence, vous allez être en mesure de créer divers poisons de toxicologie selon le niveau choisi, à partir de produits disponibles soit par la chasse, la cueillette, l'extraction ou le commerce. Les recettes sont cumulables d'un niveau à l'autre et il vous sera possible d'en apprendre d'autres en jeu auprès d'un EXPERT toxicologue.

### PRÉ REQUIS

Chaque niveau est cumulable pour un total de 12 recettes automatiquement

### NIVEAU

### COÛT

NOVICE	1	Vous choisissez 4 recettes à novice
ACOLYTE	2	Vous choisissez 3 recettes à acolyte
ADEPTE	3	Vous choisissez 3 recettes à adepte
MAITRE	6	Vous choisissez 2 recettes à maitre

## CRÉATION DES POTIONS

### DESCRIPTION

Pour pouvoir fabriquer des potions, vous devez vous présenter au poste de garde afin d'enregistrer votre temps de fabrication et effectuer le RP de création. Avoir le matériel pour le RP est recommandé ou les outils qui permettent de réduire le temps de création.

**Pour cumuler la même potion dans la même recette (doit fournir les ingrédients)  
Rajouté 15 minutes par dose**

EXEMPLE : Un toxicologue novice qui veut faire une potion mauve la chienne novice et voudrait en faire 4 doses devra fournir 4x les ingrédients, la recette de base prendra 1h30 et les 3 autres recettes prendront 45 minutes supplémentaire pour un total de 2h15 (doit être fait en un seul temps sans interruptions)

	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MAITRE
NOVICE	1h30 MINUTES			
ACOLYTE	1h00 MINUTES	1H30		
ADEPTE	45 MINUTES	1H00	1H00	
MAITRE	30 MINUTES	45 MINUTES	1H30	1H30

## MAÎTRE TOXICOLOGUE

<b>DESCRIPTION</b>		Ayant une très grande connaissance des poisons et de ses propriétés, l'expert toxicologue est passé maître dans l'art de créer des potions.		
<b>PRÉ REQUIS</b>		Doit avoir toxicologue niveau maître. Doit être appris en jeux (6 cours).		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	<b>POTION NOVICE</b>	<b>POTION ACOLYTE</b>	<b>POTIONS ADEPTE</b>
	9 points	-10 minutes	-20 minutes	-30 minutes

## BIJOUTIER/JOALLIER

<b>DESCRIPTION</b>	Le bijoutier/joailleur, est de par sa formation un spécialiste de l'art fabriquer et d'ouvrager de petit objet et bijou issue des métaux et des gemmes. De novice à maître, il acquerra l'expérience et la maîtrise de créer et réparer divers objets, armes et armures nécessitant des matériaux, une enclume, un marteau et un feu de forge.
<b>PRÉ REQUIS</b>	
<b>CRÉATION</b>	Lors de la création à la forge, le forgeron doit avoir sous la main un petit marteau, une petite enclume et un feu allumé en tout temps. L'alimentation de ce feu fait aussi partie du temps de la forge. Le bijoutier/joailleur doit aller s'inscrire au poste de garde avant de commencer à forger, et revenir à la fin du temps imparti. A Partir du rang d'Adepte, il peut commencer à tailler et à monter des gemmes et pierres précieuses dans ses créations (sans bonus magique)
<b>RÉPARATION</b>	

### BIJOUTIER

	NOVICE / 1		ACOLYTE / 2	
	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION
<b>Serrure/cadenas</b>	Niv 1 / création 20 min	Réparation 10 mn	Niv 2 / création 30 min	Réparation 15mn
<b>Bijou</b>	Bague / 25 mn		Collier simple / 45 mn	
<b>Accessoire</b>	Boucle ceinture		Broche	

### JOAILLERIE

	ADEPTE / 3		MAITRE / 6	
	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION
<b>Serrure/cadenas</b>	Niv 3 / création 45 min	Réparation 25mn	Niv 4 / création 1H	Réparation 35mn
<b>Bijou</b>	Collier complexe / 1H		Couronne- Tiare / 2H	
<b>Accessoire</b>	Sceau		Baguette magique	
<b>Pierre précieuses</b>	+1H/ pierre Co	+1H30 / pierre PC	+2H / pierre Ra	+2H30 / pierre Ep

### CRÉATION AVEC TOUT AUTRES MATÉRIAUX QUE LE FER

<b>MATÉRIAUX COMMUN</b>	Fer, cuivre	1x Le tableau
<b>MATÉRIAUX PEU-COMMUN</b>		2x le temps du tableau
<b>MATÉRIAUX ARE</b>	Or, Argent	3x le temps du tableau

## EXPERT JOALLIER

### DESCRIPTION

Les métaux et les gemmes n'ont plus aucun secret pour vous. Vous en êtes un expert accompli au point d'être capable de pouvoir sublimer la fusion des 2 et ainsi pouvoir révéler leurs énergies communes pour les inclure dans vos créations

Les pierres peuvent être de taille petite ou grosse donc pour les effet plus gros la plus grosse pierre est requise

### PRÉ REQUIS

Doit être appris en jeux **(2 cours de forge + 6 cours)**

### COÛT

9 points

### Propriété de pierres précieuses

Pierres précieuses	Niveau	Propriété	Temps
Œil de tigre	Commun	Résiste à la confusion 1x/jour	1h00
Grenat	Commun	Résiste à la peur 1x jour	1h00
Cobalt	Peu commun	Résiste au control mental 1x/ jour	1h30
Améthyste	Rare	+1 ou +2 métabolismes	3h00 /5h00
Diamant	Rare	+5 ou + 10 PM	2h00/ 4h00
Émeraude	Rare	+5 ou + 10 PV	2h00/ 4h00
Obsidienne	Rare	+ 1 ou +2 volontés	3h00/ 5h00
Rubis	Rare	+1 ou +2 forces	3h00/ 5h00
Saphir	Rare	+1 ou + s savoir	3h00 /5h00
Topaz	Rare	Résiste à la paralysie 1x jour	1h30
Onyx	Épique	Se cacher dans l'ombre 1x jour	3h00
Perle noir	Épique	Communication avec les plantes 1x jours	3h00
Pierre de lune	Épique	Donne vision nocturne 1x jour	4h00
Saphir sombre	Épique	Guérison complète 1x jour	5h00

<b>MATÉRIAUX ÉPIQUE</b>	Mytrill,	4x le temps du tableau

## Les Outils

**Vous devez avoir la représentation physique de l'objet et l'avoir faite fabriquer en jeu et officialisée à l'autel des Dieux.**

<b>Pioche (extraction)</b>	Permet de réduire de 10 minutes par heures le temps d'extraction. Temps minimal est de 30 mins
<b>Serpe (cueillette)</b>	Permet de réduire de 10 minutes par heures le temps de cueillette. Temps minimal est de 30 mins
<b>Seau pour l'eau (extraction)</b>	Permet d'augmenter de 1 ressource liquide de plus de la catégorie commune à rare seulement.
<b>Un Creusait (Métallurgie)</b>	Permet de réduire de 10 minute le temps total de fonte ou de refonte d'un métal. Temps minimal est de 30 mins
<b>Chaudron (potion)</b>	Permet d'avoir 25% de chance d'obtenir une potion de plus lors de votre création de potion (25% et moins sur le dé).
<b>Panier (cueillette)</b>	Rajoute 1 ingrédient de plus après une cueillette de commun à rare seulement.
<b>Corde</b>	Utile en quête / Donjon
<b>Sac (extraction)</b>	Permet de rapporter 1 ressource de plus lors de l'extraction, sauf les liquides, de rare et moins.
<b>Filet a Insecte (chasse)</b>	Permet de réduire le temps de chasse d'insecte de 10 minutes par heure. Temps minimal est de 30 mins
<b>Piège de chasse (chasse)</b>	Pré requis : avoir création et pose de piège, permet d'avoir 25% de chances d'avoir attrapé un animal de plus de même niveau que votre chasse (25% et moins sur le dé).
<b>Arc</b>	Selon les caractéristiques de cette dernière donne 20% de chance +1 ressource a la chasse contre animaux
<b>Canne à pêche (chasse)</b>	Permet de réduire le temps de pêche de 10 minutes par heure lors de la pêche. Temps minimal est de 30 mins

## MENUISIER/CHARPENTIER

**DESCRIPTION** Le Menuisier/Charpentier a une connaissance profonde des différentes essences de bois et comment les travailler. Il est capable de créer des objets et structure en bois. Il peut tailler des billots de bois pour de la charpente. Il peut aussi fabriquer et réparer des boucliers.

