

**Classe : CLERC**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

**Race : ELFE**

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

**Moralité : Bon**

**Description :** Le clerc est celui qui a accompli des études complexes et complètes sur la nature humaine et divine. Ses connaissances sont souvent recherchées par les nobles qui eux savent combien la richesses de leur savoir est importante. Leur croyance et volonté sont très fortes et ce fait en lui-même leur prévaut une influence sur les morts-vivants.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>9</b>	10	11	12	13
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>1</b>	2	3	4	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>2</b>	3	4	5	6
<b>Sorts par jour:</b>	<b>6</b>	7	8	9	

**Argent de départ:** 30      **Armes autorisées :** Bâton, massue, masse d'arme, étoile du matin, fléau et fronde.  
**Bouclier :** Oui      **Armures autorisées :** Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, langage elfique) , Guérison\*, Vieux commun\*, Repousser les morts-vivants\* et Herborisme\*. (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Communion, Divination, Enchantement, Thaumaturgie.

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b>	+1 point d'endurance ou Résistance à la paralysie
<b>3-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Nouvelle formule de sort au choix du clerc
<b>4-</b> +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Repousser les morts-vivants
<b>5-</b> Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Guérison*
<b>6-</b>	+1 point de présence ou +2 points de dégâts avec une arme de mêlée contre les morts-vivants
<b>7-</b> +1 point de présence	+1 point d'endurance ou Repousser les morts-vivants*
<b>8-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Nouvelle formule de sort au choix du clerc
<b>9-</b>	+1 point d'endurance ou Persuasion*
<b>10-</b> Avatar*	+1 maîtrise ou Repousser les morts-vivants*



























### Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
Α	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ω	ω	ξ	ψ	ζ

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
																									

### Guérison

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

### Repousser les morts-vivants

Permet de faire fuir divinement des morts-vivants. La puissance de ce pouvoir équivaut à l'indice de présence de l'utilisateur multiplié par le nombre de fois que cette habileté a été sélectionnée. Lors de l'utilisation, la puissance est annoncée aux créatures visées (ex: repousser les morts-vivants : puissance 12). Les créatures affectées par le vade retro fuiront loin de celui qui a l'habileté. Par contre, cela ne fonctionnera pas si les créatures sont coincées et ne peuvent s'enfuir. Parfois la puissance peut être si imposante que les créatures seront instantanément détruites.

### Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### Avatar

Le clerc doit faire une cérémonie religieuse pour son dieu durant une heure avec 3 témoins bénis par l'érudit pour cette messe. Le clerc doit maquiller ses yeux et parfois porter différents vêtements religieux pour l'événement (voir l'érudit). Un sacrifice est offert également au dieu. Une fois la cérémonie terminée, le clerc est imbué d'une puissance divine et devient l'avatar de son dieu. Il parlera et agira comme s'il était le dieu en question pour la prochaine heure. S'il tombe inconscient ou meurt durant ce temps, le clerc verra ses indices de présence et de maîtrise réduites à 0 jusqu'à ce que le soleil se lève à nouveau et à son réveil, il aura perdu ses pouvoirs divins. Les « pouvoirs » d'un avatar sont tous les mêmes sauf un qui est unique à chacun des dieux pour lequel ont prêchent. (le clerc doit étudier les pouvoirs durant l'heure de la messe)

**POUVOIRS COMMUN À TOUS LES AVATARS :** Double les points d'endurance (avant ajustement d'armure), les indices de présence et de maîtrise du clerc. Immunité aux armes normales, Immunité totale contre tous les sorts sauf « seuil » et « emprisonnement », Immunité aux maladies et aux poisons, Main divine (si le clerc touche la peau d'un de sa race avec sa main, celui-ci devient un disciple inconditionnel pouvant aller jusqu'à offrir sa vie pour l'avatar), Il fait 8 dégâts avec son arme qui deviendra magique dans sa main

**ANGION :** Redouble les points de vie du clerc **CIBYL :** Une aura de ténèbres l'entoure et seul les gens ayant l'infra vision peuvent rester les yeux ouverts en sa présence. **CYAN :** Rayon de soleil faisant 50 dégâts aux morts-vivants (une victime à la fois, environ un rayon par minute) **FÉLAM :** En pointant une victime et en disant « Redemption, Tchak », la victime doit tomber à genou et ne tenir aucune arme tant que l'avatar sera là. **OR :** Il peut causer un tremblement de terre permettant de faire 20 dégâts à toutes les créatures voulu à la portée de la voix de l'avatar. **PLÉIORAK :** En plus de répandre la mort en touchant une créature plus de 10 secondes, il contrôle tous les morts vivants qui doublent leur points d'endurance et de présence. **RASSOF :** L'avatar a une foudre à chaque fois qu'il reçoit des dégâts. Cette foudre divine fait immédiatement 40 dégâts à celui qui a frappé l'avatar.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : CLERC**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : ELFE

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Mauvais

**Description :** Le clerc est celui qui a accompli des études complexes et complètes sur la nature humaine et divine. Ses connaissances sont souvent recherchées par les nobles qui eux savent combien la richesses de leur savoir est importante. Leur croyance et volonté sont très fortes et ce fait en lui-même leur prévaut une influence sur les morts-vivants.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>9</b>	10	11	12	13
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>1</b>	2	3	4	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>2</b>	3	4	5	
<b>Sorts par jour:</b>	<b>6</b>	7	8	9	

**Argent de départ:** 30      **Armes autorisées :** Bâton, massue, masse d'arme, étoile du matin, fléau et fronde.  
**Bouclier :** Oui      **Armures autorisées :** Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, langage elfique) , Guérison\*, Vieux commun\*, Contrôler les morts-vivants\* et Herborisme\*. (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Communion, Divination, Enchantement, Thaumaturgie.

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b>	+1 point d'endurance ou Résistance à la paralysie
<b>3-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Contrôler les morts-vivants*
<b>4-</b> +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Nouvelle formule de sort au choix du clerc
<b>5-</b> Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Guérison*
<b>6-</b>	+1 point de présence ou +1 points de dégâts avec une arme de mêlée à la noirceur.
<b>7-</b>	+1 point d'endurance ou Contrôler les morts-vivants*
<b>8-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Nouvelle formule de sort au choix du clerc
<b>9-</b>	+1 point d'endurance ou Persuasion*
<b>10-</b> Avatar*	+1 maîtrise ou Torture*



























## Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
Α	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ω	ω	ξ	ψ	ζ

## Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
																									

## Guérison

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

## Contrôler les morts-vivants

Permet de contrôler les morts-vivant qui doivent alors obéir aux ordres du contrôleur. La puissance de ce pouvoir équivaut au niveau de l'utilisateur multiplié par le nombre de fois que l'habileté a été sélectionnée. Lors de l'utilisation, la puissance est annoncée aux créatures visées (ex : Contrôle des morts-vivants puissance 12). Les créatures affectées suivront les ordres de celui qui a l'habileté si leur indice de présence est inférieur ou égal à la puissance du contrôleur. "Ceci n'empêche pas de trouver délicieux les membres du groupe du contrôleur". Même contrôler, un mort-vivant peut-être repoussé.

N.B. S'il n'est pas surveillé, un mort-vivant ne fait pas la différence entre un allié ou un ennemi du manipulateur.

## Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

## Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

## Avatar

Le clerc doit faire une cérémonie religieuse pour son dieu durant une heure avec 3 témoins bénis par l'érudit pour cette messe. Le clerc doit maquiller ses yeux et parfois porter différents vêtements religieux pour l'événement (voir l'érudit). Un sacrifice est doit également être offert au dieu. Une fois la cérémonie terminée, le clerc est imbué d'une puissance divine et devient l'avatar de son dieu. Il parlera et agira comme s'il était le dieu en question pour la prochaine heure. S'il tombe inconscient ou meurt durant ce temps, le clerc verra ses indices de présence et de maîtrise réduites à 0 jusqu'à ce que le soleil se lève à nouveau et à son réveil, il aura perdu ses pouvoirs divins. Les « pouvoirs » d'un avatar sont tous les mêmes sauf un qui est unique à chacun des dieux pour lequel ont prêché. (le clerc doit étudié les pouvoirs durant l'heure de la messe)

**POUVOIRS COMMUN À TOUS LES AVATARS :** Double les points d'endurance (avant ajustement d'armure), les indices de présence et de maîtrise du clerc. Immunité aux armes normales, Immunité totale contre tous les sorts sauf « seuil » et « emprisonnement », Immunité aux maladies et aux poisons, Main divine (si le clerc touche la peau d'un de sa race avec sa main, celui-ci devient un disciple inconditionnel pouvant aller jusqu'à offrir sa vie pour l'avatar), Il fait 8 dégâts avec son arme qui deviendra magique dans sa main

**ANGION :** Redouble les points de vie du clerc **CIBYL :** Une aura de ténèbres l'entoure et seul les gens ayant l'infra vision peuvent rester les yeux ouverts en sa présence. **CYAN :** Rayon de soleil faisant 50 dégâts aux morts-vivants (une victime à la fois, environ un rayon par minute) **FÉLAM :** En pointant une victime et en disant « Rédemption, Tchak », la victime doit tomber à genou et ne tenir aucune arme tant que l'avatar sera là. **OR :** Il peut causer un tremblement de terre permettant de faire 20 dégâts à toutes les créatures voulu à la portée de la voix de l'avatar. **PLÉIORAK :** En plus de répandre la mort en touchant une créature plus de 10 secondes, il contrôle tous les morts vivants qui doublent leur points d'endurance et de présence.

**RASSOF :** L'avatar a une foudre à chaque fois qu'il reçoit des dégâts. Cette foudre divine fait immédiatement 40 dégâts à celui qui a frappé l'avatar.

## Torture (préparation : 15 minutes)

Oblige la victime maîtrisée (immobilisée) à répondre aux questions de l'interrogateur ayant cette habileté, et ce, dans la mesure de ses connaissances. Le joueur doit annoncer qu'il utilise présentement son habileté de torture sur sa victime. Celle-ci doit révéler, le plus honnêtement possible, sans détour de phrases, les réponses aux questions de celui qui possède la discipline de torture.

## Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : CLERC**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

**Race : HUMAIN**

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

**Moralité : Bon**

**Description :** Le clerc est celui qui a accompli des études complexes et complètes sur la nature humaine et divine. Ses connaissances sont souvent recherchées par les nobles qui eux savent combien la richesses de leur savoir est importante. Leur croyance et volonté sont très fortes et ce fait en lui-même leur prévaut une influence sur les morts-vivants.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>11</b>	12	13	14	15
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>2</b>	3	4	5	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>2</b>	3	4	5	6
<b>Sorts par jour:</b>	<b>6</b>	7	8	9	

**Argent de départ:** 30      **Armes autorisées :** Bâton, massue, masse d'arme, étoile du matin, fléau et fronde.  
**Bouclier :** Oui      **Armures autorisées :** Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Guérison\*, Vieux commun\*, Repousser les morts-vivants\* et Herborisme\*. (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Communion, Divination, Enchantement, Thaumaturgie.

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b>	+1 point d'endurance ou Résistance à la paralysie
<b>3-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Nouvelle formule de sort au choix du clerc
<b>4-</b> +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Repousser les morts-vivants
<b>5-</b> Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Guérison*
<b>6-</b>	+1 point de présence ou +2 points de dégâts avec une arme de mêlée contre les morts-vivants
<b>7-</b> +1 point de présence	+1 point d'endurance ou Repousser les morts-vivants*
<b>8-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Nouvelle formule de sort au choix du clerc
<b>9-</b>	+1 point d'endurance ou Persuasion*
<b>10-</b> Avatar*	+1 maîtrise ou Repousser les morts-vivants*

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

### Guérison

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

### Repousser les morts-vivants

Permet de faire fuir divinement des morts-vivants. La puissance de ce pouvoir équivaut à l'indice de présence de l'utilisateur multiplié par le nombre de fois que cette habileté a été sélectionnée. Lors de l'utilisation, la puissance est annoncée aux créatures visées (ex: repousser les morts-vivants : puissance 12). Les créatures affectées par le vade retro fuiront loin de celui qui a l'habileté. Par contre, cela ne fonctionnera pas si les créatures sont coincées et ne peuvent s'enfuir. Parfois la puissance peut être si imposante que les créatures seront instantanément détruites.

### Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### Avatar

Le clerc doit faire une cérémonie religieuse pour son dieu durant une heure avec 3 témoins bénis par l'érudit pour cette messe. Le clerc doit maquiller ses yeux et parfois porter différents vêtements religieux pour l'événement (voir l'érudit). Un sacrifice est offert au dieu. Une fois la cérémonie terminée, le clerc est imbué d'une puissance divine et devient l'avatar de son dieu. Il parlera et agira comme s'il était le dieu en question pour la prochaine heure. S'il tombe inconscient ou meurt durant ce temps, le clerc verra ses indices de présence et de maîtrise réduites à 0 jusqu'à ce que le soleil se lève à nouveau et à son réveil, il aura perdu ses pouvoirs divins. Les « pouvoirs » d'un avatar sont tous les mêmes sauf un qui est unique à chacun des dieux pour lequel on prêche. (le clerc doit étudier les pouvoirs durant l'heure de la messe)

**POUVOIRS COMMUN À TOUS LES AVATARS :** Double les points d'endurance (avant ajustement d'armure), les indices de présence et de maîtrise du clerc. Immunité aux armes normales, Immunité totale contre tous les sorts sauf « seuil » et « emprisonnement », Immunité aux maladies et aux poisons, Main divine (si le clerc touche la peau d'un de sa race avec sa main, celui-ci devient un disciple inconditionnel pouvant aller jusqu'à offrir sa vie pour l'avatar), Il fait 8 dégâts avec son arme qui deviendra magique dans sa main

**ANGION :** Redouble les points de vie du clerc

**CIBYL :** Une aura de ténèbres l'entoure et seul les gens ayant l'infra vision peuvent rester les yeux ouverts en sa présence.

**CYAN :** Rayon de soleil faisant 50 dégâts aux morts-vivants (une victime à la fois, environ un rayon par minute)

**FÉLAM :** En pointant une victime et en disant « Rédemption, Tchak », la victime doit tomber à genou et ne tenir aucune arme tant que l'avatar sera là.

**OR :** Il peut causer un tremblement de terre permettant de faire 20 dégâts à toutes les créatures voulu à la portée de la voix de l'avatar.

**PLÉIORAK :** En plus de répandre la mort en touchant une créature plus de 10 secondes, il contrôle tous les morts vivants qui doublent leur points d'endurance et de présence.

**RASSOF :** L'avatar a une foudre à chaque fois qu'il reçoit des dégâts. Cette foudre divine fait immédiatement 40 dégâts à celui qui a frappé l'avatar.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : CLERC**

**Nom du joueur :** \_\_\_\_\_

**Race : HUMAIN**

**Nom du personnage :** \_\_\_\_\_

**Moralité : Mauvais**

**Description :** Le clerc est celui qui a accompli des études complexes et complètes sur la nature humaine et divine. Ses connaissances sont souvent recherchées par les nobles qui eux savent combien la richesses de leur savoir est importante. Leur croyance et volonté sont très fortes et ce fait en lui-même leur prévaut une influence sur les morts-vivants.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>11</b>	12	13	14	15
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>2</b>	3	4	5	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>2</b>	3	4	5	
<b>Sorts par jour:</b>	<b>6</b>	7	8	9	

**Argent de départ:** 30      **Armes autorisées :** Bâton, massue, masse d'arme, étoile du matin, fléau et fronde.  
**Bouclier :** Oui      **Armures autorisées :** Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Guérison\*, Vieux commun\*, Contrôler les morts-vivants\* et Herborisme\*. (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Communion, Divination, Enchantement, Thaumaturgie.

#### **TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>	
<b>2-</b>	+1 point d'endurance ou Résistance à la paralysie	
<b>3-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Contrôler les morts-vivants*	
<b>4-</b> +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Nouvelle formule de sort au choix du clerc	
<b>5-</b> Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Guérison*	
<b>6-</b>	+1 point de présence ou +1 points de dégâts avec une arme de mêlée à la noirceur.	
<b>7-</b>	+1 point d'endurance ou Nouvelle formule de sort au choix du clerc	
<b>8-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Contrôler les morts-vivants*	
<b>9-</b>	+1 point d'endurance ou Persuasion*	
<b>10-</b> Avatar*	+1 maîtrise ou Torture*	

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

### Guérison

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

### Contrôler les morts-vivants

Permet de contrôler les morts-vivants qui doivent alors obéir aux ordres du contrôleur. La puissance de ce pouvoir équivaut au niveau de l'utilisateur multiplié par le nombre de fois que l'habileté a été sélectionnée. Lors de l'utilisation, la puissance est annoncée aux créatures visées (ex : Contrôle des morts-vivants puissance 12). Les créatures affectées suivront les ordres de celui qui a l'habileté si leur indice de présence est inférieur ou égal à la puissance du contrôleur. "Ceci n'empêche pas de trouver délicieux les membres du groupe du contrôleur". Même contrôler, un mort-vivant peut-être repoussé.

N.B. S'il n'est pas surveillé, un mort-vivant ne fait pas la différence entre un allié ou un ennemi du manipulateur.

### Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### Avatar

Le clerc doit faire une cérémonie religieuse pour son dieu durant une heure avec 3 témoins bénis par l'érudit pour cette messe. Le clerc doit maquiller ses yeux et parfois porter différents vêtements religieux pour l'événement (voir l'érudit). Un sacrifice est doit également être offert au dieu. Une fois la cérémonie terminée, le clerc est imbué d'une puissance divine et devient l'avatar de son dieu. Il parlera et agira comme s'il était le dieu en question pour la prochaine heure. S'il tombe inconscient ou meurt durant ce temps, le clerc verra ses indices de présence et de maîtrise réduites à 0 jusqu'à ce que le soleil se lève à nouveau et à son réveil, il aura perdu ses pouvoirs divins. Les « pouvoirs » d'un avatar sont tous les mêmes sauf un qui est unique à chacun des dieux pour lequel ont prêchent. (le clerc doit étudier les pouvoirs durant l'heure de la messe)

**POUVOIRS COMMUN À TOUS LES AVATARS :** Double les points d'endurance (avant ajustement d'armure), les indices de présence et de maîtrise du clerc. Immunité aux armes normales, Immunité totale contre tous les sorts sauf « seuil » et « emprisonnement », Immunité aux maladies et aux poisons, Main divine (si le clerc touche la peau d'un de sa race avec sa main, celui-ci devient un disciple inconditionnel pouvant aller jusqu'à offrir sa vie pour l'avatar), Il fait 8 dégâts avec son arme qui deviendra magique dans sa main

**ANGION :** Redouble les points de vie du clerc

**CIBYL :** Une aura de ténèbres l'entoure et seul les gens ayant l'infra vision peuvent rester les yeux ouverts en sa présence.

**CYAN :** Rayon de soleil faisant 50 dégâts aux morts-vivants (une victime à la fois, environ un rayon par minute)

**FÉLAM :** En pointant une victime et en disant « Rédemption, Tchak », la victime doit tomber à genou et ne tenir aucune arme tant que l'avatar sera là.

**OR :** Il peut causer un tremblement de terre permettant de faire 20 dégâts à toutes les créatures voulu à la portée de la voix de l'avatar.

**PLÉIORAK :** En plus de répandre la mort en touchant une créature plus de 10 secondes, il contrôle tous les morts vivants qui doublent leur points d'endurance et de présence.

**RASSOF :** L'avatar a une foudre à chaque fois qu'il reçoit des dégâts. Cette foudre divine fait immédiatement 40 dégâts à celui qui a frappé l'avatar.

### Torture (préparation : 15 minutes)

Oblige la victime maîtrisée (immobilisée) à répondre aux questions de l'interrogateur ayant cette habileté, et ce, dans la mesure de ses connaissances. Le joueur doit annoncer qu'il utilise présentement son habileté de torture sur sa victime. Celle-ci doit révéler, le plus honnêtement possible, sans détour de phrases, les réponses aux questions de celui qui possède la discipline de torture.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun



**Classe : Druide**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

**Race : ELFE**

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

**Moralité : Bon Mauvais**

**Description :** Conseillers auprès des chefs guerriers, ils sont les prêtres et les philosophes de cette caste. Pendant que les guerriers s'entraînent pour le combat, eux étudient et vénèrent la nature. Ils croient que la terre est la mère et la source de vie. Ils ont une grande affinité avec la faune florale et animale, source d'où ils tirent leurs pouvoirs.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>9</b>	10	11	12	13
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>1</b>	2	3	4	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>4</b>	5	6		
<b>Sorts par jour:</b>	<b>4</b>	5	6	7	8

**Argent de départ:** 30      **Armes autorisées :** Bâton, dague, dague de jet, massue, épée courte, fronde, cimeterre, sabre et serpe.  
**Bouclier :** Oui, en bois      **Armures autorisées :** Cuir

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, langage elfique) Empathie animale\*, Évasion\*, Guérison\* et Herborisme\*. (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Combat, Éléments, Enchantement et Nature

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b>	+1 point d'endurance ou Résistance aux poisons
<b>3-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou une foudre divine*
<b>4-</b>	+1 point de maîtrise ou Nouvelle formule de sort au choix du druide
<b>5-</b> Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Guérison*
<b>6-</b>	+1 point de présence ou une foudre divine*
<b>7-</b>	+1 point d'endurance ou Résistance aux charmes
<b>8-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Pistage*
<b>9-</b>	+1 point d'endurance ou Foudre divine*
<b>10-</b> Métamorphose en animal.	+1 maîtrise ou Un sort de plus par jour

## Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
A	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ϖ	ω	ξ	ψ	ζ

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Empathie animale

Certains individus ont une affinité avec les animaux de la forêt. Si aucune attaque, geste ou personne hostile ne se présente, l'individu peut approcher, demeurer et communiquer un animal normal.

### Guérison

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

### Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### Évasion

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### Foudre divine

Le druide reçoit une foudre par journée de jeu. La foudre fait trois (3) dégâts par niveau à une victime. Pour ce faire, le druide doit dire « Or, donne ma ta puissance, Tchak » et annoncer l'effet de la foudre à la victime.

### Pistage

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### Métamorphose en animal

Le druide peut changer son corps en animal et obtenir les habiletés d'un animal. La transformation prend une minute ou deux durant lesquelles le druide est vulnérable aux attaques (un masque ou costume lui sera prêté et il devra le revêtir pour devenir l'animal). Le druide peut alors transporter son équipement mais ne peut utiliser de sorts ou d'armes autres que celles de l'animal. Les statistiques de l'animal seront donné au Druide lorsqu'il atteindra le 10<sup>ème</sup> niveau.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : Druide**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

**Race : HUMAIN**

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

**Moralité : Bon Mauvais**

**Description :** Conseillers auprès des chefs guerriers, ils sont les prêtres et les philosophes de cette caste. Pendant que les guerriers s'entraînent pour le combat, eux étudient et vénèrent la nature. Ils croient que la terre est la mère et la source de vie. Ils ont une grande affinité avec la faune florale et animale, source d'où ils tirent leurs pouvoirs.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>11</b>	12	13	14	15
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>2</b>	3	4	5	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>4</b>	5	6		
<b>Sorts par jour:</b>	<b>4</b>	5	6	7	8

**Argent de départ:** 30      **Armes autorisées :** Bâton, dague, dague de jet, massue, épée courte, fronde, cimeterre, sabre et serpe.  
**Bouclier :** Oui, en bois      **Armures autorisées :** Cuir

**HABILITÉS INITIALES :** Empathie animale\*, Évasion\*, Guérison\* et Herborisme\* .  
 (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Combat, Éléments, Enchantement et Nature

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b>	+1 point d'endurance ou Résistance aux poisons
<b>3-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou une foudre divine*
<b>4-</b>	+1 point de maîtrise ou Nouvelle formule de sort au choix du druide
<b>5-</b> Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Guérison*
<b>6-</b>	+1 point de présence ou une foudre divine*
<b>7-</b>	+1 point d'endurance ou Résistance aux charmes
<b>8-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Pistage*
<b>9-</b>	+1 point d'endurance ou Foudre divine*
<b>10-</b> Métamorphose en animal.	+1 maîtrise ou Un sort de plus par jour

### **Empathie animale**

Certains individus ont une affinité avec les animaux de la forêt. Si aucune attaque, geste ou personne hostile ne se présente, l'individu peut approcher, demeurer et communiquer un animal normal.