**PRÉ REQUIS** Il doit utiliser les outils adéquats pour son travail, à savoir au minimum: un maillet, une scie, des ciseaux à bois et une chignole pour percer. Il doit lier ses pièces de bois avec des chevilles ou autres systèmes en bois. S'il utilise des clous ou autre pièce en métal, il doit se fournir auprès d'un forgeron.  
1 limaille = 10 clous

Besoin de définir la taille de bois

OBJET	MATÉRIAUX	NOVICE (1)	ACOLYTE (3)	ADEPTE (6)	MAITRE (12)
Bouclier Petit	1 bois+ 3lim	30 min			
Bouclier Moyen	2 bois + 1 lgts / 1 bois + 3 lim		45 min / 25 mn		
Bouclier grand	3 bois / 2 lgts / 2 bois + 1 lgts			1h30 / 45 mn	
Bouclier pavois	4 bois+ 2 lgts /			2h/ 1h15mn	
Ustensiles	1 bois	30 mn			
Petit mobilier ou autre (table/chaise)	3 bois	1H	45 mn		
Mobilier moyen ou autre (lit / armoire / porte) (*)	4bois		2h30	1h30	
Roue	3 bois			2h	
Palissade moyenne et portail (hauteur max 2m) (*)	10 bois		30mn / 3m		
Palissade haute et portail (2m et plus) (*)	15 bois			1h/3m	
Charpente simple (maison2 étage/ grange / entrepôt etc..) et Fortification renforcé (y compris navire) (*)	A définir lors de la demande				
Charpente complexe et fortification type herse/pont levis (*)	Doit être fait en action géopolitique par un joueur avec				

(\*) Certaines activité peuvent avoir leur temps réduit par l'ajout de menuisier a la fabrication:

NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
TEMPS 1.5	TEMPS 2	TEMPS 3	Pour les gros chantiers, la taille de l'équipe et les couts associé sont laissé à la discrétion de Maitre charpentier

## TRAIT GÉNÉRAUX

- Il est interdit d'additionner les niveaux d'un trait de personnage.
- Vous ne devez utiliser que les effets du niveau que vous avez, sauf exception

### ADRÉNALINE

<b>ADRÉNALINE</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	Quand vous atteignez un total de point de vie égal à 0 ou -X du barbare, vous avez droit à une action simple et rapide (un dernier coup, un cri d'alarme, une imposition des mains, une demande à l'aide, boire une potion, lire un parchemin etc.) Avant de finalement tomber dans votre inconscience (vous devez posséder sur vous l'objet en question au moment de votre inconscience).	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Métabolisme 7	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	9 points	L'action doit être effectuée instantanément Utilisable 3x par jour

### ARRESTATION

<b>ARRESTATION</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	L'arrestation permet d'annuler le trait de personnage évasion et oblige le criminel à agir sans cette compétence. Gratuit pour les miliciens et militaires (niveau donné par l'organisation).	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Aucun	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Annule évasion novice Rang militaire soldat
ACOLYTE	2	Annule évasion novice /acolyte Rang militaire caporal
ADEPTE	3	Annule évasion novice /acolyte / adepte Rang militaire sergent
MAÎTRE	6	Annule évasion novice /acolyte /adepte /maitre Rang militaire lieutenant

## BANDITISME

<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>		Si votre classe ne vous donne pas accès aux traits de personnage de voleurs gratuitement, le trait banditisme vous permet de pouvoir y avoir accès.
<b>PRÉ REQUIS</b>		+ 1 sur le coût des traits de personnage par niveau. Total de +4 pour un trait à maître.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Permet de prendre un trait de voleur à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre un trait de voleur à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre un trait de voleur à adepte
MAÎTRE	6	Permet de prendre un trait de voleur à maître

## CANNIBALISME

<b>DESCRIPTION</b>		Permet de manger un humanoïde afin de soigner ses blessures. Trait de personnage déverrouillé par Vrok et ses hommes. <b>DOIT OBLIGATOIREMENT MANGER SUR PLACE ET AVOIR UN VRAI CADAVRE ET NE PEUX SE FAIRE DES RESERVES POUR PLUS TARD</b>
<b>PRÉ REQUIS</b>		Réservé aux Gobelins, aux Orcs et Hobgobelins. Les demi-orcs devront prouver leur voracité. Certains homme-bêtes ou aberrations pourraient avoir accès à ce trait de personnage.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	3PV par victime, 1 minute par repas
ACOLYTE	2	6PV par victime, 1 minute par repas
ADEPTE	3	9PV par victime, 1 minute par repas
MAÎTRE	6	12PV par victime, 1 minute par repas

## CONFECTION ET NETTOYAGE DE BANDAGE

<b>DESCRIPTION</b>		Permet de les fabriquer avec le trait de personnage premier soin ou de les vendre avec le trait de personnage commerce.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Avoir premier soin ou commerce. RP de 5 min par bandage, pour le créer ou le nettoyer.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	4	Les bandages fabriqués doivent être réels en tissu et de couleur préférablement blanc /crème /beige.

## CONNAISSANCE DES BOUCLIERS

<b>DESCRIPTION</b>		Le trait de personnage connaissance des boucliers vous permet de porter un bouclier même si vous n'avez pas la force nécessaire (ne peut être pris qu'une seule fois).
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	3	Permet d'être capable d'utiliser un bouclier avec 2 de force de moins que la table originale.

## CONNAISSANCE DES ARMES

<b>DESCRIPTION</b>		Le trait de personnage connaissance des armes vous permet de porter une arme même si vous n'avez pas la force nécessaire (ne peut être pris qu'une seule fois).
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	3	Permet d'être capable d'utiliser une arme avec 2 de force de moins que la table originale.

## CONNAISSANCE DES ARMURES

<b>DESCRIPTION</b>		Le trait de personnage connaissance des armures vous permet de porter une armure même si vous n'avez pas la force nécessaire (ne peut être pris qu'une seule fois).
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	3	Permet d'être capable d'utiliser une armure avec 2 de force de moins que la table originale.



## COURAGE

<b>DESCRIPTION</b>		Cette compétence vous octroie du courage ce qui vous immunise à tous les sorts et effets de peur mais qui vous permet selon votre niveau d'immuniser temporairement les gens autour de vous
<b>PRÉ REQUIS</b>		Voir niveau
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Volonté 4 minimum  Vous êtes immunisé à la peur
ACOLYTE	2	Volonté 5 minimum  Vous immunisez à la peur 2 personnes qui doivent rester dans un rayon de 5 pieds de vous ainsi que vous-même
ADEPTE	3	Volonté 6 minimum  Vous êtes immunisé à la terreur et la peur
MAÎTRE	6	Volonté 7 minimum  Vous immunisez 3 personnes à la terreur ou 5 personnes à la peur, qui doivent rester dans un rayon de 10 pieds de vous. Vous êtes immunisé à la terreur et la peur.

## DÉTECTION DE FAUX DOCUMENTS

<b>DESCRIPTION</b>		Vous êtes capable de détecter certains faux documents et de les dénoncer.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Savoir de 5
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Lettre personnelle de famille noble seigneuriale et vassale
ACOLYTE	2	Documents du niveau précédent + Document militaire officiel
ADEPTE	3	Documents du niveau précédent + Document officiel de famille noble seigneurial et vassal
MAÎTRE	6	Documents du niveau précédent + Document officiel de famille Royale

## ENTRAÎNEMENT MARTIAL

<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>		Si votre classe ne vous donne pas accès aux traits de combattant gratuitement, la compétence entraînement martial vous permet de pouvoir y avoir accès.
<b>PRÉ REQUIS</b>		+ 1 sur le coût des traits de personnage par niveau. Total de +4 pour un trait à maître.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Permet de prendre un trait de combattant à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre un trait de combattant à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre un trait de combattant à adepte
MAÎTRE	6	Permet de prendre un trait de combattant à maître

## EXPERTISE

<b>DESCRIPTION</b>		Ce trait de personnage vous permet d'augmenter le nombre de fois que vous pouvez faire un trait de personnage qui est limitée en nombre.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Avoir le trait à maître
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	9	Permet d'augmenter de 1x / jour un trait de personnage choisis qui est limité en nombre (Maximum de 1x par trait de personnage)

## FORESTERIE

<b>DESCRIPTION</b>		Si votre classe ne vous donne pas accès aux traits de personnage de forestier gratuitement, le trait foresterie vous permet de pouvoir y avoir accès.
<b>PRÉ REQUIS</b>		+ 1 sur le coup des traits de personnage par niveau. Total de +4 pour un trait à maître
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Permet de prendre un trait de foresterie à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre un trait de foresterie à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre un trait de foresterie à adepte
MAÎTRE	6	Permet de prendre un trait de foresterie à maître

## HÉRAUDERIE

<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>		Vous avez l'éducation et la connaissance pour reconnaître les symboles et les armoiries. Ce trait fait de vous un érudit, car vous avez appris dans des livres d'histoire ces symboles. Sans ce trait, seules les armoiries en jeu que votre personnage voit de façon régulière vous sont familières. Vous avez aussi tissé des relations (ouvertes et /ou secrète) dans différentes sphères de la société vous donnant accès à des informations privilégiées.
<b>PRÉ REQUIS</b>		<b>Savoir de 5</b>
<b>NIVEAU</b>		
NOVICE	1	Reconnaissance des armoiries/symboles et l'histoire générale des grandes familles royales ainsi que les seigneurs, les religions et cultes locaux Vous avez accès à une information/secret lié à une famille/groupe « influant » local
ACOLYTE	2	Reconnaissance des armoiries/symboles et l'histoire générale des grandes familles seigneuriales ainsi que des structures des religions et cultes commun à Sayary Vous avez accès à une information/secret lié à une famille/groupe « influant » du royaume
ADEPTE	3	Reconnaissance des armoiries/symboles et l'histoire générale des grandes familles bourgeoise ainsi que des structures des religions et cultes plus petit et/ou ancien Vous avez accès à une information/secret lié à une famille/groupe hors du royaume
MAÎTRE	6	Reconnaissance des armoiries/symboles et l'histoire générale organisation/société secrète ainsi que des structures des religions et cultes plus disparu. Vous avez accès à une information/secret lié à une famille/groupe dirigeant une royaume/organisation importante

## LIRE, ÉCRIRE ET COMMUNICATION

<b>DESCRIPTION</b> (Cumulatif)	Sans ce trait, votre personnage ne peut que parler le commun. Ce trait vous permet de savoir lire, écrire et communiquer dans différentes langues selon le niveau choisit. Pour montrer que vous parlez une autre langue vous devez positionner vos doigts de façon à ce que les autres voit que vous parlez une autre langue et vous devez énoncer la langue Si vous écrive un document dans une autre langue que le commun vous devez l'indiquer au début du document clairement	
<b>PRÉ REQUIS</b>	NOVICE & ACOLYTE 2 savoir ADEPTE & MAITRE 4 savoir MAITRE ++ 6 SAVOIR (DOIT ÊTRE APPRIS EN JEUX AVEC UN PROFESSEUR SAUF SI C'EST VOTRE RACE).	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Lire, écrire et parler le commun et votre race
ACOLYTE	2	Permet d'ajouter 3 langues de plus au choix dans la liste : Humain, Elf, Nain, Orc, Gobelin, Hobgobelin
ADEPTE	3	Permet d'ajouter 2 langues de plus au choix dans la liste : Gobelours, Loup, Oiseau, Homme-rat, Bovin
MAÎTRE	6	Permet d'ajouter 1 langue de plus au choix dans la liste : Géant, Plantes, Elf noir
MAÎTRE ++	2 PAR LANGUES	Ancien, Cambion, Abyssal, Céleste, Spectral, Licorne, Narval

## MYSTICISME

<b>DESCRIPTION</b> (Cumulatif)	Si votre classe ne vous donne pas accès aux traits de personnage mystique gratuitement, le trait mysticisme vous permet de pouvoir y avoir accès.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	+ 1 sur le coup des traits de personnage par niveau. Total de +4 pour un trait à maître.	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Permet de prendre un trait mystique à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre un trait mystique à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre un trait mystique à adepte
MAÎTRE	6	Permet de prendre un trait mystique à maître

## PREMIERS SOINS / CONFECTION ET NETTOYAGE

<b>DESCRIPTION</b>		Avoir la capacité d'offrir des premiers soins veut dire que vous pouvez recoudre une plaie et faire un bandage (RP 5 min minimum et plus suivant le niveau) Avoir la capacité a entretenir les bandages veut dire faire le Rp de les nettoyer et de les rouler afin de les rendre stérile et prêt à l'utilisation Avoir la capacité de créer ses bandage est de savoir comment découper le tissus et l apprêter pour en faire des bandages stériles
<b>PRÉ REQUIS</b>		REGLE D'UTILISATION DES BANDAGES : Pour être utilisé, le bandage doit être roulé suite à une période de confection ou de préparation (nettoyage) de bandage soit 5 min tel que spécifié
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Le bandage vous soigne de 5 PV après le RP de 5 min
ACOLYTE	2	Le bandage vous soigne de 7 PV après le RP de 5 min Vous êtes capable de nettoyer vos bandages RP le plus réel possible de 5 Min
ADEPTE	3	Le bandage vous soigne de 10 PV après le RP de 5 min Vous êtes capable de nettoyer vos bandages RP le plus réel possible de 5 Min
MAÎTRE	6	Le bandage vous soigne de 15 PV après le RP de 5 min Vous êtes capable de nettoyer vos bandages RP le plus réel possible de 5 Min Vous avez la capacité d'apprendre à créer vos propres bandages en suivant 1 cour auprès d'un docteur (5 min Rp par bandage 2 bandage par niveau / jours)

## RÉSISTANCE À LA TORTURE

<b>DESCRIPTION</b>		Lorsque vous êtes soumis à la torture, vous devez faire le RP en conséquence et acter votre peur, votre douleur, votre souffrance. Votre réaction doit refléter la façon de réagir de votre personnage. La résistance vous permet de résister à une torture de niveau égal au niveau que vous avez.
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Annule l'effet de la torture à novice. Si votre résistance est de niveau plus haut que le niveau de torture que vous subissez, vous pouvez également vous abstenir de répondre à 1 question.
ACOLYTE	2	Annule l'effet de la torture à acolyte et moins. Si votre résistance est de niveau plus haut que le niveau de torture que vous subissez vous pouvez également vous abstenir de répondre à 2 questions.
ADEPTE	3	Annule l'effet de la torture à adepte et moins. Si votre résistance est de niveau plus haut que le niveau de torture que vous subissez vous pouvez également vous abstenir de répondre à 3 questions.
MAÎTRE	6	Annule l'effet de la torture à maître et moins.

## SURVIE

<b>DESCRIPTION</b>		Cette compétence a pour effet de vous permettre, après être tombé inconscient (0 PV) et avoir attendu les 10 minutes requis, de vous réveiller avec plus de PV. Sans cette compétence, vous vous réveillez à 1 PV.
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Se réveille à 4 PV après 10 minutes.
ACOLYTE	2	Se réveille à 6 PV après 10 minutes.
ADEPTE	3	Se réveille à 8 PV après 10 minutes.
MAÎTRE	6	Se réveille à 10 PV après 10 minutes.

## TORTURE

<b>DESCRIPTION</b>		Pour torturer quelqu'un, premièrement vous devez vraiment faire le RP de la torture, acter ce que vous faite subir à votre victime afin de paraître convainquant. Il est important que vous mimiez et décriviez vos tortures pour aider votre victime à bien réagir. Il vous faut avoir l'attitude en conséquence selon la nature de votre personnage, si celui-ci en tire du plaisir cela doit paraître, s'il le fait par obligation et que ça le dégoûte ça doit paraître. Dans la mesure du possible, ayez en main des accessoires pour appuyer votre RP (dague, vrai bâillon, corde, chaîne, fouet, faux sang, etc.)
<b>PRÉ REQUIS</b>		5 de savoir 10 minutes minimum de torture pour tous les niveaux
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Si la personne ne possède pas de résistance à la torture, elle doit répondre obligatoirement sans mentir à la première question posée et acter le RP de souffrance.
ACOLYTE	2	Si la personne ne possède pas de résistance à la torture, elle doit répondre obligatoirement sans mentir aux deux premières questions posées et acter le RP de souffrance.
ADEPTE	3	Si la personne ne possède pas de résistance à la torture, elle doit répondre obligatoirement sans mentir aux trois premières questions posées et acter le RP de souffrance.
MAÎTRE	6	Si la personne ne possède pas de résistance à la torture, elle doit répondre obligatoirement sans mentir aux cinq premières questions posées et acter le RP de souffrance.

## UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES

<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>		Ce trait de personnage vous donne la capacité d'utiliser en jeu des parchemins et divers objets magiques selon le niveau que vous avez. Les magiciens, les prêtres et les shamans ont la magie innée en eux et n'ont besoin de cette compétence uniquement s'ils désirent utiliser des objets qui ne sont pas de leur classe
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Peux utiliser des parchemins ayant des sorts de niveau 1-2-3 dessus Peux utiliser les bagues serties activé de niveau commun
ACOLYTE	2	Peux utiliser des parchemins ayant des sorts de niveau 4-5 dessus Peux utiliser les objets magiques +1 (exemple Bague +1 de force) Peux utiliser les bagues serties activé de niveau peu commun
ADEPTE	3	Peux utiliser des parchemins ayant des sorts de niveau 6-7 dessus Peux utiliser les objets magiques +2 (exemple bague +2 de force) Peux utiliser les bagues serties rare
MAÎTRE	6	Peux utiliser tout autres objets magiques ou artefact (voir organisation) Peut utiliser les bague serties épiques Peux utiliser des parchemins avec des sorts de niveau 8 dessus <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arme intelligente / Armure intelligent / Bouclier intelligent</li> <li>- Objet de protection ++ / artefact divers / objet de pouvoir divin ou des enfers</li> <li>- Baguette Archimage ou avec sort / bâton d'archimage</li> </ul>

## TRAITS COMBATTANTS

### ARMES DE SIÈGE

#### DESCRIPTION

Arme s'utilisant à plusieurs personnes servant à attaquer ou défendre des fortifications. Les armes de siège doivent être fabriquées de façon sécuritaire et réelle et entièrement approuvées par l'organisation (les points de vie de ces machines seront déterminés par l'organisation).  
Ce trait vous donne accès aux deux sortes d'arme de sièges sans coûts supplémentaire

### BALISTE

#### PRÉ REQUIS

Les cibles doivent être placées en ligne avec la trajectoire de la flèche.