### **Guérison**

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

### **Herborisme**

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### **Évasion**

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### **Foudre divine**

Le druide reçoit une foudre par journée de jeu. La foudre fait trois (3) dégâts par niveau à une victime. Pour ce faire, le druide doit dire « Or, donne ma ta puissance, Tchak » et annoncer l'effet de la foudre à la victime.

### **Pistage**

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### **Métamorphose en animal**

Le druide peut changer son corps en animal et obtenir les habiletés d'un animal. La transformation prend une minute ou deux durant lesquelles le druide est vulnérable aux attaques (un masque ou costume lui sera prêté et il devra le revêtir pour devenir l'animal). Le druide peut alors transporter son équipement mais ne peut utiliser de sorts ou d'armes autres que celles de l'animal. Les statistiques de l'animal seront donné au Druides lorsqu'il atteindra le 10<sup>ème</sup> niveau.

### **Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)**

Cuir : +5, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : Barde**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Comme la fierté est importante chez cette classe, la perpétuité des exploits l'est également. Ainsi, certains en ont fait un art, reconnu et respecté. Ce sont eux qui célèbres les héros et leur accomplissements. Poète et raconteur, le barde doit beaucoup voyager. Ils aiment bien expérimenter un grand éventail de choses mais reste superficiels sans jamais se spécialiser.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	11	12	13	14	15
<b>Indice de Maîtrise:</b>	2	3	4	5	
<b>Indice de Présence:</b>	5	6	7		
<b>Sorts par jour:</b>	5	6	7	8	-

**Argent de départ:** 65**Armes autorisées :** Toutes**Bouclier :** Non**Armures autorisées :** Cuir, Cuir clouté et Cotte de maille

**HABILITÉS INITIALES :** Vieux commun\*, Évasion\*, Persuasion\*, Lecture arcane\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Divination, illusion (+spéciale au 8<sup>ème</sup> niveau)

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Chant*
3-	+1 point de maîtrise ou Surprise*
4- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Combat à deux armes*
5-	+1 point d'endurance ou Subtiliser*
6-	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
7- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Une nouvelle formule de sort de la sphère enchantement ou altération
8-	+1 point d'endurance ou Crochetage*
9-	+1 point de maîtrise ou Un sort de plus par jour
10-Détection de la magie et pièges*	+1 points d'endurance ou Combat à deux dagues*

## Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

### Évasion

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'aient l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### Persuasion (préparation : 15 minutes)

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### Chant (une fois par période de repas)

En annonçant un TCHAK et en chantant à voix haute et forte des chants de guerre (ex : Chants des dieux et chant du vent, protégez-nous des incantations mystiques...), le barde et quatre de ses amis sont alors protégés contre la magie des humains, elfes et nains. Les effets des sorts déjà lancés ne sont pas annulés (ex : l'ami du barde est paralysé par un sort, le barde se met ensuite à chanter, l'ami demeure paralysé mais ne recevra aucun dégât s'il reçoit une boule de feu le temps du chant). Le barde ne peut combattre ni lancer de sort lorsqu'il chante. Si le barde arrête de chanter durant plus de 3 secondes ou s'il reçoit un dégât, l'effet se brise (TCHAK pour avertir la fin de l'effet)

### Surprise

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habilités ou la magie.

### Combat à deux armes

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Subtiliser

L'objet ciblé doit pouvoir se tenir facilement entre deux mains. Le personnage n'aura qu'à poser sa main sur l'objet pendant douze (12) secondes pour pouvoir s'en emparer. Le temps est réduit d'une (1) seconde pour chaque niveau du personnage. Une fois le temps écoulé, la victime doit remettre l'objet visé et continuer sa vie comme si elle ne s'était pas immédiatement aperçue du méfait.

### Crochetage

Certains coffres/portes sont barrés (suivre les indications sur le papier que vous trouverez).

### Détection des pièges et magie (préparation 5 minutes)

En annonçant un tchak, le barde peut demander si un objet est magique. Il est aussi insensible aux pièges.

### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : Barde**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

**Race : ELFE**

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

**Moralité : Bon Mauvais**

**Description :** Comme la fierté est importante chez cette classe, la perpétuité des exploits l'est également. Ainsi, certains en ont fait un art, reconnu et respecté. Ce sont eux qui célèbres les héros et leur accomplissements. Poète et raconteur, le barde doit beaucoup voyager. Ils aiment bien expérimenter un grand éventail de choses mais reste superficiels sans jamais se spécialiser.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>9</b>	10	11	12	13
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>1</b>	2	3	4	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>5</b>	6	7		
<b>Sorts par jour:</b>	<b>5</b>	6	7	8	-

**Argent de départ: 65****Armes autorisées :** Toutes**Bouclier :** Non**Armures autorisées :** Cuir, Cuir clouté et Cotte de maille

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, +2 dégâts à l'arc, langage elfique) Vieux commun\*, Évasion\*, Persuasion\*, Lecture arcane\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Divination, illusion (+spéciale au 8<sup>ème</sup> niveau)

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Chant*
3-	+1 point de maîtrise ou Surprise*
4- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Combat à deux armes*
5-	+1 point d'endurance ou Subtiliser*
6-	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
7- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Une nouvelle formule de sort de la sphère enchantement ou altération
8-	+1 point d'endurance ou Crochetage*
9-	+1 point de maîtrise ou Un sort de plus par jour
10-Détection de la magie et pièges*	+1 points d'endurance ou Combat à deux dagues*

## Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
Α	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ω	ω	ξ	ψ	ζ

**Infra vision :** Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

## Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
☞	Ω	♁	♂	♆	♄	♃	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
🚗	🚲	☐	♥	📦	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚	🚚

### Évasion.

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussi à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### Chant (une fois par période de repas).

En annonçant un TCHAK et en chantant à voix haute et forte des chants de guerre (ex : Chants des dieux et chant du vent, protégez-nous des incantations mystiques...), le barde et quatre de ses amis sont alors protégés contre la magie des humains, elfes et nains. Les effets des sorts déjà lancés ne sont pas annulés (ex : l'ami du barde est paralysé par un sort, le barde se met ensuite à chanter, l'ami demeure paralysé mais ne recevra aucun dégât s'il reçoit une boule de feu le temps du chant). Le barde ne peut combattre ni lancer de sort lorsqu'il chante. Si le barde arrête de chanter durant plus de 3 secondes ou s'il reçoit un dégât, l'effet se brise (TCHAK pour avertir la fin de l'effet)

### Surprise.

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habilités ou la magie.

### Combat à deux armes.

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Subtiliser.

L'objet ciblé doit pouvoir se tenir facilement entre deux mains. Le personnage n'aura qu'à poser sa main sur l'objet pendant douze (12) secondes pour pouvoir s'en emparer. Le temps est réduit d'une (1) seconde pour chaque niveau du personnage. Une fois le temps écoulé, la victime doit remettre l'objet visé et continuer sa vie comme si elle ne s'était pas immédiatement aperçue du méfait.

### Crochetage.

Certains coffres/portes sont barrés (suivre les indications sur le papier que vous trouverez).

### Détection des pièges et magie (préparation 5 minutes).

En annonçant un tchak, le barde peut demander si un objet est magique. Il est aussi insensible aux pièges.

### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Jambières et bracelets : +1 chacun



## Classe : Guerrier

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : ELFE

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Champion combattant, il représente en grande quantité, la population générale de cette caste. Comme manger, boire et se battre sont les trois principales activités chez eux, ils n'est pas étonnant que les enfants apprennent le maniement des armes, très jeunes. Cela leur facilite aussi la survie sur ces territoires hostiles.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	13	14	15	16	17
Indice de Maîtrise:	3	4	5		
Indice de Présence:	3	4	5	6	
Sorts par jour:	-	-	-	-	-

Argent de départ: 85

Armes autorisées : Toutes

Bouclier : Tous

Armures autorisées : Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, +2 dégâts à l'arc, langage elfique) Désarmement\*, Parade\*, Combat à deux dagues\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Résistance aux poisons
3-	+1 point de présence ou Combat à deux armes*
4- Résistances à la peur	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
5-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arc (+2 dégâts)
6-	+1 point de présence ou Frénésie*
7- Résistance aux coups critiques	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
8-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts)
9-	+1 point de présence ou Résistance à la torture et au sommeil
10- Armurerie	+2 points d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

## Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
A	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ϖ	ω	ξ	ψ	ζ

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Parade (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### Désarmement (préparation : 15 minutes)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### Combat à deux armes

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Frénésie

En criant le mot « frénésie », le personnage doit commencer à se battre avec rage (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres). Lors de sa frénésie qui dure 5 minutes, il ajoute quatre (4) aux dégâts qu'il fait avec une arme de mêlée et est immunisé aux charmes, aux effets de la peur et à la guérison. Il ne peut se retirer d'un combat une fois engagé. Si ses ennemis sont vaincus ou ont réussi à fuir, il devra continuer à se battre de façon acharnée avec les gens les plus proches (amis ou ennemis), et ce jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement. S'il ne trouve personne à portée, il cherchera les sentiers à la recherche de combat pour le temps restant. À la fin de sa frénésie, le personnage tombe au sol inconscient. Les règles de mise hors de combat s'appliquent.

### Armurerie

Le personnage peut créer ou réparer des objets. Par jour, le joueur peut soit créer ou réparer une armure ou un bouclier ou encore créer ou réparer trois objets parmi ceux-ci (armes, casques, jambières ou bracelet). Pour ce faire, le joueur doit aller à la forge et demander au forgeron le prix de la réparation ou de l'objet convoité. Il divise ensuite ce montant par 5 et doit passer ce nombre de minutes à la forge pour simuler la forge de l'objet qu'il lui sera remis gratuitement à la fin. (ex : si le coût d'une arme est de 100 écus, le joueur doit passer 20 minutes continu à la forge). Les armes ainsi créées peuvent parfois être de si bonne qualité qu'elles peuvent recevoir un enchantement (voir l'érudit avant la création pour détails).

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plats : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

## Classe : Guerrier

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Champion combattant, il représente en grande quantité, la population générale de cette caste. Comme manger, boire et se battre sont les trois principales activités chez eux, ils n'est pas étonnant que les enfants apprennent le maniement des armes, très jeunes. Cela leur facilite aussi la survie sur ces territoires hostiles.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>15</b>	16	17	18	19
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>4</b>	5	6		
<b>Indice de Présence:</b>	<b>3</b>	4	5	6	
<b>Sorts par jour:</b>	-	-	-	-	-

**Argent de départ:** 85

**Armes autorisées :** Toutes

**Bouclier :** Tous

**Armures autorisées :** Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Désarmement\*, Parade\*, Combat à deux dagues\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Résistance aux poisons
3-	+1 point de présence ou Combat à deux armes*
4- Résistances à la peur	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
5-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arc (+2 dégâts)
6-	+1 point de présence ou Frénésie*
7- Résistance aux coups critiques	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
8-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts)
9-	+1 point de présence ou Résistance à la torture et au sommeil
10- Armurerie	+2 points d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

**Parade** (*préparation : 30 minutes*)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

**Désarmement** (*préparation : 15 minutes*)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

**Combat à deux dagues**

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

**Combat à deux armes**

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

**Frénésie**

En criant le mot « frénésie », le personnage doit commencer à se battre avec rage (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres). Lors de sa frénésie qui dure 5 minutes, il ajoute quatre (4) aux dégâts qu'il fait avec une arme de mêlée et est immunisé aux charmes, aux effets de la peur et à la guérison. Il ne peut se retirer d'un combat une fois engagé. Si ses ennemis sont vaincus ou ont réussi à fuir, il devra continuer à se battre de façon acharnée avec les gens les plus proches (amis ou ennemis), et ce jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement. S'il ne trouve personne à portée, il cherchera les sentiers à la recherche de combat pour le temps restant. À la fin de sa frénésie, le personnage tombe au sol inconscient. Les règles de mise hors de combat s'appliquent.