#### NIVEAU

#### COÛT

NOVICE

1

5 points de dégâts perce-armure sur 2 personnes

ACOLYTE

2

6 points de dégâts perce-armure sur 2 personnes

ADEPTE

3

6 points de dégâts perce-armure sur 3 personnes

MAÎTRE

6

7 points de dégâts perce-armure sur 3 personnes

### CATAPULTE

NOVICE

1

5 points de dégâts contondants sur 2 personnes

ACOLYTE

2

6 points de dégâts contondants sur 2 personnes

ADEPTE

3

6 points de dégâts contondants sur 3 personnes

MAÎTRE

6

7 points de dégâts contondants sur 3 personnes

### BOTTE SECRÈTE

#### DESCRIPTION

Vous permettez de savoir manier de main de maître votre arme, au point d'être capable de perforer une armure en un coup.

#### PRÉ REQUIS

Lame tranchante à une main.

#### NIVEAU

#### COÛT

NOVICE

1

Rend le coup perce-armure 1x /jour

ACOLYTE

2

Rend le coup perce-armure 2x /jour

ADEPTE

3

Rend le coup perce-armure 3x /jour

MAÎTRE

6

Rend le coup perce-armure et peut être fait avec une arme à 2 mains 3x/jour



## COMBAT 1 MAIN

<b>DESCRIPTION</b>		Ce trait de personnage vous confère un meilleur maniement de votre arme vous permettant de réussir à percer les armures et à désarmer vos adversaires. (Un seul style de combat peut être utilisé à la fois)
<b>PRÉ REQUIS</b>		<b>Style de combat RP, 1 main utilisée seulement</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	1 Coup perce-armure /jour
ACOLYTE	2	1 Coup perce-armure /jour + 1 désarmement /jour
ADEPTE	3	2 coups perce-armure /jour + 1 désarmement /jour
MAÎTRE	6	2 coups perce-armure /jour + 2 désarmements /jour

## COMBAT 2 ARMES

<b>DESCRIPTION</b>		Trait de personnage vous permettant de manier 2 armes à la fois. (Un seul style de combat utilisé à la fois)
<b>PRÉ REQUIS</b>		<b>Style de combat RP, 2 armes obligatoires</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	2 petites armes
ACOLYTE	2	1 petite et 1 moyenne
ADEPTE	3	1 moyenne et 1 longue
MAÎTRE	6	2 armes longues, 1 esquivé/jour

## COMBAT 2 MAINS

<b>DESCRIPTION</b>		Ce trait de personnage vous permet de montrer qu'en utilisant vos deux mains pour vous battre, vous avez une force d'impact plus grande que la normale. (Un seul style de combat utilisé à la fois)
<b>PRÉ REQUIS</b>		<b>Style de combat RP, Arme à deux mains obligatoires</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Bris de bouclier 1x jour
ACOLYTE	2	Bris de bouclier 2x / jour
ADEPTE	3	Bris de bouclier 2x / jour et repoussement 5 pieds 1x / jour
MAÎTRE	6	Bris de bouclier 3x / jour et repoussement 5 pieds 2x / jour

## COMBAT À PROJECTILES

<b>DESCRIPTION</b>		Le trait de personnage combat à projectiles vous permet de jour d'utiliser un arc avec flèches ou arbalète avec carreaux. Puisqu'il est interdit de les utiliser de soir ou de nuit, il vous est accordé un retour de points qui ne pourra qu'être utilisé à choisir un autre style de combat égal au niveau de combat à projectile. (Un seul style de combat utilisé à la fois)
<b>PRÉ REQUIS</b>		Style de combat RP, Armes À Projectiles Arc et Arbalète, arme de jet (dague, couteau, hache) Accessible uniquement de jour
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	+ 1 dégât 1x /jour, retour de point 0 points
ACOLYTE	2	+ 2 dégâts 1x /jour, retour de point 1 point
ADEPTE	3	+ 3 dégâts 1x /jour, retour de point 2 points
MAÎTRE	6	Double dégât 2x/jour, Retour de 3 points

## COMBAT AVEC BOUCLIER

<b>DESCRIPTION</b>		Passé maître dans l'art de manier le bouclier (Un seul style de combat utilisé à la fois)
<b>PRÉ REQUIS</b>		Style de combat RP
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Immunise à un bris de bouclier 1x/jour
ACOLYTE	2	Immunise à un bris de bouclier 2x/jour
ADEPTE	3	Immunise à un bris de bouclier 2x/jour + Renversement au sol 1x/jour
MAÎTRE	6	Immunise à un bris de bouclier 2x/jour + Renversement au sol 2x/jour

## COMBAT AVEC BOUCLIER AVANCÉ

<b>DESCRIPTION</b>		Ce trait de personnage fait de vous un expert en maniement de bouclier vous donnant des pouvoirs particuliers. (Un seul style de combat utilisé à la fois)
<b>PRÉ REQUIS</b>		Doit avoir combat avec bouclier à maître
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	9	Rend le bouclier indestructible Permet de renvoyer un sort à l'adversaire 1x/jour

## COMBAT EN ARMURES

<b>DESCRIPTION</b>		Ce trait de personnage vous permet de maximiser les protections sur votre armure. Sans celle-ci, vous obtiendrez beaucoup moins de contrecoups (voir la table des armures).
<b>PRÉ REQUIS</b>		<b>Doit posséder l'armure adéquate</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Permet de porter une cuirasse (Bonus CC voire la table des armures)
ACOLYTE	2	Permet de porter une armure légère (Bonus CC voire la table des armures)
ADEPTE	3	Permet de porter une armure de bataille (Bonus CC voire la table des armures)
MAÎTRE	6	Permet de porter une armure de guerre (Bonus CC voire la table des armures)

## FORCE BRUTE

<b>DESCRIPTION</b>		La force brute ne peut être utilisée durant un combat ou une mêlée, elle sert à annuler une évacion et à empêcher quelqu'un de vous forcer à vous déplacer. Elle démontre toute l'ampleur de votre force quand vient le temps de l'utiliser sur divers objets (ouverture de porte, soulever des poids très lourds etc.).
<b>PRÉ REQUIS</b>		6 de force
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Pré requis 6 de force, permet de réduire de 1 le total nécessaire de force pour accomplir une action ciblée sur un objet (exemple défoncer une porte ou soulever un objet lourd).
ACOLYTE	2	Pré requis 7 de force, permet de réduire de 2 le total nécessaire de force pour accomplir une action ciblée sur un objet (exemple défoncer une porte ou soulever un objet lourd).
ADEPTE	3	Pré requis 8 de force, permet de réduire de 3 le total nécessaire de force pour accomplir une action ciblée sur un objet (exemple défoncer une porte ou soulever un objet lourd).
MAÎTRE	6	Pré requis 9 de force, +1 force, permet de réduire de 3 le total nécessaire de force pour accomplir une action ciblée sur un objet (exemple défoncer une porte ou soulever un objet lourd).

## TRAITS MYSTIQUES

### DIVERSIFICATION ARCANE (Pour magicien)

<b>DESCRIPTION</b>		Passé maître dans l'art arcane de votre école principale, vous êtes maintenant en mesure d'en apprendre de nouvelles auprès d'un maître magicien des écoles de magie.
<b>PRÉ REQUIS</b>		<b>Savoir de 5(novice), 6(acolyte), 7(adepte), 8(maître)</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	En plus de votre école principale vous pouvez apprendre, auprès d'un maître, une seconde école. Vous devez apprendre un sort de chaque niveau avant de pouvoir apprendre un sort de niveau supérieur. Exemple : vous ne pouvez apprendre un sort de niveau 3 si vous n'avez aucun sort de cette école au niveau 2.
ACOLYTE	2	En plus de votre 1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>ième</sup> école vous pouvez en apprendre une 3 <sup>ième</sup> avec les mêmes règles.
ADEPTE	3	En plus de votre 1 <sup>ère</sup> , 2 <sup>ième</sup> et 3 <sup>ième</sup> école vous pouvez en apprendre une 4 <sup>ième</sup> avec les mêmes règles.
MAÎTRE	6	En plus de votre 1 <sup>ère</sup> , 2 <sup>ième</sup> , 3 <sup>ième</sup> et 4 <sup>ième</sup> école vous pouvez en apprendre une 5 <sup>ième</sup> avec les mêmes règles.

### ÉTUDE

<b>DESCRIPTION (Cumulable)</b>		Les prêtres ou les magiciens ont passé une partie de leur formation à étudier davantage leurs prières ou leurs sorts.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Volonté ou savoir de 7 Cumulable, total de 4 sorts en tout <b>Interdit au Shaman</b> Doit avoir appris le sort et être en mesure de le lancer avant d'apprendre un niveau plus élevé.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	+1 sort au choix de niveau 1 ou 2
ACOLYTE	2	+1 sort au choix de niveau 3 ou 4
ADEPTE	3	+1 sort au choix de niveau 5 ou 6
MAÎTRE	6	+1 sort au choix de niveau 7 ou 8

## FABRICATION MANUSCRIT /BIBLE

<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>	<p>En tant que prêtre, on vous a appris à prendre soin des écrits et à manipuler l'énergie divine pour la transmettre à un manuscrit.</p> <p><b>**L'utilisateur du manuscrit devra invoquer le sort du manuscrit selon le niveau du créateur du manuscrit. Exemple : Un prêtre niveau 3 écrit le manuscrit et un guerrier niveau 7 se sert du manuscrit, le manuscrit sera de niveau 3. **</b></p> <p>Il sera important de noter sur le manuscrit le niveau du créateur du manuscrit.</p>	
<b>PRÉ REQUIS</b>	<p>Prêtre</p> <p>Lire, écrire et communication à novice</p> <p>Avoir la volonté suffisante pour maîtriser les prières du niveau choisit.</p> <p>Vous pouvez faire le même nombre de manuscrits que le total de volonté que vous possédez 1x /scénario.</p> <p>Si vous devez recopier votre bible avec toutes les prières que vous avez, il vous faudra 1 heure par niveau de prières atteint jusqu'à concurrence de 8 heure pour des prières de niveau 1-8.</p>	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Prières niveaux 1-2
ACOLYTE	2	Prières niveaux 3-4
ADEPTE	3	Prières niveaux 5-6
MAÎTRE	6	Prières niveaux 7-8

## FABRICATION PARCHEMIN / GRIMOIRE

<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>	<p>En tant que magicien, on vous apprend à prendre soin des écrits et à manipuler l'énergie arcanique pour la transmettre à un parchemin.</p> <p><b>**L'utilisateur du parchemin devra invoquer le sort du parchemin selon le niveau du créateur du parchemin. Exemple : un magicien niveau 3 écrit le parchemin et un guerrier niveau 7 se sert du parchemin, le parchemin sera de niveau 3. **</b></p> <p>Il sera important de noter sur le parchemin le niveau du créateur du parchemin.</p>	
<b>PRÉ REQUIS</b>	<p>Magicien</p> <p>Lire, écrire et communication à novice</p> <p>Avoir le savoir suffisant pour maîtriser les sorts du niveau choisit. Vous pouvez faire le même nombre de parchemins que le total de savoir que vous possédez 1x /scénario.</p> <p>Si vous devez recopier votre Grimoire avec tous les sorts que vous avez il vous faudra 1 heure par niveau de sorts jusqu'à concurrence de 8 heure pour des sorts de niveau 1-8.</p>	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Sorts niveaux 1-2
ACOLYTE	2	Sorts niveaux 3-4
ADEPTE	3	Sorts niveaux 5-6
MAÎTRE	6	Sorts niveaux 7-8

## FABRICATION PAPYRUS / HIÉROGLYPHE

<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>	<p>En tant que Shaman, on vous a appris à prendre soin des écrits et à manipuler l'énergie des cultes pour la transmettre à un papyrus.</p> <p><b>**L'utilisateur du papyrus devra invoquer le sort du papyrus selon le niveau du créateur du papyrus. Exemple : un shaman niveau 3 écrit le papyrus et un guerrier niveau 7 se sert du papyrus, le papyrus sera de niveau 3. **</b></p> <p>Il sera important de noter sur le papyrus le niveau du créateur du papyrus.</p>	
<b>PRÉ REQUIS</b>	<p>Shaman Lire, écrire et communication novice Avoir le savoir ou la volonté suffisante pour maîtriser les sorts du niveau choisit. Vous pouvez faire le <b>double</b> du nombre de papyrus que le total de savoir ou de volonté que vous possédez 1x /scénario. Si vous devez recopier votre Hiéroglyphe avec tous les sorts que vous avez, il vous faudra 1 heure par niveau de sorts jusqu'à concurrence de 6 heures pour des sorts de niveau 1-6</p>	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Sorts niveaux 1-2
ACOLYTE	2	Sorts niveaux 3-4
ADEPTE	3	Peut produire le double de papyrus par scénarios.
MAÎTRE	6	Sorts niveaux 5-6

## IDENTIFICATION

<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>	<p>Votre magie est puissante et vous confère un pouvoir d'indentification sur les objets magiques selon le niveau appris.</p> <p>Un artefact n'est pas considéré comme un objet magique dans cette catégorie-ci, vous ne pourrez donc les identifier qu'avec l'approbation de l'organisation.</p>	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Savoir de 7 Objet magique	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Vous reconnaissez les composantes de l'objet, vous êtes capable d'identifier sa sorte de magie (arcane /divine /Culte).
ACOLYTE	2	Vous êtes en mesure de reconnaître le niveau de sort enchantant l'objet.
ADEPTE	3	Vous reconnaissez les effets magiques de l'objet et vous pouvez être capable de dire le nombre de charges dont dispose l'objet.
MAÎTRE	6	Vous reconnaissez s'il est disponible son mode d'emploi ou toute autre information pertinente sur l'objet ( <b>au maximum 50% de l'information</b> ).

## LÉGENDES D'UN AUTRE TEMPS

<b>DESCRIPTION</b>		Vous êtes considéré comme un érudit, car vos connaissances de l'histoire passée, présente et future sont grande, vous arrivez même à prévoir des évènements. <b>*** DOIT être demandé lors de l'inscription et non consultable en cours de jeu***</b>
<b>PRÉ REQUIS</b>		Savoir de 5
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Permet de lire le premier paragraphe de la légende
ACOLYTE	2	Permet de lire les deux premiers paragraphes
ADEPTE	3	Permet de lire les trois premiers paragraphes
MAÎTRE	6	Permet de lire la légende complètement

## REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS

<b>DESCRIPTION</b>		Votre Dieu ou votre culte vous octroie la capacité de repousser les morts-vivants tel que squelette normal, goule ou zombie. Tout autres morts-vivants ne peuvent être repoussés ou uniquement par l'union de plusieurs shamans et prêtres simultanément.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Divin ou Culte seulement Doit posséder <b>son symbole lié à son Dieu ou son Culte et le mettre en évidence et visible par les cibles pour activer la compétence.</b> Veuillez annoncer combien vous en repoussez.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Peut repousser 1 squelette normal
ACOLYTE	2	Peut repousser 2 squelettes normaux
ADEPTE	3	Peut repousser 1 goule Peut repousser 3 squelettes normaux
MAÎTRE	6	Peut repousser 1 zombie Peut repousser 2 goules Peut repousser 4 squelettes normaux <b>** Si le prêtre se pose un genou et une main au sol et reste totalement concentré, permet de créer une zone de 20 pieds de diamètre autour de lui empêchant tout mort-vivant de pénétrer. Durant cette concentration, le prêtre ne peut parler, se défendre ou attaquer. S'il est touché ou interrompu, le lien est brisé.</b>

## SORT SANS ECHEC

<b>DESCRIPTION</b>		<p>Votre capacité à invoquer vos sorts / prières / danses est tellement rendu grande qu'un d'entre eux vous est si familier que vous êtes en mesure de le faire sans jamais le manquer au point que personne ne peut le contrer.</p>
<b>PRÉ REQUIS</b>		<p>Doit inscrire le sort choisit sur sa fiche et il ne peut être changé.          Ne peut reprendre la compétence une deuxième fois.          Ne peut être prit sur un sort d'achèvement automatique ou de contrôle mental.</p>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	24	<p>Vous choisissez un sort (vous ne pourrez plus le changer par la suite).          Ce sort devient impossible à contrer (aucun contre sort possible).          Vous devez payer en tout temps le mana du niveau du sort pour chaque utilisation.  <b>AUCUN SORT D'ACHÈVEMENT OU DE CONTROL MENTAL NE PEUT ETRE UTILISÉ.</b></p>



## RITUEL

<b>DESCRIPTION</b>		Permet d'invoquer, de purifier, d'exorciser ou autre rituel. Vous devez prévoir tout le matériel et les conditions de votre rituel pour maximiser vos points.
<b>PRÉ REQUIS</b>		6 de Savoir ou de Volonté. Doit avoir accès aux traits Mystique de base, ne peut être pris avec Mysticisme.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Connait 3 des 6 sortes de rituels Novice. Peut faire un rituel jusqu'à 20 pts de valeur.
ACOLYTE	2	Connait 3 des 6 sortes de rituels Acolyte. Peut faire un rituel jusqu'à 30 pts de valeur.
ADEPTE	3	Connait 3 des 6 sortes de rituels Adeptes. Peut faire un rituel jusqu'à 40 pts de valeur.
MAÎTRE	6	Connait 3 des 6 sortes de rituels Maître. Peut faire un rituel jusqu'à 50 pts de valeur.
RITUEL +	4	Une fois que vous atteignez le niveau maître, vous pouvez faire des sortes de rituels supplémentaire pour 4 points chacun (ou 2 pts si appris d'un maître ritualiste).

## SORTES DE RITUEL

Chaque Rituel est classé par niveau d'apprentissage. Cela ne signifie pas que vous aurez toujours l'effet désiré car celui-ci est lié à l'investissement que vous allez mettre dans le rituel (traduit en points de valeur). Plus votre connaissance des rituels progresse, plus l'investissement que vous pouvez faire est grand et donc plus l'effet final s'en ressentira.