**Armurerie**

Le personnage peut créer ou réparer des objets. Par jour, le joueur peut soit créer ou réparer une armure ou un bouclier ou encore créer ou réparer trois objets parmi ceux-ci (armes, casques, jambières ou bracelet). Pour ce faire, le joueur doit aller à la forge et demander au forgeron le prix de la réparation ou de l'objet convoité. Il divise ensuite ce montant par 5 et doit passer ce nombre de minutes à la forge pour simuler la forge de l'objet qu'il lui sera remis gratuitement à la fin. (ex : si le coût d'une arme est de 100 écus, le joueur doit passer 20 minutes continu à la forge). Les armes ainsi créées peuvent parfois être de si bonne qualité qu'elles peuvent recevoir un enchantement (voir l'érudit avant la création pour détails).

**Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)**

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

## Classe : Guerrier

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : NAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Champion combattant, il représente en grande quantité, la population générale de cette caste. Comme manger, boire et se battre sont les trois principales activités chez eux, ils n'est pas étonnant que les enfants apprennent le maniement des armes, très jeunes. Cela leur facilite aussi la survie sur ces territoires hostiles.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	16	17	18	19	20
Indice de Maîtrise:	4	5	6		
Indice de Présence:	3	4	5	6	
Sorts par jour:	-	-	-	-	-

Argent de départ: 85

Armes autorisées : Toutes sauf les armes à deux-mains

Bouclier : Petit (écus)

Armures autorisées : Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Nain ( Infra vision\*, langage des nains\*), Désarmement\*, Parade\*, Combat à deux dagues\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau	
2-	+ 1 point d'endurance ou Résistance aux poisons	
3-	+1 point de présence ou Combat à deux armes*	
4- Résistances à la peur	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)	
5-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arc (+2 dégâts)	
6-	+1 point de présence ou Frénésie*	
7- Résistance aux coups critiques	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)	
8-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts)	
9-	+1 point de présence ou Résistance à la torture et au sommeil	
10- Armurerie	+2 points d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)	

## Langage des nains

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
↶	↵	↷	↸	↹	←	→	↑	↓	↶	↷	↸	↹	↻	↺	▲	▼	△	▽	◀	▶	◁	▷	◀	▶	◀	▶

### Infra vision

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Parade (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### Désarmement (préparation : 15 minutes)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### Combat à deux armes

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Frénésie

En criant le mot « frénésie », le personnage doit commencer à se battre avec rage (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres). Lors de sa frénésie qui dure 5 minutes, il ajoute quatre (4) aux dégâts qu'il fait avec une arme de mêlée et est immunisé aux charmes, aux effets de la peur et à la guérison. Il ne peut se retirer d'un combat une fois engagé. Si ses ennemis sont vaincus ou ont réussi à fuir, il devra continuer à se battre de façon acharnée avec les gens les plus proches (amis ou ennemis), et ce jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement. S'il ne trouve personne à portée, il cherchera les sentiers à la recherche de combat pour le temps restant. À la fin de sa frénésie, le personnage tombe au sol inconscient. Les règles de mise hors de combat s'appliquent.

### Armurerie

Le personnage peut créer ou réparer des objets. Par jour, le joueur peut soit créer ou réparer une armure ou un bouclier ou encore créer ou réparer trois objets parmi ceux-ci (armes, casques, jambières ou bracelet). Pour ce faire, le joueur doit aller à la forge et demander au forgeron le prix de la réparation ou de l'objet convoité. Il divise ensuite ce montant par 5 et doit passer ce nombre de minutes à la forge pour simuler la forge de l'objet qu'il lui sera remis gratuitement à la fin. (ex : si le coût d'une arme est de 100 écus, le joueur doit passer 20 minutes continu à la forge). Les armes ainsi créées peuvent parfois être de si bonne qualité qu'elles peuvent recevoir un enchantement (voir l'érudit avant la création pour détails).

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

## Classe : Sentinelle

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Ce groupe de personne est chargé de surveiller et à assurer l'ordre dans une communauté. Habituellement représentant de la loi, ils s'assurent que justice soit faites au nom du roi. Il est de leur ressort de passer jugement en convenance avec la loi actuelle d'une ville. Quand vient le temps d'un crime très sérieux (ex : exécution), l'opinion du roi ou d'un noble est demandé.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	13	14	15	16	17
Indice de Maîtrise:	3	4	5	6	
Indice de Présence:	4	5	6		
Sorts par jour:	-	-	-	-	-

Argent de départ: 100

Armes autorisées : Toutes

Bouclier : Tous

Armures autorisées : Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Résistance au sommeil, Désarmement\*, Profession\*, Exécution\*  
(\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Parade*
3-	+1 point de maîtrise ou Perception*
4- Résistances à la peur	+1 point de présence ou Boni à l'arc (+2 dégâts)
5-	+1 point d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
6-	+1 point de maîtrise ou Pistage*
7- Résistance à la torture et paralysie	+1 point de présence ou Assommage*
8-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts)
9-	+1 point de présence ou Chasse*
10- Leadership*	+2 points d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

**Désarmement** (*préparation : 15 minutes*)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

**Profession**

Un salaire est versé (par l'aubergiste) après le repas du midi pour payer les services rendus.

**Exécution**

Une personne peut mettre à mort un condamné ou un monstre en invitant l'archange de Pléiorak . Une cérémonie d'une demi-heure en la présence d'au moins dix (10) témoins tout ce temps, incite l'archange de Pléiorak à venir juger (et éventuellement mettre à mort définitivement) un ou des condamnés.

**Parade** (*préparation : 30 minutes*)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

**Perception**

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

**Pistage**

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

**Assommage**

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

**Chasse**

Les personnages ayant l'habileté de chasser découvrent les points faibles d'un type de créatures après les avoir combattues cinq fois convenablement. Le type de créature est choisi par le joueur une fois sur le terrain (ex : trolls ou vampire ou goules ou ogres, etc. Seulement trois coups d'armes seront nécessaires pour abattre une créature chassée. Les dommages effectués seront annoncés comme des dommages de chasse.

**Leadership**

Celui qui possède leadership partage ses indices de présence et maîtrise avec 4 sentinelles amis ou moins.

**Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)**

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun



## Classe : Sentinelle

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : ELFE

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Ce groupe de personne est chargé de surveiller et à assurer l'ordre dans une communauté. Habituellement représentant de la loi, ils s'assurent que justice soit faites au nom du roi. Il est de leur ressort de passer jugement en convenance avec la loi actuelle d'une ville. Quand vient le temps d'un crime très sérieux (ex : exécution), l'opinion du roi ou d'un noble est demandé.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	11	12	13	14	15
Indice de Maîtrise:	2	3	4	5	
Indice de Présence:	4	5	6		
Sorts par jour:	-	-	-	-	-

Argent de départ: 100

Armes autorisées : Toutes

Bouclier : Tous

Armures autorisées : Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, +2 dégâts à l'arc, langage elfique) Résistance au sommeil, Désarmement\*, Profession\*, Exécution\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Parade*
3-	+1 point de maîtrise ou Perception*
4- Résistances à la peur	+1 point de présence ou Boni à l'arc (+2 dégâts)
5-	+1 point d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
6-	+1 point de maîtrise ou Pistage*
7- Résistance à la torture et paralysie	+1 point de présence ou Assommage*
8-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts)
9-	+1 point de présence ou Chasse*
10- Leadership*	+2 points d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

## Langage elfique

A	b	c	d	E	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
A	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ϖ	ω	ξ	ψ	ζ

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Désarmement (*préparation : 15 minutes*)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### Profession

Un salaire est versé (par l'aubergiste) après le repas du midi pour payer les services rendus.

### Exécution

Une personne peut mettre à mort un condamné ou un monstre en invitant l'archange de Pléiorak . Une cérémonie d'une demi-heure en la présence d'au moins dix (10) témoins tout ce temps, incite l'archange de Pléiorak à venir juger (et éventuellement mettre à mort définitivement) un ou des condamnés.

### Parade (*préparation : 30 minutes*)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### Perception

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### Pistage

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### Assomage

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### Chasse

Les personnages ayant l'habileté de chasser découvrent les points faibles d'un type de créatures après les avoir combattues cinq fois convenablement. Le type de créature est choisi par le joueur une fois sur le terrain (ex : trolls ou vampire ou goules ou ogres, etc. Seulement trois coups d'armes seront nécessaires pour abattre une créature chassée. Les dommages effectués seront annoncés comme des dommages de chasse.

### Leadership

Celui qui possède leadership partage ses indices de présence et maîtrise avec 4 sentinelles amis ou moins.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

## Classe : Sentinelle

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : NAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Ce groupe de personne est chargé de surveiller et à assurer l'ordre dans une communauté. Habituellement représentant de la loi, ils s'assurent que justice soit faites au nom du roi. Il est de leur ressort de passer jugement en convenance avec la loi actuelle d'une ville. Quand vient le temps d'un crime très sérieux (ex : exécution), l'opinion du roi ou d'un noble est demandé.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	14	15	16	17	18
Indice de Maîtrise:	3	4	5	6	
Indice de Présence:	4	5	6		
Sorts par jour:	-	-	-	-	-

Argent de départ: 100

Armes autorisées : Toutes sauf les armes à deux-mains

Bouclier : Petit (écus)

Armures autorisées : Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Nain ( Infra vision\*, langage des nains\*), Résistance au sommeil, Désarmement\*, Profession\*, Exécution\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Parade*
3-	+1 point de maîtrise ou Perception*
4- Résistances à la peur	+1 point de présence ou Boni à l'arc (+2 dégâts)
5-	+1 point d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
6-	+1 point de maîtrise ou Pistage*
7- Résistance à la torture et paralysie	+1 point de présence ou Assommage*
8-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts)
9-	+1 point de présence ou Chasse*
10- Leadership*	+2 points d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

## Langage des nains

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
↶	↵	↷	↸	↹	←	→	↑	↓	↶	↷	↸	↹	↻	↺	▲	▼	△	▽	◀	▶	◁	▷	◼	◽	◾

### Infra vision

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Désarmement (préparation : 15 minutes)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### Profession

Un salaire est versé (par l'aubergiste) après le repas du midi pour payer les services rendus.

### Exécution

Une personne peut mettre à mort un condamné ou un monstre en invitant l'archange de Pléiorak . Une cérémonie d'une demi-heure en la présence d'au moins dix (10) témoins tout ce temps, incite l'archange de Pléiorak à venir juger (et éventuellement mettre à mort définitivement) un ou des condamnés.

### Parade (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### Perception

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### Pistage

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### Assommage

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### Chasse

Les personnages ayant l'habileté de chasser découvrent les points faibles d'un type de créatures après les avoir combattues cinq fois convenablement. Le type de créature est choisi par le joueur une fois sur le terrain (ex : trolls ou vampire ou goules ou ogres, etc. Seulement trois coups d'armes seront nécessaires pour abattre une créature chassée. Les dommages effectués seront annoncés comme des dommages de chasse.

### Leadership

Celui qui possède leadership partage ses indices de présence et maîtrise avec 4 sentinelles amis ou moins.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : ESCROC**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : ELFE

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Par choix ou par obligation, ces gens tirent ressource de délits et de vols. Certains détournent à leur profit l'argent d'autrui en employant la subtilité, alors que d'autres vont jusqu'à utiliser la violence pour atteindre leur but. L'exploitation de la naïveté des gens, la corruption et plus encore, rien ne semble arrêter ces escrocs. Parfois mais rarement, ces délits sont commis pour de bonnes causes.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	7	8	9	10	11
<b>Indice de Maîtrise:</b>	1	2	3	4	
<b>Indice de Présence:</b>	1	2	3	4	5
<b>Sorts par jour:</b>	-	-	-	-	-

**Argent de départ:** 50**Armes autorisées :** Épée longue et courte, dague, dague de jet, arc, gourdin et fronde.**Bouclier :** Non**Armures autorisées :** Cuir, Cuir clouté.

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, +2 dégâts à l'arc, langage elfique) Évasion\*, Subtiliser\*, Surprise\* et Crochetage\*, Vieux commun\*. (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Combat à deux dagues*
3-	+1 point de présence ou Persuasion*
4- +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Désamorçage des pièges (annule automatiquement les effets des pièges)
5- Estimation*	+1 point d'endurance ou Combat à deux armes
6-	+1 point de présence ou Lecture arcane* (avec l'habilité d'utiliser les parchemins de sorts)
7- +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Perception*
8-	+1 point d'endurance ou Écriture de parchemins*
9-	+1 point de maîtrise ou Boni à l'arc (+2 au dégâts)*
10- Poser des pièges.	+1 points d'endurance ou Camouflage*

### Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	J	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
A	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ϖ	ω	ξ	ψ	ζ

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
☞	♁	♂	♆	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁

### Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
🏰	🚲	📦	♥	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲

### Évasion.

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### Surprise.