Il y a 24 sortes de rituels répartis en 4 niveaux. Donc au niveau maître vous pouvez en connaître 12 maximums. Vous pourrez apprendre les autres auprès d'un maître ritualiste à un coup plus bas, ou payer le coût normal en traits de personnage.

## ACCÈS AU RITUEL

	Rituel Novice	Rituel Acolyte	Rituel Adeptes	Rituel Maître
Novice	20 points			
Acolyte	30 points	30 points		
Adeptes	40 points	40 points	40 points	
Maître	50 points	50 points	50 points	50 points

Il est possible de combiner plusieurs rituels en un rituel. Le coût en points sera ajusté en conséquence.  
Il est possible de combiner plusieurs ritualistes afin d'augmenter les chances de réussites (la possibilité d'investissement en valeurs de points s'additionne).  
Seul le dirigeant du rituel doit posséder le trait de personnage Rituel.

## NOVICE

Rituel de bénédiction	Permet de bénir une personne, un lieu, un objet, un événement.	De 10 à 30 pts
Rituel d'ouverture / Fermeture	Permet d'ouvrir/fermer diverses portes, ports magiques, portails, passage dimensionnelle, etc.	De 10 à 150 pts
Rituel d'éveil / endormissement	Permet de réveiller ou endormir un être (visible ou non), une créature, un sentiment, un environnement, etc.	De 10 à 100 pts
Rituel de la Nature	Permet d'influencer la Nature de diverses façons.	De 15 à 200 pts
Rituel de stabilisation	Permet de stabiliser un élément, un autre rituel, un objet, etc.	De 15 à 150 pts

<b>ACOLYTE</b>		
Rituel de Protection de personne	Permet de créer une aura de protection envers une personne (à définir selon le désir)	De 10 à 30 pts
Rituel d'hommage	Permet d'honorer un Dieu, un culte, une personne, un évènement	De 10 à 80 pts
Rituel de création de réceptacle magique	Permet de créer magiquement un réceptacle propice à recevoir une magie	De 10 à 150 pts
Rituel d'unification	Permet d'unir par rituel, personne, objet ou autres	De 10 à 100 pts
Rituel de demande	Permet de faire un rituel demandant une faveur ou une aide	De 15 à 200 pts
Rituel de délivrance de la malédiction	Permet de libérer d'une malédiction	De 15 à 150 pts
<b>ADEPTE</b>		
Rituel d'exorcisme	Permet de libérer une personne d'une possession	De 10 à 30 pts
Rituel d'inversion	Permet d'inverser une situation afin de faire agir son contraire	De 10 à 150 pts
Rituel d'initiation	Permet d'initier une ou des personnes à un dieu un culte ou autres	De 10 à 100 pts
Rituel de purification	Permet de purifier par rituel une personne, un objet ou autre	De 15 à 200 pts
Rituel de communication / vision	Permet de communiquer avec une entité tel un Dieu un démon etc.	De 15 à 150 pts
Rituel de combat	Permet de rendre un combat plus juste, ou plus loyal ou protéger etc.	
<b>MAITRE</b>		
Rituel de convocation	Permet de convoquer par rituel un démon, un ange, une entité quelconque	De 10 à 30 pts
Rituel de bannissement	Permet de bannir de façon quasi permanente une entité d'un autre plan	De 10 à 150 pts
Rituel de protection /destruction d'un lieu	Permet de protéger ou détruire un lieu	De 10 à 100 pts
Rituel de vie/guérison	Permet de guérir de grave blessure ou de redonner la vie dans certain cas	De 15 à 200 pts
Rituel des éléments	Permet de prendre le contrôle d'un élément selon la demande fait	De 15 à 150 pts
Rituel de célébration	Permet de faire une grande célébration et obtenir certaine faveur	

## TRAITS VOLEURS

### COUPE-JARRÈT

<b>DESCRIPTION</b>		Vous êtes d'une grande précision, vous êtes passé maître dans cet art, vous êtes capable d'immobiliser votre cible d'un seul coup précis.
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	La cible ne peut plus courir durant 5 seconde 1x /jour.
ACOLYTE	2	La cible ne peut plus courir durant 5 seconde 2x / jour.
ADEPTE	3	La cible est immobilisée 10 secondes 1x /jour.
MAÎTRE	6	La cible est immobilisée 10 secondes 2x / jour.

### CRÉATION DE FAUX DOCUMENTS

<b>DESCRIPTION</b>		Vous êtes capable de reproduire certains documents ou d'en créer pour les faire passer pour de vrais documents officiels.
<b>PRÉ REQUIS</b>		<b>Savoir de 5 (novice et acolyte) et 6 (adepte et maître) Lire, écrire et communication de niveau égal</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Lettre personnelle de famille noble seigneuriale et vassale.
ACOLYTE	2	Niveau précédent + Document militaire officiel.
ADEPTE	3	Niveau précédent + Document officiel de famille noble seigneurial et vassal.
MAÎTRE	6	Niveau précédent + Document officiel de famille Royale.

### DÉTECTION & DÉSAMORÇAGE DES PIÈGES

<b>DESCRIPTION</b>		Vous êtes habile à détecter et désamorcer les pièges.
<b>PRÉ REQUIS</b>		<b>** Pour désamorcer un piège maitre vous devez avoir la compétence création et pose de piège au niveau maitre.</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Détection novice et acolyte
ACOLYTE	2	Détection adepte et moins Désamorçage novice
ADEPTE	3	Détection maître et moins Désamorçage acolyte et moins
MAÎTRE	6	Détection maître et moins Désamorçage adepte <b>** Désamorçage maître (voir prérequis)</b>

## CRÉATION & POSE DE PIÈGES

<b>DESCRIPTION</b>		Vous êtes très habile à créer et à repérer les pièges.
<b>PRÉ REQUIS</b>		<b>Savoir de 6(novice et acolyte) et 7(adepte et maître)</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Piège novice (4 pièges actifs de novice).
ACOLYTE	2	Piège acolyte (6 pièges actifs de novice et acolyte total).
ADEPTE	3	Piège adepte (8 pièges actif de novice. Acolyte et adepte total).
MAÎTRE	6	Piège maître (10 pièges actif de novice a maitre total).

<b>INFORMATION</b>	NE PEUT EN AUCUN TEMPS ÊTRE CS : Contresort / CC : contrecoup / CP : Contrepoison
--------------------	--

<b>MATÉRIEL PHYSIQUE OBLIGATOIRE</b>	Carte de piège du niveau et du piège voulu (au poste de garde où votre nom de joueur sera inscrit sur votre carte de piège). Corde ou ficelle (fournie par le joueur). Clochette ou grelot (fournie par le joueur). Ruban visible de la couleur du niveau du piège (fournie par le joueur). Novice : Blanc / Acolyte : Bleu / Adepte : Jaune / Maitre : Rouge
--------------------------------------	---

### RÈGLES DE LA POSE DES PIÈGES

Pour poser un piège, vous devez aller au poste de garde annoncer votre pose de piège pour le faire noter dans le livre du poste de garde et récupérer la ou les cartes en fonction de votre niveau et votre choix (il est possible de cumuler le temps de plusieurs poses de pièges en 1 fois).

Vous devez vous rendre sur le lieu où vous désirez poser un piège, il est important que le piège soit posé de façon sécuritaire afin d'être vu et entendu mais ne puisse blesser quelqu'un.

Votre piège doit avoir des clochettes ou grelots pour être entendu par le joueur qui entrera dans la zone la nuit donc la ficelle ne doit pas être mit en hauteur où elle pourrait blesser.

Sur votre piège, on doit voir clairement le ruban du niveau du piège permettant au joueur ayant détection de piège de savoir s'il a le niveau nécessaire pour le détecter.

La carte de piège doit être aussi visible permettant au joueur qui tombe dedans de bien comprendre les effets qu'il subit.

Tout piège qui a été désamorcé ou qui a été activé par un joueur doit être rapporté au poste de garde à votre prochain passage.