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habilités ou la magie.

### Subtiliser.

L'objet ciblé doit pouvoir se tenir facilement entre deux mains. Le personnage n'aura qu'à poser sa main sur l'objet pendant douze (12) secondes pour pouvoir s'en emparer. Le temps est réduit d'une (1) seconde pour chaque niveau du personnage. Une fois le temps écoulé, la victime doit remettre l'objet visé et continuer sa vie comme si elle ne s'était pas immédiatement aperçue du méfait.

### Crochetage.

Certains coffres/portes sont barrés (suivre les indications sur le papier que vous trouverez).

### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### Estimation

Le joueur pourra bénéficier de renseignements privilégiés par rapport aux prix des items ou obtenir un rabais ou une vente enrichie de 5% par niveau aux marchands.

### Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure quinze (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### Combat à deux armes.

Les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frapper à un + les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Perception

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### Écriture de parchemins

L'utilisateur peut écrire un parchemin par période de repas (voir l'érudit) à partir desquels peuvent être lancées des sortilèges. Les parchemins ont un sceau les identifiant.

### Camouflage

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

### Poser des pièges

L'érudit donnera 2 pièges par périodes de repas. Le fonctionnement des pièges sera expliqué à ce moment sur un papier.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : ESCROC**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Par choix ou par obligation, ces gens tirent ressource de délits et de vols. Certains détournent à leur profit l'argent d'autrui en employant la subtilité, alors que d'autres vont jusqu'à utiliser la violence pour atteindre leur but. L'exploitation de la naïveté des gens, la corruption et plus encore, rien ne semble arrêter ces escrocs. Parfois mais rarement, ces délits sont commis pour de bonnes causes.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>9</b>	10	11	12	13
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>2</b>	3	4	5	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>1</b>	2	3	4	5
<b>Sorts par jour:</b>	-	-	-	-	-

**Argent de départ:** 50**Armes autorisées :** Épée longue et courte, dague, dague de jet, arc, gourdin et fronde.**Bouclier :** Non**Armures autorisées :** Cuir, Cuir clouté.

**HABILITÉS INITIALES :** Évasion\*, Subtiliser\*, Surprise\* et Crochetage\*, Vieux commun\*. (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Combat à deux dagues*
3-	+1 point de présence ou Persuasion*
4- +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Désamorçage des pièges (annule automatiquement les effets des pièges)
5- Estimation*	+1 point d'endurance ou Combat à deux armes
6-	+1 point de présence ou Lecture arcane* (avec l'habilité d'utiliser les parchemins de sorts)
7- +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Perception*
8-	+1 point d'endurance ou Écriture de parchemins*
9-	+1 point de maîtrise ou Boni à l'arc (+2 au dégâts)*
10- Poser des pièges.	+1 points d'endurance ou Camouflage*

### Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

### Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

#### Évasion.

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'aient l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

#### Surprise.

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habiletés ou la magie.

#### Subtiliser.

L'objet ciblé doit pouvoir se tenir facilement entre deux mains. Le personnage n'aura qu'à poser sa main sur l'objet pendant douze (12) secondes pour pouvoir s'en emparer. Le temps est réduit d'une (1) seconde pour chaque niveau du personnage. Une fois le temps écoulé, la victime doit remettre l'objet visé et continuer sa vie comme si elle ne s'était pas immédiatement aperçue du méfait.

#### Crochetage.

Certains coffres/portes sont barrés (suivre les indications sur le papier que vous trouverez).

#### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

#### Estimation

Le joueur pourra bénéficier de renseignements privilégiés par rapport aux prix des items ou obtenir un rabais ou une vente enrichie de 5% par niveau aux marchands.

#### Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

#### Combat à deux armes.

Les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frapper à un + les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

#### Perception

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

#### Écriture de parchemins

L'utilisateur peut écrire un parchemin par période de repas (voir l'érudit) à partir desquels peuvent être lancées des sortilèges. Les parchemins ont un sceau les identifiant.

#### Camouflage

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

#### Poser des pièges

L'érudit donnera 2 pièges par périodes de repas. Le fonctionnement des pièges sera expliqué à ce moment sur un papier.

#### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Jambières et bracelets : +1 chacun



**Classe : ESCROC**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : NAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Par choix ou par obligation, ces gens tirent ressource de délits et de vols. Certains détournent à leur profit l'argent d'autrui en employant la subtilité, alors que d'autres vont jusqu'à utiliser la violence pour atteindre leur but. L'exploitation de la naïveté des gens, la corruption et plus encore, rien ne semble arrêter ces escrocs. Parfois mais rarement, ces délits sont commis pour de bonnes causes.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>10</b>	11	12	13	14
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>2</b>	3	4	5	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>1</b>	2	3	4	5
<b>Sorts par jour:</b>	-	-	-	-	-

**Argent de départ:** 50**Armes autorisées :** Épée longue et courte, dague, dague de jet, arc, gourdin et fronde.**Bouclier :** Non**Armures autorisées :** Cuir, Cuir clouté.

**HABILITÉS INITIALES :** Nain ( Infra vision\*, langage des nains\*) Évasion\*, Subtiliser\*, Surprise\* et Crochetage\*, Vieux commun\*. (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Combat à deux dagues*
3-	+1 point de présence ou Persuasion*
4- +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Désamorçage des pièges (annule automatiquement les effets des pièges)
5- Estimation*	+1 point d'endurance ou Combat à deux armes
6-	+1 point de présence ou Lecture arcane* (avec l'habilité d'utiliser les parchemins de sorts)
7- +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Perception*
8-	+1 point d'endurance ou Écriture de parchemins*
9-	+1 point de maîtrise ou Boni à l'arc (+2 au dégâts)*
10- Poser des pièges.	+1 points d'endurance ou Camouflage*

## Langage des nains

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
↶	↷	↸	↹	↺	↻	↼	↽	↾	↿	↰	↱	↲	↳	↴	↵	↶	↷	↸	↹	↺	↻	↼	↽	↾	↿

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
☞	♁	♂	♆	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁

### Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
🏠	🚲	📦	♥	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲	📦	🚲

### Évasion.

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### Surprise.

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habiletés ou la magie.

### Subtiliser.

L'objet ciblé doit pouvoir se tenir facilement entre deux mains. Le personnage n'aura qu'à poser sa main sur l'objet pendant douze (12) secondes pour pouvoir s'en emparer. Le temps est réduit d'une (1) seconde pour chaque niveau du personnage. Une fois le temps écoulé, la victime doit remettre l'objet visé et continuer sa vie comme si elle ne s'était pas immédiatement aperçue du méfait.

### Crochetage.

Certains coffres/portes sont barrés (suivre les indications sur le papier que vous trouverez).

### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conserve leur bonus même dans la mauvaise main)

### Estimation

Le joueur pourra bénéficier de renseignements privilégié par rapport aux prix des items ou obtenir un rabais ou une vente enrichie de 5% par niveau aux marchands.

### Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### Combat à deux armes.

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un + les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Perception

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### Écriture de parchemins

L'utilisateur peut écrire un parchemin par période de repas (voir l'érudit) à partir desquels peuvent être lancées des sortilèges. Les parchemins ont un sceau les identifiant.

### Camouflage

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

### Poser des pièges

L'érudit donnera 2 pièges par périodes de repas. Le fonctionnement des pièges sera expliqué à ce moment sur un papier.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : BANDIT**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

**Race : NAIN**

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

**Moralité : Bon Mauvais**

**Description :** Ravisseur, malfaiteur et quelques fois simplement hors-la-loi pour juste ou mauvaise raison, le bandit se fait étiqueté de brute. L'espérance de vie de cette classe est très courte pour ceux qui n'ont pas l'instinct de survie suffisamment élevée. Il aime tendre des embuscades et se rallie souvent aux escrocs et aux assassins.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>12</b>	13	14	15	16
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>3</b>	4	5	6	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>2</b>	3	4	5	6
<b>Sorts par jour:</b>	-	-	-	-	-

**Argent de départ:** 80**Armes autorisées :** Toutes sauf armes à deux mains**Bouclier :** Petit (écus)**Armures autorisées :** Cuir, Cuir clouté, Cotte de maille.

**HABILITÉS INITIALES :** Nain ( Infra vision\*, langage des nains\*) Assommage\*, Évasion\*, Torture\*, Surprise\* (\*=voir explication de l'habilité au verso).

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b>	+ 1 point d'endurance ou Combat à deux armes*
<b>3-</b>	+1 point de présence ou Estimation*
<b>4-</b> +1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Désarmement*
<b>5-</b>	+1 point d'endurance ou Acquisition du poison*
<b>6-</b>	+1 point de présence ou Frénésie*
<b>7-</b> Résistance au désarmement	+1 point de maîtrise ou Parade*
<b>8-</b>	+1 point d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
<b>9-</b>	+1 point de maîtrise ou Crochetage*
<b>10-</b> Intimidation*	+1 points d'endurance ou Camouflage*

## Langage des nains

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
↶	↵	↷	↸	↹	←	→	↑	↓	↶	↷	↸	↹	↻	↺	▲	▼	△	▽	◀	▶	◁	▷	◼	◽	◾

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Assommage

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### Évasion.

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### Surprise.

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habiletés ou la magie.

### Torture (préparation : 15 minutes)

Oblige la victime maîtrisée (immobilisée) à répondre aux questions de l'interrogateur ayant cette habileté, et ce, dans la mesure de ses connaissances. Le joueur doit annoncer qu'il utilise présentement son habileté de torture sur sa victime. Celle-ci doit révéler, le plus honnêtement possible, sans détour de phrases, les réponses aux questions de celui qui possède la discipline de torture.

### Combat à deux armes.

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un + les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Estimation

Le joueur pourra bénéficier de renseignements privilégié par rapport aux prix des items ou obtenir un rabais ou une vente enrichie de 5% par niveau aux marchands.

### Désarmement (préparation : 15 minutes)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### Acquisition de poison

Un individu a parfois certains contacts avec des alchimistes ou le marché noir. Chaque période de repas, un type de poison qu'il peut soit appliquer sur une dague ou incorporer dans un breuvage ou dans la nourriture est choisi. Les types sont:

1. Paralysie (deux minutes)
2. Venin (décès du personnage dans un délai de quinze (15) minutes, sauf si un contre-poison est donné à temps à la victime.
3. + 2 de dégâts par niveau d'expérience, pour une utilisation seulement
4. Contrepoison

La disponibilité des poisons varie selon leur rareté et les fluctuations du marché et sont disponibles chez l'aubergiste pour la dose gratuite et peu parfois être acheté ailleurs. Le poison est illégal et quiconque prit avec du poison (sauf l'aubergiste) est hors-la-loi.

### Frénésie

En criant le mot « frénésie », le personnage doit commencer à se battre avec rage (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres). Lors de sa frénésie qui dure 5 minutes, il ajoute quatre (4) aux dégâts qu'il fait avec une arme de mêlée et est immunisé aux charmes, aux effets de la peur et à la guérison. Il ne peut se retirer d'un combat une fois engagé. Si ses ennemis sont vaincus ou ont réussi à fuir, il devra continuer à se battre de façon acharnée avec les gens les plus proches (amis ou ennemis), et ce jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement. S'il ne trouve personne à portée, il cherchera les sentiers à la recherche de combat pour le temps restant. À la fin de sa frénésie, le personnage tombe au sol inconscient. Les règles de mise hors de combat s'appliquent.

### Parade (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### Crochetage.

Certains coffres/portes sont barrés (suivre les indications sur le papier que vous trouverez).