Il est de votre responsabilité d'aller récupérer vos pièges à la fin du GN, tout matériel abandonné sera sanctionné \*\*\* en dehors des heures d'ouverture du poste de garde il est interdit de poser des pièges \*\*\*

**Il est interdit d'inventer d'autres effets que ceux officiels parmi les modèles de pièges**

### RÈGLES D'APPRENTISSAGE

La compétence vous donne accès à un nombre restreint de pièges automatiquement selon votre niveau, pour les autres vous devez les apprendre en jeux auprès d'un maitre selon la règle d'apprentissage.  
(ceux marqués d'un A sont à apprendre en jeu)

<b>NOVICE</b>	Temps de pose 10 minutes
---------------	--------------------------

### MODÈLES DE PIÈGE NOVICE

Modèle 1	A	5 dégâts de feu
Modèle 2	A	5 dégâts de glace

Modèle 3	A	5 dégâts acide
Modèle 4		Rend aveugle (1 minute)
Modèle 5		Cause une foulure de la cheville (15 min ou guérison magique) le joueur ne peut courir
Modèle 6		Rend sourd (1 minute)
Modèle 7		Étourdissement (1 minute) joueur est désorienté
<b>ACOLYTE</b>		Temps de pose 15 minutes
MODÈLES DE PIÈGE ACOLYTE		
Modèle 1	A	7 dégâts de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide
Modèle 3	A	5 dégâts de glace + 1 minute ralentissement
Modèle 4		Cause une foulure de la cheville et au genou (30 minutes ou guérison magique) déplacement difficile
Modèle 5		Rend sourd (3 minutes)
Modèle 6		Étourdissement + vomissement (3 minutes)
Modèle 7		Rend aveugle (3 minutes)

<b>ADEPTE</b>		Temps de pose 20 minutes
MODÈLES DE PIÈGE ADEPTE		
Modèle 1	A	10 dégâts de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide + Brulure aux yeux (rend aveugle 5 minutes ou guérison magique)
Modèle 3	A	7 dégâts de glace + ralentissement 3 minutes
Modèle 4	A	Cause une fracture d'une jambe (30 minutes ou guérison magique) déplacement très limité
Modèle 5		Rend sourd et aveugle 3 minutes
Modèle 6		Cause un étourdissement + vomissement + zéro équilibre (3 minutes)
Modèle 7		Rend complètement muet 3 minutes
Modèle 8	A	Immobilisation complète 3 minutes (sauf si évasion à adepte)
<b>MAÎTRE</b>		Temps de pose 25 minutes
MODÈLES DE PIÈGE MAÎTRE		
Modèle 1	A	15 dégâts de feu
Modèle 2	A	10 dégâts d'acide + Brulure majeure qui rend sourd et muet 3 minutes
Modèle 3	A	10 dégâts de glace + immobilisé 1 minute
Modèle 4	A	Cause une fracture des 2 jambes (5 minutes ou guérison magique) déplacement sans les jambes
Modèle 5	A	Cause une inconscience instantanée (point de vie à 0) ne peut subir d'achèvement
Modèle 6		Rend instantanément sourd, aveugle et muet durant 5 minutes
Modèle 7		Immobilisation complète 5 minutes (sauf si évasion à maître)

Modèle 8	A	Le corps de la victime est traversé d'un pique causant des douleurs extrême ( -1 à toutes les statistiques / frappe à -1 / doit être en repos complet durant 4h consécutives pour guérir). Ce piège ne peut être fait qu'une fois par scénario par poseur de piège.
----------	---	---

ÉVASION (FUITE)		
<b>DESCRIPTION</b>	Permet un délai d'avance avant que l'on puisse vous poursuivre.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Vous devez annoncer fort le temps d'avance que vous possédez. Si la compétence arrestation vous est lancée, si vous êtes de niveau égal ou inférieur au niveau de la compétence arrestation, votre évasion est annulée et la personne peut immédiatement vous prendre en chasse ou vous poursuivre.	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	6 secondes d'avance 1x / jour
ACOLYTE	2	6 secondes d'avance 1x / jour 9 secondes d'avance 1x / jour
ADEPTE	3	6 secondes d'avance 1x / jour 9 secondes d'avance 1x / jour 12 secondes d'avance 1x / jour
MAÎTRE	6	6 secondes d'avance 1x / jour 9 secondes d'avance 1x / jour 12 secondes d'avance 1x / jour Sortie prison 1x / jour

EXPERT À LA DAGUE		
<b>DESCRIPTION</b>	Votre maniement de la dague est exceptionnel et vous rend plus mortel.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Uniquement avec une dague	
<b>NIVEAU</b>		
NOVICE	1	Coup perce-armure 1x / jour
ACOLYTE	2	Coup perce-armure 2x / jour
ADEPTE	3	Coup perce-armure 1x / combat
MAÎTRE	6	Coup perce-armure 2x / combat

## MARCHÉ NOIR / RECEL

<b>DESCRIPTION</b>	Le marché noir/recel vous permet d'acheter ou de vendre des objets, ingrédients, potions, armes, bible, grimoire, etc. qui ont été volés ou sont illégaux sur le territoire ou sont rendus inaccessible en jeu.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Il y a 3 façons de faire le marché noir/recel: 1- Au poste de garde dans un temps défini (jamais le même) mais identifiable par un signe qui vous sera donné et vous devrez montrer le signe pour y accéder. 2- Après des NPC qui sont présents (à vous de les trouver) 3- Entre joueurs selon votre RP.	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	9	

## PERFORMANCE

<b>DESCRIPTION</b>	<p>Trait vous permettant d'attirer l'attention sur vous. Les personnes dans un rayon de contact visuel de la personne qui performe doivent immédiatement devenir attentifs et regarder la performance tout le temps requis.</p> <p>Si la performance est de nature spectacle, les auditeurs devront donner un montant chacun à la fin de la performance. Si un auditeur n'a pas d'argent il doit tenter de remettre un signe de son appréciation au performant.</p> <p>On entend par spectacle musique, chant, danse uniquement.</p> <p><b>La performance n'est pas considérée comme un vol (l'auditeur est subjugué).</b></p> <p>Toute autre performance, tel mime monologue, etc., n'est pas considéré un spectacle et seule la durée est tenue d'être respecter</p>	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Dire à haute voix le niveau et la durée de votre performance Vous devez vraiment acter votre performance de façon réelle	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Garde l'attention de son public 30 secondes 2x / jour + min 1 PA par auditeur
ACOLYTE	2	Garde l'attention de son public 30 secondes 3x / jour + min 2 PA par auditeur
ADEPTE	3	Garde l'attention de son public 30 secondes 4x / jour + min 5 PA par auditeur
MAÎTRE	6	Garde l'attention de son public 30 secondes 5x / jour + min 1 Pièce d'or par auditeur

## POINTS VITAUX

<b>DESCRIPTION</b>		Plus votre niveau est élevé plus vous connaissez des points vitaux du corps et meilleure est votre capacité à les atteindre (non cumulatif)
<b>PRÉ REQUIS</b>		Utilisation de la dague obligatoire
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	1x / jour à la gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec point vitaux)
ACOLYTE	2	2x / jour à la gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec point vitaux)
ADEPTE	3	3x / jour Gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts ne fait avec point vitaux) Reins (marche pliée en deux, douleur extrême jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec point vitaux)
MAÎTRE	6	<b>1 x par combat</b> Gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec point vitaux) Reins (marche plier en deux douleurs extrêmes jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec point vitaux) Artère (bras ou cuisse, perd l'usage du membre touché jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec points vitaux)



## VOL À LA TIRE

<b>DESCRIPTION</b>		Vous êtes passé maître dans l'art de la subtilité du vol, vous êtes capable de fouiller une bourse ou un sac sans que son propriétaire s'en aperçoive.
<b>PRÉ REQUIS</b>		<p>Le vol à la tire est effectué sur une bourse ou toute forme de sac transportable et ne peut être fait que sur 1 seule à la fois.</p> <p><b>Ne peut être fait dans une aura de sérénité.</b></p> <p>1 pièce d'or = 1 objet</p> <p>Afin de ne pas faire de Meta gaming le joueur que vous avisez du vol à la tire et qui n'avait pas de verrou doit vous remettre le nombre d'objet selon le niveau mais ne peut RP s'être fait voler avant 5 minutes. Si un autre est témoin du vol il doit se manifester avant que le voleur es fait son temps et mentionner le vol sinon il n'est pas valide.</p> <p><b>Le vol à la tire (novice / acolyte / adepte) ne peut fonctionner sur une bourse qui est protégée par verrou magique</b> sauf si vous connaissez le mot de passe et vous le dite au moment du vol à haute voix</p> <p><b>Ne peut couper la bourse ou l'enlever par cette compétence.</b></p> <p><b>Le vol à la tire ne peut être cumulé dans une même action</b></p>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Tenir la bourse ou le sac durant 10 secondes = 1 objet
ACOLYTE	2	Tenir la bourse ou le sac durant 8 secondes = 2 objets
ADEPTE	3	Tenir la bourse ou le sac durant 6 secondes = 3 objets
MAÎTRE	6	Tenir la bourse ou le sac durant 4 secondes = tout ce que votre main peut attraper en un coup sauf effets personnels.