### Camouflage

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

### Intimidation (préparation 15 minutes)

Le bandit peut piller normalement une victime ayant la moitié de ses niveaux. La victime intimidée capitule sans combattre.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : BANDIT**

**Nom du joueur :** \_\_\_\_\_

**Race : HUMAIN**

**Nom du personnage :** \_\_\_\_\_

**Moralité : Bon Mauvais**

**Description :** Ravisseur, malfaiteur et quelques fois simplement hors-la-loi pour juste ou mauvaise raison, le bandit se fait étiqueté de brute. L'espérance de vie de cette classe est très courte pour ceux qui n'ont pas l'instinct de survie suffisamment élevée. Il aime tendre des embuscades et se rallie souvent aux escrocs et aux assassins.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>11</b>	12	13	14	15
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>3</b>	4	5	6	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>2</b>	3	4	5	6
<b>Sorts par jour:</b>	<b>-</b>	-	-	-	-

**Argent de départ:** 80

**Armes autorisées :** Toutes

**Bouclier :** Oui

**Armures autorisées :** Cuir, Cuir clouté, Cotte de maille.

**HABILITÉS INITIALES :** Assommage\*, Évasion\*, Torture\*, Surprise\* (\*=voir explication de l'habilité au verso).

#### **TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>	
<b>2-</b>	+ 1 point d'endurance ou Combat à deux armes*	
<b>3-</b>	+1 point de présence ou Estimation*	
<b>4- +1 point de présence</b>	+1 point de maîtrise ou Désarmement*	
<b>5-</b>	+1 point d'endurance ou Acquisition du poison*	
<b>6-</b>	+1 point de présence ou Frénésie*	
<b>7- Résistance au désarmement</b>	+1 point de maîtrise ou Parade*	
<b>8-</b>	+1 point d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)	
<b>9-</b>	+1 point de maîtrise ou Crochetage*	
<b>10- Intimidation*</b>	+1 points d'endurance ou Camouflage*	

### **Assomage**

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### **Évasion.**

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'aient l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### **Surprise.**

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habiletés ou la magie.

### **Torture (préparation : 15 minutes)**

Oblige la victime maîtrisée (immobilisée) à répondre aux questions de l'interrogateur ayant cette habileté, et ce, dans la mesure de ses connaissances. Le joueur doit annoncer qu'il utilise présentement son habileté de torture sur sa victime. Celle-ci doit révéler, le plus honnêtement possible, sans détour de phrases, les réponses aux questions de celui qui possède la discipline de torture.

### **Combat à deux armes.**

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frapper à un + les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### **Estimation**

Le joueur pourra bénéficier de renseignements privilégié par rapport aux prix des items ou obtenir un rabais ou une vente enrichie de 5% par niveau aux marchands.

### **Désarmement (préparation : 15 minutes)**

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### **Acquisition de poison**

Un individu a parfois certains contacts avec des alchimistes ou le marché noir. Chaque période de repas, un type de poison qu'il peut soit appliquer sur une dague ou incorporer dans un breuvage ou dans la nourriture est choisi. Les types sont:

1. Paralyse (deux minutes)
2. Venin (décès du personnage dans un délai de quinze (15) minutes, sauf si un contre-poison est donné à temps à la victime.
3. + 2 de dégâts par niveau d'expérience, pour une utilisation seulement
4. Contre-poison

La disponibilité des poisons varie selon leur rareté et les fluctuations du marché et sont disponibles chez l'aubergiste pour la dose gratuite et peu parfois être acheté ailleurs. Le poison est illégal et quiconque prit avec du poison (sauf l'aubergiste) est hors-la-loi.

### **Frénésie**

En criant le mot « frénésie », le personnage doit commencer à se battre avec rage (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres). Lors de sa frénésie qui dure 5 minutes, il ajoute quatre (4) aux dégâts qu'il fait avec une arme de mêlée et est immunisé aux charmes, aux effets de la peur et à la guérison. Il ne peut se retirer d'un combat une fois engagé. Si ses ennemis sont vaincus ou ont réussi à fuir, il devra continuer à se battre de façon acharnée avec les gens les plus proches (amis ou ennemis), et ce jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement. S'il ne trouve personne à portée, il cherchera les sentiers à la recherche de combat pour le temps restant. À la fin de sa frénésie, le personnage tombe au sol inconscient. Les règles de mise hors de combat s'appliquent.

### **Parade (préparation : 30 minutes)**

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### **Crochetage.**

Certains coffres/portes sont barrés (suivre les indications sur le papier que vous trouverez).

### **Camouflage**

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

### **Intimidation (préparation 15 minutes)**

Le bandit peut piller normalement une victime ayant la moitié de ses niveaux. La victime intimidée capitule sans combattre.

### **Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).**

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : ASSASSIN**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : NAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Ces gens existent parce que leur profession est en demande. Les employeurs usuels de cette classe sont ceux qui désire éliminer quelqu'un dont l'existence nuit à leur plan. Tueurs entraînés, discret et silencieux, ils utilisent l'anonymat et la surprise pour atteindre leur cible. Il est inconcevable de voir un assassin de moralité "bonne".

Points d'endurance: Indice de Maîtrise: Indice de Présence: Sorts par jour:	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
	11	12	13	14	15
2	3	4	5		
3	4	5	6		
-	-	-	-	-	

**Argent de départ:** 60**Armes autorisées :** Toutes sauf armes à deux mains**Bouclier :** non**Armures autorisées :** Cuir.

**HABILITÉS INITIALES :** Nain ( Infra vision\*, langage des nains\*) Acquisition du poison\*, Assomage\*, Surprise\*, Combat à deux dagues\* (\*=voir explication de l'habilité au verso).

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Évasion*
3- Résistance aux charmes	+1 point de présence ou Combat à deux armes*
4-	+1 point de maîtrise ou Camouflage*
5- +1 point de maîtrise	+1 point d'endurance ou Boni à l'arc (+2 aux dégâts)
6-	+1 point de présence ou Exécution*
7-	+1 point d'endurance ou Déguisement*
8- Profession*	+1 point de maîtrise ou Chasse*
9-	+1 point de présence ou Perception*
10- Assassinat* (règles de surprise mais tue instantanément la victime).	+1 points d'endurance ou Pistage*





**Classe : ASSASSIN**

**Nom du joueur :** \_\_\_\_\_

**Race : HUMAIN**

**Nom du personnage :** \_\_\_\_\_

**Moralité :** Bon Mauvais

**Description :** Ces gens existent parce que leur profession est en demande. Les employeurs usuels de cette classe sont ceux qui désire éliminer quelqu'un dont l'existence nuit à leur plan. Tueurs entraînés, discret et silencieux, ils utilisent l'anonymat et la surprise pour atteindre leur cible. Il est inconcevable de voir un assassin de moralité "bonne".

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>10</b>	11	12	13	14
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>2</b>	3	4	5	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>3</b>	4	5	6	
<b>Sorts par jour:</b>	<b>-</b>	-	-	-	-

**Argent de départ:** 60

**Armes autorisées :** Toutes

**Bouclier :** non

**Armures autorisées :** Cuir.

**HABILITÉS INITIALES :** Acquisition du poison\*, Assommage\*, Surprise\*, Combat à deux dagues\* (\*=voir explication de l'habilité au verso).

#### **TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>	
<b>2-</b>	+ 1 point d'endurance ou Évasion*	
<b>3- Résistance aux charmes</b>	+1 point de présence ou Combat à deux armes*	
<b>4-</b>	+1 point de maîtrise ou Camouflage*	
<b>5- +1 point de maîtrise</b>	+1 point d'endurance ou Boni à l'arc (+2 aux dégâts)	
<b>6-</b>	+1 point de présence ou Exécution*	
<b>7-</b>	+1 point d'endurance ou Déguisement*	
<b>8- Profession*</b>	+1 point de maîtrise ou Chasse*	
<b>9-</b>	+1 point de présence ou Perception*	
<b>10- Assassinat*</b> (règles de surprise mais tue instantanément la victime).	+1 points d'endurance ou Pistage*	

### **Acquisition de poison**

Un individu a parfois certains contacts avec des alchimistes ou le marché noir. Chaque période de repas, un type de poison qu'il peut soit appliquer sur une dague ou incorporer dans un breuvage ou dans la nourriture est choisi. Les types sont:

1. Paralyse (deux minutes)
2. Venin (décès du personnage dans un délai de quinze (15) minutes, sauf si un contre-poison est donné à temps à la victime.
3. + 2 de dégâts par niveau d'expérience, pour une utilisation seulement
4. Contrepoison

La disponibilité des poisons varie selon leur rareté et les fluctuations du marché et sont disponibles chez l'aubergiste pour la dose gratuite et peu parfois être acheté ailleurs. Le poison est illégal et quiconque prit avec du poison (sauf l'aubergiste) est hors-la-loi.

### **Assomage**

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### **Surprise.**

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habilités ou la magie.

### **Combat à deux dagues**

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conserve leur bonus même dans la mauvaise main)

### **Évasion.**

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### **Combat à deux armes.**

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un + les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### **Camouflage**

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

### **Exécution**

Une personne peut mettre à mort un condamné ou un monstre en invitant l'archange de Pléiorak . Une cérémonie d'une demi-heure en la présence d'au moins dix (10) témoins tout ce temps, incite l'archange de Pléiorak à venir juger (et éventuellement mettre à mort définitivement) un ou des condamnés.

### **Déguisement**

Le joueur doit se déguiser pour le vrai (ex : perruques, fausse barbe, etc) et incarner un autre rôle (se comporter différemment). Il est alors impossible de détecter le vrai visage de l'assassin autre que par des moyens magiques (objets ou sorts).

### **Profession**

Un salaire est versé (par l'aubergiste) après le repas du midi pour payer les services rendus.

### **Chasse**

Les personnages ayant l'habileté de chasser découvrent les points faibles d'un type de créatures après les avoir combattues cinq fois convenablement. Le type de créature est choisi par le joueur une fois sur le terrain (ex : trolls ou vampire ou goules ou ogres, etc. Seulement trois coups d'armes seront nécessaires pour abattre une créature chassée. Les dommages effectués seront annoncés comme des dommages de chasse.

### **Perception**

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### **Pistage**

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### **Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).**

Cuir : +5, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : NINJA**

**Nom du joueur :** \_\_\_\_\_

**Race : HUMAIN**

**Nom du personnage :** \_\_\_\_\_

**Moralité : Mauvais**

**Description :** Ces gens existent parce que leur profession est en demande. Les employeurs usuels de cette classe sont ceux qui désirent éliminer quelqu'un dont l'existence nuit à leur plan. Tueurs entraînés, discrets et silencieux, ils utilisent l'anonymat et la surprise pour atteindre leur cible. Il est inconcevable de voir un ninja de moralité "bonne". Il est différent de l'assassin car il est d'origine asiatique et parle avec un accent. Il se bat avec des armes orientales et cache son visage.

**Points d'endurance:**

**Indice de Maîtrise:**

**Indice de Présence:**

**Sorts par jour:**

<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>13</b>	14	15	16	17
<b>3</b>	4	5	6	
<b>4</b>	5	6		
-	-	-	-	-

**Argent de départ:** 100      **Armes autorisées :** Katana, nunchaku, sarbacane, shuriken, saï, bo, arc  
**Bouclier :** non      **Armures autorisées :** Aucune

**HABILITÉS INITIALES :** Acquisition du poison\*, Surprise\*, Combat à deux dagues orientales (saï)\*, Évasion\*, Parade\* (\*=voir explication de l'habileté au verso).

#### **TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b>	+ 1 point d'endurance ou Combat à deux armes*
<b>3- Résistance aux charmes</b>	+1 point de présence ou Camouflage*
<b>4-</b>	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec Shuriken
<b>5-</b>	+1 point d'endurance ou +1 dégât avec armes de mêlée orientales (bonus sur les deux armes)
<b>6- Invisibilité*</b>	+1 point de présence ou Boni à l'arc (+2 aux dégâts)
<b>7-</b>	+1 point d'endurance ou Désarmement*
<b>8- Profession*</b>	+1 point de maîtrise ou Exécution*
<b>9-</b>	+1 point de présence ou Disparition*
<b>10- Boules de fumée*</b>	+1 points d'endurance ou Pistage*

### **Armes orientales**

Le ninja doit se battre uniquement avec des armes orientales. Ces armes sont d'un style un peu différent mise à part le bo qui est pareil au bâton et l'arc. Ces armes ne sont utilisables que par les ninjas, les samourais (Rônins) et certains monstres.