## CROCHETAGE

<b>DESCRIPTION</b>		À définir au moment de l'intégration du système (à venir)
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Cadenas Novice
ACOLYTE	2	Cadenas Acolyte
ADEPTE	3	Cadenas Adepte
MAÎTRE	6	Cadenas Maître

## DÉPLACEMENT EN FORÊT

<b>DESCRIPTION</b>		Le déplacement en forêt est l'équivalent d'évasion mais uniquement en forêt et il ne peut être annulé par la compétence arrestation. <b>Exclus la zone du village et ou il n'y a pas une densité d'arbre propice à l'évasion</b>
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	Être déjà dans une forêt ou à sa lisière (moins de 10 pas/3m)
NOVICE	1	6 secondes /1 x jour
ACOLYTE	2	9 secondes / 1x jour
ADEPTE	3	12 secondes /2x jour
MAÎTRE	6	15 secondes / 2x jour

## ENVIRONNEMENT FAMILIER

<b>DESCRIPTION</b>		Très habile et agile en forêt, celle-ci n'a plus de secret pour vous, vous êtes donc capable d'en tirer des avantages. Le bonus s'applique lors de vos attaques.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Doit être fait en forêt (endroit non défriché, exclus le centre des campements, les sentiers, doit être vraiment où les végétaux ont priorité)
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	+1 dégât
ACOLYTE	2	+2 dégâts
ADEPTE	3	+2 dégâts percent armure
MAÎTRE	6	+3 dégâts percent armure

## CRÉATION DE FLÈCHES ET AMÉLIORATION D'ARC

<b>DESCRIPTION</b>		Un bon forestier est capable de fabriquer et d'améliorer son arc et ses flèches lui-même. Il doit s'inscrire au poste de garde et faire le RP de façon à simuler le travail. Il doit prévoir ses flèches mais également du matériel lui permettant de simuler la fabrication durant le temps requis.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Avoir le matériel requis + RP
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	5 flèches +1 / 45mn ou Arc en 1 heure de RP
ACOLYTE	2	10 flèches / 45 min ou Arc + 1 en 2 heure de RP
ADEPTE	3	15 flèches /1 heure ou Arc + 2 en 3 heures de RP
MAÎTRE	6	20 flèches / 1h30 ou 5 flèches perce armure en 1h30 de RP

## TRAITS FORESTIERS

### NOMADISME

<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>	Le nomade étant un habitué du déplacement, il a donc une plus grande capacité à s'adapter à son environnement lui accordant une meilleure constitution.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Cumulatif exemple : maitre = 10 PV de plus	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	+ 1 PV
ACOLYTE	2	+ 2 PV
ADEPTE	3	+ 3 PV
MAÎTRE	6	+ 4 PV

### PISTAGE

<b>DESCRIPTION</b>	Le pisteur est un spécialiste de la recherche, des pistes, des traces laissées. Plus son niveau est grand, plus sa réussite est grande ( <b>l'odorat n'est pas inclus dans pistage c'est un trait de race animale</b> ).		
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit valider la réponse avec l'organisation ou le joueur concerné.		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>		
NOVICE	1	Petit animal ou trace humaine fraîche 2 roches papier ciseau	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2/2 réponse claire</li> <li>- 1/2 réponse vague</li> <li>0/2 échec aucune réponse</li> </ul>
ACOLYTE	2	Moyen animal, humain ou homme-bête 3 roches papier ciseau	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3/3 réponse parfaite</li> <li>- 2/3 réponse claire mais incomplète</li> <li>- 1/3 réponse vague</li> <li>0/3 Échec aucune réponse</li> </ul>
ADEPTE	3	Gros animal, humain ou homme-animal 3 roches papier ciseau	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3/3 réponse parfaite</li> <li>- 2/3 réponse claire mais incomplète</li> <li>- 1/3 réponse vague</li> <li>0/3 Échec aucune réponse</li> </ul>
MAÎTRE	6	Très gros animal, groupe, créature mystique 4 roches papier ciseau	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4/4 réponse très claire</li> <li>- 3/4 réponse claire mais incomplète</li> <li>- 2/4 réponse vague</li> <li>- 1/4 réponse très évasive</li> <li>0/4 Échec aucune réponse</li> </ul>

## CRÉATION & POSE DE PIÈGES

<b>DESCRIPTION</b>		Vous êtes très habile à créer et à repérer les pièges.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Ne peut avoir 2 fois le même piège actif en même temps. <b>Savoir de 5(novice et acolyte) et 7(adepte et maître)</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Piège novice (4 pièges actifs de novice)
ACOLYTE	2	Piège acolyte (6 pièges actifs de novice et acolyte total)
ADEPTE	3	Piège adepte (8 pièges actifs de novice, acolyte et adepte total)
MAÎTRE	6	Piège maitre (10 pièges actifs de novice a maître total)
<b>INFORMATIONS</b>		<b>NE PEUT EN AUCUN TEMPS ÊTRE</b> CS : Contresort / CC : contrecoup / CP : Contrepoison
<b>MATÉRIEL PHYSIQUE OBLIGATOIRE</b>		Carte de piège du niveau et du piège voulu (au poste de garde où votre nom de joueur sera inscrit sur votre carte de piège). Corde ou ficelle (fournie par le joueur). Clochette ou grelot (fournie par le joueur). Ruban visible de la couleur du niveau du piège (fournie par le joueur). Novice : Blanc / Acolyte : Bleu / Adepte : Jaune / Maitre : Rouge

### RÈGLES DE LA POSE DES PIÈGES

Pour poser un piège, vous devez aller au poste de garde annoncer votre pose de piège pour le faire noter dans le livre du poste de garde et récupérer la ou les cartes en fonction de votre niveau et votre choix (il est possible de cumuler le temps de plusieurs poses de pièges en 1 fois).

Vous devez vous rendre sur le lieu où vous désirez poser un piège. Il est important que le piège soit posé de façon sécuritaire afin d'être vu et entendu mais ne puisse blesser quelqu'un.

Votre piège doit avoir des clochettes ou grelots pour être entendu par le joueur qui entrera dans la zone la nuit donc la ficelle ne doit pas être mise en hauteur où elle pourrait blesser.

Sur votre piège, on doit voir clairement le ruban du niveau du piège permettant aux joueurs ayant détection de piège de savoir s'ils ont le niveau nécessaire pour le détecter.

La carte de piège doit être aussi visible permettant au joueur qui tombe dedans de bien comprendre les effets qu'il subit.

Tout piège qui a été désamorcé ou qui a été activé par un joueur doit être rapporté au poste de garde à votre prochain passage.

Il est de votre responsabilité d'aller récupérer vos pièges à la fin du GN. Tout matériel abandonné sera sanctionné.

\*\*\* en dehors des heures d'ouverture du poste de garde il est interdit de poser des pièges \*\*\*

**Il est interdit d'inventer d'autres effets que ceux officiels parmi les modèles de pièges.**

### RÈGLE D'APPRENTISSAGE

La compétence vous donne accès à un nombre restreint de pièges automatiquement selon votre niveau. Pour les autres, vous devez les apprendre en jeu auprès d'un maître selon la règle d'apprentissage.

(Ceux marqués d'un A sont à apprendre en jeu)

<b>NOVICE</b>		Temps de pose 10 minutes
<b>MODÈLES DE PIÈGE NOVICE</b>		
Modèle 1	A	5 dégâts de feu
Modèle 2	A	5 dégâts de glace
Modèle 3	A	5 dégâts acide
Modèle 4		Rend aveugle (1 minute)
Modèle 5		Cause une foulure de la cheville (15 min ou guérison magique) le joueur ne peut courir.
Modèle 6		Rend sourd (1 minute)
Modèle 7		Étourdissement (1 minute) joueur est désorienté

<b>ACOLYTE</b>		Temps de pose 15 minutes
<b>MODÈLES DE PIÈGE ACOLYTE</b>		
Modèle 1	A	7 dégâts de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide
Modèle 3	A	5 dégâts de glace + 1 minute ralentissement
Modèle 4		Cause une foulure de la cheville et du genou (30 minutes ou guérison magique) déplacement difficile
Modèle 5		Rend sourd (3 minutes)
Modèle 6		Étourdissements + vomissement (3 minutes)
Modèle 7		Rend aveugle (3 minutes)

<b>ADEPTE</b>		Temps de pose 20 minutes
<b>MODÈLES DE PIÈGE ADEPTE</b>		
Modèle 1	A	10 dégâts de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide + Brûlure aux yeux (rend aveugle 5 minutes ou guérison magique)
Modèle 3	A	7 dégâts de glace + ralentissement 3 minutes
Modèle 4	A	Cause une fracture d'une jambe (30 minutes ou guérison magique) déplacement très limité
Modèle 5		Rend sourd et aveugle 3 minutes
Modèle 6		Cause un étourdissement + vomissement + zéro équilibre (3 minutes)
Modèle 7		Rend complètement muet 3 minutes
Modèle 8	A	Immobilisation complète 3 minutes (sauf si évasion à adepte)

<b>MAITRE</b>		Temps de pose 25 minutes
<b>MODÈLES DE PIÈGE MAITRE</b>		
Modèle 1	A	15 dégâts de feu
Modèle 2	A	10 dégâts d'acide + Brûlure majeure qui rend sourd et muet 3 minutes
Modèle 3	A	10 dégâts de glace + immobilisé 1 minute
Modèle 4	A	Cause une fracture des 2 jambes (5 minutes ou guérison magique) déplacement sans les jambes
Modèle 5	A	Cause une inconscience instantanée (point de vie à 0) ne peut subir d'achèvement
Modèle 6		Rend instantanément sourd, aveugle et muet durant 5 minutes
Modèle 7		Immobilisation complète 5 minutes (sauf si évasion à maitre)
Modèle 8	A	Le corps de la victime est traversé d'un pique causant des douleurs extrêmes (-1 à toutes les statistiques / frappe à -1 / doit être en repos complet durant 4h consécutives pour guérir). Ce piège ne peut être fait qu'une fois par scénario par poseur de piège.