### **Acquisition de poison**

Un individu a parfois certains contacts avec des alchimistes ou le marché noir. Chaque période de repas, un type de poison qu'il peut soit appliquer sur une dague ou incorporer dans un breuvage ou dans la nourriture est choisi. Les types sont:

1. Paralyse (deux minutes)
2. Venin (décès du personnage dans un délai de quinze (15) minutes, sauf si un contre-poison est donné à temps à la victime.
3. + 2 de dégâts par niveau d'expérience, pour une utilisation seulement
4. Contrepoison

La disponibilité des poisons varie selon leur rareté et les fluctuations du marché et sont disponibles chez l'aubergiste pour la dose gratuite et peut parfois être acheté ailleurs. Le poison est illégal et quiconque prit avec du poison (sauf l'aubergiste) est hors-la-loi.

### **Surprise.**

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habiletés ou la magie.

### **Combat à deux dagues orientales (saï)**

Le personnage peut se battre avec deux dagues orientales et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### **Évasion.**

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'aient l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### **Parade (préparation : 30 minutes)**

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### **Combat à deux armes.**

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un + les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### **Camouflage**

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

### **Invisibilité (préparation 30 minutes)**

Le ninja peut se rendre invisible aussi longtemps qu'il le veut mais s'il redevient visible, il doit ensuite attendre une heure avant de réutiliser ce pouvoir. Afin de rester invisible, le ninja ne doit rien avoir dans les mains (car il doit faire des gestes mystiques pour garder son invisibilité). Il ne peut donc utiliser surprise et invisibilité en même temps. L'habileté perception peut le repérer.

### **Désarmement (préparation : 15 minutes)**

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### **Exécution**

Une personne peut mettre à mort un condamné ou un monstre en invitant l'archange de Pléiorak. Une cérémonie d'une demi-heure en la présence d'au moins dix (10) témoins tout ce temps, incite l'archange de Pléiorak à venir juger (et éventuellement mettre à mort définitivement) un ou des condamnés.

### **Profession**

Un salaire est versé (par l'aubergiste) après le repas du midi pour payer les services rendus.

### **Disparition (préparation : 30 minutes)**

Le ninja peut dire « disparition tchak » afin de se téléporter au loin. Pour ce faire, il demande à tous de fermer les yeux pendant dix (10) secondes (même ceux ayant l'habileté pistage). Le ninja doit alors fuir loin de l'endroit où il était.

### **Pistage**

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### **Boule de fumée**

Le ninja reçoit six (6) boules de fumée (bâtons indiqués « fumée ») par jour. Le ninja doit casser un bâton en disant « fumée tchak ». Il doit alors avertir tous les gens dans un rayon de 10 mètres et qui n'ont pas l'habileté perception de fermer les yeux pendant deux minutes durant lesquelles le combat continue après le « détchak ». Un sort de rafale de vent ou similaire dissipe la fumée et les gens peuvent alors ouvrir leur yeux. Le ninja peut ainsi utiliser « surprise » sur une victime en la frappant dans le dos.

## Classe : Archer

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : ELFE

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** L'archer est un spécialiste de l'arc et porte grand soin à ses flèches qui sont l'arme avec laquelle il se bat mieux. Il maîtrise peu d'autres armes, passant son temps à perfectionner son tir à l'arc pour la chasse, le combat ou le loisir. Il aime rester discret et combattre de loin, évitant les mêlées. Seul les elfes sont suffisamment habile pour devenir archer. Il est quelqu'un de discret et silencieux lors de ses déplacements et aime bien rester à couvert lorsqu'il attaque.

Points d'endurance: Indice de Maîtrise: Indice de Présence: Sorts par jour:	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
	7	8	9	10	11
	1	2	3	4	
	3	4	5		
	-	-	-	-	-

Argent de départ: 100

Armes autorisées : Arc, dague, dague de jet, hachette.

Bouclier : Non

Armures autorisées : cuir et bracelets

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, +2 dégâts à l'arc, langage elfique) Boni à l'Arc (+2 aux dégâts), Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts), chasse à l'arc\*, Pistage\*, Évasion\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau	
2-	+ 1 point d'endurance ou Camouflage*	
3-	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec flèches	
4- Chasse à l'arc*	+1 point d'endurance ou Immunisé aux pillages et aux vols de flèches et arcs.	
5-	+1 point de maîtrise ou Surprise*	
6- Résistance à la magie (demi-dégâts)	+1 point de présence ou +1 dégât avec flèches	
7- Chasse à l'arc*	+1 point d'endurance ou Combat à deux dagues*	
8-	+1 point de maîtrise ou Perception*	
9-	+1 point de présence ou +1 dégât avec flèches	
10- Coup critique avec flèches*	+1 points d'endurance ou Flèches de feu*	

## Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	U	v	w	x	y	z
A	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ω	ξ	ψ	ζ	

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Chasse à l'arc (L'archer a la possibilité d'obtenir trois fois cette habilité)

Les personnages ayant l'habileté de chasser découvrent les points faibles d'un type de créatures après les avoir tiré cinq fois convenablement. Le type de créature est choisi par le joueur une fois sur le terrain (ex : trolls ou vampire ou goules ou ogres, etc.) Seulement trois flèches seront nécessaires pour abattre une créature chassée. Les dommages effectués seront annoncés comme des dommages de chasse.

Créatures :

Nombre de fois atteint :

Créatures :

Nombre de fois atteint :

Créatures :

Nombre de fois atteint :

### Pistage

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### Évasion.

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### Camouflage

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

### Perception

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### Surprise.

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habilités ou la magie.

### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### Flèches de feu

L'archer est capable de tirer des flèches enflammées afin de faire des dégâts de feu (équivalent aux dégâts normaux mais dire ex : huit (8) de feu. Il ne peut mettre le feu à des maisons ou des personnages mais ses dégâts pourront être utiles contre certaines créatures (ex : troll)

### Coup critique (avec flèche) (Préparation : 15 minutes, valide jusqu'à ce qu'un bon coup soit porté)

Connaissant les points faibles des créatures humanoïdes, le joueur peut effectuer des dommages critiques avec une flèche (il doit annoncer « coup critique »). Les dommages sont remplacés par un effet faisant perdre l'utilisation du membre touché (bras ou jambe). La victime doit simuler.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).

Cuir : +5, bracelets : +1 chacun

## Classe : Chasseur

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Cet individu pratique la chasse et la survie dans les bois. Ces talents de ranger l'aidant, il est celui le plus apte à capturer ou tuer les créatures tels que les animaux, les humanoïdes ou monstres divers. Habile à les traquer, il est également un féroce combattant. Certains en ont même fait une vocation et opèrent comme chasseurs de prime dans certains villages. Après un certain temps, ceux-ci sont mieux connus sous le nom de tueur de trolls, de vampire ou autre.

Points d'endurance:

Indice de Maîtrise:

Indice de Présence:

Sorts par jour:

Niv 1	Ajustement versus niveaux			
10	11	12	13	14
2	3	4	5	
3	4	5		
-	-	-	-	-

Argent de départ: 80

Armes autorisées : Toutes

Bouclier : Non

Armures autorisées : Cuir, Cuir clouté.

**HABILITÉS INITIALES :** Boni à l'Arc (+2 aux dégâts), Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts), chasse\*, Pistage\*, Combat à deux armes\*, Combat à deux dagues\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-Résistance aux charmes.	+ 1 point d'endurance ou Perception*
3-	+1 point de maîtrise ou Surprise*
4- Chasse*	+1 point d'endurance ou Assommage*
5-	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
6- Résistance à la foudre (demi-dégâts)	+1 point de présence ou Désarmement*
7- Chasse*	+1 point d'endurance ou Herborisme*
8-	+1 point de maîtrise ou Camouflage*
9-	+1 point de présence ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
10- Coup critique*	+1 points d'endurance ou Évasion*

### **Chasse** (Le chasseur a la possibilité d'obtenir trois fois cette habileté)

Les personnages ayant l'habileté de chasser découvrent les points faibles d'un type de créatures après les avoir combattues cinq fois convenablement. Le type de créature est choisi par le joueur une fois sur le terrain (ex : trolls ou vampire ou goules ou ogres, etc. Seulement trois coups d'armes seront nécessaires pour abattre une créature chassée. Les dommages effectués seront annoncés comme des dommages de chasse.

Créatures : Nombre de fois combattu :

Créatures : Nombre de fois combattu :

Créatures : Nombre de fois combattu :

### **Pistage**

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### **Combat à deux armes.**

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### **Combat à deux dagues**

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### **Perception**

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### **Surprise.**

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habilités ou la magie.

### **Assomage**

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime

se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### **Désarmement** (*préparation : 15 minutes*)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### **Herborisme**

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### **Camouflage**

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

### **Évasion.**

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### **Coup critique** (Préparation : 15 minutes, valide jusqu'à ce qu'un bon coup soit porté)

Connaissant les points faibles des créatures humanoïdes, le joueur peut effectuer des dommages critiques avec une arme de mêlée (il doit annoncer « coup critique »). Les dommages sont remplacés par un effet faisant perdre l'utilisation du membre touché (bras ou jambe). La victime doit simuler.

### **Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).**

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Jambières et bracelets : +1 chacun



## Classe : Chasseur

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : ELFE

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Cet individu pratique la chasse et la survie dans les bois. Ces talents de ranger l'aidant, il est celui le plus apte à capturer ou tuer les créatures tels que les animaux, les humanoïdes ou monstres divers. Habile à les traquer, il est également un féroce combattant. Certains en ont même fait une vocation et opèrent comme chasseurs de prime dans certains villages. Après un certain temps, ceux-ci sont mieux connus sous le nom de tueur de trolls, de vampire ou autre.

Points d'endurance:

Indice de Maîtrise:

Indice de Présence:

Sorts par jour:

Niv 1	Ajustement versus niveaux			
8	9	10	11	12
1	2	3	4	
3	4	5		
-	-	-	-	-

Argent de départ: 80

Armes autorisées : Toutes

Bouclier : Non

Armures autorisées : Cuir, Cuir clouté.

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, +2 dégâts à l'arc, langage elfique) Boni à l'Arc (+2 aux dégâts), Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts), chasse\*, Pistage\*, Combat à deux armes\*, Combat à deux dagues\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-Résistance aux charmes.	+ 1 point d'endurance ou Perception*
3-	+1 point de maîtrise ou Surprise*
4- Chasse*	+1 point d'endurance ou Assommage*
5-	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
6- Résistance à la foudre (demi-dégâts)	+1 point de présence ou Désarmement*
7- Chasse*	+1 point d'endurance ou Herborisme*
8-	+1 point de maîtrise ou Camouflage*
9-	+1 point de présence ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
10- Coup critique*	+1 points d'endurance ou Évasion*

## Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	U	v	w	x	y	z
A	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ω	ω	ξ	ψ	ζ

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Chasse (Le chasseur a la possibilité d'obtenir trois fois cette habileté)

Les personnages ayant l'habileté de chasser découvrent les points faibles d'un type de créatures après les avoir combattues cinq fois convenablement. Le type de créature est choisi par le joueur une fois sur le terrain (ex : trolls ou vampire ou goules ou ogres, etc. Seulement trois coups d'armes seront nécessaires pour abattre une créature chassée. Les dommages effectués seront annoncés comme des dommages de chasse.

Créatures :

Nombre de fois combattu :

Créatures :

Nombre de fois combattu :

Créatures :

Nombre de fois combattu :

### Pistage

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### Combat à deux armes.

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### Perception

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### Surprise.

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habiletés ou la magie.

### Assomage

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### Désarmement (préparation : 15 minutes)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### Camouflage

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

### Évasion.

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'aient l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### Coup critique (Préparation : 15 minutes, valide jusqu'à ce qu'un bon coup soit porté)

Connaissant les points faibles des créatures humanoïdes, le joueur peut effectuer des dommages critiques avec une arme de mêlée (il doit annoncer « coup critique »). Les dommages sont remplacés par un effet faisant perdre l'utilisation du membre touché (bras ou jambe). La victime doit simuler.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable).

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Jambières et bracelets : +1 chacun

## Classe : CHEVALIER

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Le Chevalier commande habituellement le respect et l'admiration des autres individus. Il est la personne qui a su se distinguer jadis par ses prouesses, sa vertu et son courage. C'est ainsi qu'il a pu être Chevalier. Le chevalerie étant devenue héréditaire, la plupart des jeunes chevaliers proviennent aujourd'hui de familles aisées, ce qui leur confère un avantage quand vient le temps d'escalader l'échelle hiérarchique. Certains disent que les dieux protègent ces paladins.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	13	14	15	16	17
Indice de Maîtrise:	2	3	4	5	6
Indice de Présence:	5	6	7		
Sorts par jour:	-	-	-	-	-

Argent de départ: 400

Armes autorisées : Toutes.

Bouclier : Tous

Armures autorisées : Toutes.

**HABILITÉS INITIALES :** Parade\*, Combat à deux armes\*, Résistance à l'intimidation et aux coups critiques (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Profession*
3-	+1 point de maîtrise ou Charge*
4- Résistances à la peur	+1 point de présence ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
5- Guérison*	+1 point d'endurance ou Repousser les morts-vivants*
6-	+1 point de maîtrise ou Boni à l'arc (+2 dégâts)
7- Résistances aux maladies	+1 point de présence ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
8-	+1 point d'endurance ou Repousser les morts-vivants*
9-	+1 point de maîtrise ou Résistance à la paralysie
10- Détection et protection du mal*	+1 points d'endurance et +1 maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

**Parade** (*préparation : 30 minutes*)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

**Combat à deux armes**

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

**Profession**

Un salaire est versé (par l'aubergiste) après le repas du midi pour payer les services rendus. (10 écus par niveau)

**Charge** (*préparation : 15 minutes*)

La charge doit se faire lors de la première tentative d'attaque. Le premier coup porté reçoit un bonus de +4 aux dégâts avec une arme de mêlée seulement. L'attaquant n'a droit qu'à un seul coup (le premier) et doit annoncer les dégâts à voix haute (ex : Charge six (6) !). Que le coup rate la cible, frappe un bouclier ou touche la cible, l'attaquant n'a qu'un coup d'arme à donné ainsi. La charge ne peut être combiné avec surprise, assommage, désarmement, chasse, bris d'armes ou coup critique.

**Guérison**

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

**Repousser les morts-vivants**

Permet de faire fuir divinement des morts-vivants. La puissance de ce pouvoir équivaut à l'indice de présence de l'utilisateur multiplié par le nombre de fois que cette habileté a été sélectionnée. Lors de l'utilisation, la puissance est annoncée aux créatures visées (ex: repousser les morts-vivants : puissance 12). Les créatures affectées par le vade retro fuiront loin de celui qui a l'habileté. Par contre, cela ne fonctionnera pas si les créatures sont coincées et ne peuvent s'enfuir. Parfois la puissance peut être si imposante que les créatures seront instantanément détruites.

**Détection et protection du mal** (*préparation : 15 minutes*)

Le chevalier a atteint le statut de paladin et peut maintenant détecter le mal. Pour ce faire, il doit pointer la victime et dire « Tchak ». Il demande alors à la personne de lui dire s'il est hostile (s'il veut du mal au chevalier) et s'il est de moralité mauvaise. La victime est tenu de répondre honnêtement. Une fois la réponse obtenu, le chevalier crie « Détchak » et le jeu reprend. Si la personne a été détecté comme mauvaise, le chevalier possède une aura temporaire contre lui (15 minutes) pendant lesquels tous les dégâts que cette personne lui inflige (par magie, par arme ou pouvoirs spéciales) sont réduits de moitié.

**Bonus des points d'endurance des armures** (*si applicable*)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plats : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

## Classe : CHEVALIER

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : ELFE

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Le Chevalier commande habituellement le respect et l'admiration des autres individus. Il est la personne qui a su se distinguer jadis par ses prouesses, sa vertu et son courage. C'est ainsi qu'il a pu être Chevalier. Le chevalerie étant devenue héréditaire, la plupart des jeunes chevaliers proviennent aujourd'hui de familles aisées, ce qui leur confère un avantage quand vient le temps d'escalader l'échelle hiérarchique. Certains disent que les dieux protègent ces paladins.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	11	12	13	14	15
Indice de Maîtrise:	1	2	3	4	5
Indice de Présence:	5	6	7		
Sorts par jour:	-	-	-	-	-

Argent de départ: 400

Armes autorisées : Toutes.

Bouclier : Tous

Armures autorisées : Toutes.

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance aux charmes, au sommeil et à la paralysie, +2 dégâts à l'arc, langage elfique) Parade\*, Combat à deux armes\*, Résistance à l'intimidation et aux coups critiques (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Profession*
3-	+1 point de maîtrise ou Charge*
4- Résistances à la peur	+1 point de présence ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
5- Guérison*	+1 point d'endurance ou Repousser les morts-vivants*
6-	+1 point de maîtrise ou Boni à l'arc (+2 dégâts)
7- Résistances aux maladies	+1 point de présence ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
8-	+1 point d'endurance ou Repousser les morts-vivants*
9-	+1 point de maîtrise ou Résistance à la paralysie
10- Détection et protection du mal*	+1 points d'endurance et +1 maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

## Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
A	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ϖ	ω	ξ	ψ	ζ

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Parade (*préparation : 30 minutes*)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### Combat à deux armes

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Profession

Un salaire est versé (par l'aubergiste) après le repas du midi pour payer les services rendus. (10 écus par niveau)

### Charge (*préparation : 15 minutes*)

La charge doit se faire lors de la première tentative d'attaque. Le premier coup porté reçoit un bonus de +4 aux dégâts avec une arme de mêlée seulement. L'attaquant n'a droit qu'à un seul coup (le premier) et doit annoncer les dégâts à voix haute (ex : Charge six (6) !). Que le coup rate la cible, frappe un bouclier ou touche la cible, l'attaquant n'a qu'un coup d'arme à donné ainsi. La charge ne peut être combiné avec surprise, assommage, désarmement, chasse, bris d'armes ou coup critique.

### Guérison

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

### Repousser les morts-vivants

Permet de faire fuir divinement des morts-vivants. La puissance de ce pouvoir équivaut à l'indice de présence de l'utilisateur multiplié par le nombre de fois que cette habileté a été sélectionnée. Lors de l'utilisation, la puissance est annoncée aux créatures visées (ex: repousser les morts-vivants : puissance 12). Les créatures affectées par le vade retro fuiront loin de celui qui a l'habileté. Par contre, cela ne fonctionnera pas si les créatures sont coincées et ne peuvent s'enfuir. Parfois la puissance peut être si imposante que les créatures seront instantanément détruites.

### Détection et protection du mal (*préparation : 15 minutes*)

Le chevalier a atteint le statut de paladin et peut maintenant détecter le mal. Pour ce faire, il doit pointer la victime et dire « Tchak ». Il demande alors à la personne de lui dire s'il est hostile (s'il veut du mal au chevalier) et s'il est de moralité mauvaise. La victime est tenu de répondre honnêtement. Une fois la réponse obtenu, le chevalier crie « Détchak » et le jeu reprend. Si la personne a été détecté comme mauvaise, le chevalier possède une aura temporaire contre lui (15 minutes) pendant lesquels tous les dégâts que cette personne lui inflige (par magie, par arme ou pouvoirs spéciales) sont réduits de moitié.

### Bonus des points d'endurance des armures (*si applicable*)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : Duelliste**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Le Duelliste choisit d'utiliser ses talents au combat en tentant toujours de se prouver à lui-même et aux autres. Constamment en compétition, il cherche défis et adversaires de taille pour rehausser ses habiletés ou confirmer son statut. Se considérant comme un artiste, il ne refuse jamais un duel. Superbe technicien, sa vie est destinée à la spécialisation d'un type d'arme en particulier.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	12	13	14	15	16
<b>Indice de Maîtrise:</b>	2	3	4		
<b>Indice de Présence:</b>	3	4	5	6	
<b>Sorts par jour:</b>	-	-	-	-	-

**Argent de départ:** 80**Armes autorisées :** Toutes**Bouclier :** Tous**Armures autorisées :** Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Désarmement\*, Parade\*, Combat à deux armes\* et Résistance à la peur (voir explication de l'habileté au verso)

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Perception*	+ 1 point d'endurance ou + 1 dégât avec armes contondantes (main habile seulement)
3- Résistance au désarmement	+1 point de présence ou Combat à deux dagues*
4- Résistance à l'intimidation	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec épée courte, longue ou bâtarde (main habile seulement).
5-	+1 point d'endurance ou +1 dégât avec dague et dague de jet (bonus applicable sur les deux dagues)
6- Résistance aux coups critiques	+1 point de présence ou Persuasion*
7-	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec épée courte, longue ou bâtarde (main habile seulement).
8- Résistance à la paralysie	+1 point d'endurance ou + 1 dégât avec armes contondantes (main habile seulement)
9-	+1 point de présence ou +1 dégât avec dague et dague de jet (bonus applicable sur les deux dagues)
10- Craque arme ou bouclier*	+1 points d'endurance ou +1 dégât avec épée courte, longue ou bâtarde (main habile seulement).

**Parade** (*préparation : 30 minutes*)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

**Désarmement** (*préparation : 15 minutes*)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

**Combat à deux armes**

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

**Perception**

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

**Combat à deux dagues**

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

**Persuasion** (*préparation : 15 minutes*).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure quinze (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

**Craque arme ou bouclier** (*préparation : 15 minutes*)

Le duelliste frappe si bien qu'il brise l'arme ou le bouclier de l'opposant en frappant l'objet qu'il veut détruire. L'objet devient alors inutilisable à moins d'être réparé par un forgeron ou avec l'habileté armurerie.

**Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)**

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plats : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun



**Classe : Duelliste**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : ELFE

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Le Duelliste choisit d'utiliser ses talents au combat en tentant toujours de se prouver à lui-même et aux autres. Constamment en compétition, il cherche défis et adversaires de taille pour rehausser ses habiletés ou confirmer son statut. Se considérant comme un artiste, il ne refuse jamais un duel. Superbe technicien, sa vie est destinée à la spécialisation d'un type d'arme en particulier.

Points d'endurance: Indice de Maîtrise: Indice de Présence: Sorts par jour:	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
	10	11	12	13	14
1	2	3			
3	4	5	6		
-	-	-	-	-	

**Argent de départ:** 80**Armes autorisées :** Toutes**Bouclier :** Tous**Armures autorisées :** Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, +2 dégâts à l'arc, langage elfique) , Désarmement\*, Parade\*, Combat à deux armes\* et Résistance à la peur (voir explication de l'habileté au verso)

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Perception*	+ 1 point d'endurance ou + 1 dégât avec armes contondantes (main habile seulement)
3- Résistance au désarmement	+1 point de présence ou Combat à deux dagues*
4- Résistance à l'intimidation	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec épée courte, longue ou bâtarde (main habile seulement).
5-	+1 point d'endurance ou +1 dégât avec dague et dague de jet (bonus applicable sur les deux dagues)
6- Résistance aux coups critiques	+1 point de présence ou Persuasion*
7-	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec épée courte, longue ou bâtarde (main habile seulement).
8- Résistance à la paralysie	+1 point d'endurance ou + 1 dégât avec armes contondantes (main habile seulement)
9-	+1 point de présence ou +1 dégât avec dague et dague de jet (bonus applicable sur les deux dagues)
10- Craque arme ou bouclier*	+1 points d'endurance ou +1 dégât avec épée courte, longue ou bâtarde (main habile seulement).

## Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
A	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ϖ	ω	ξ	ψ	ζ

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Parade (*préparation : 30 minutes*)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### Désarmement (*préparation : 15 minutes*)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### Combat à deux armes

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Perception

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### Persuasion (*préparation : 15 minutes*).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure quinze (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### Craque arme ou bouclier (*préparation : 15 minutes*)

Le duelliste frappe si bien qu'il brise l'arme ou le bouclier de l'opposant en frappant l'objet qu'il veut détruire. L'objet devient alors inutilisable à moins d'être réparé par un forgeron ou avec l'habileté armurerie.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

## Classe : MERCENAIRE

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : Nain

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Correctement défini comme un individu qui n'agit que pour une solde , ces gens demeurent habituellement loyaux à leur employeur payant, sinon c'est leur réputation qui en prend un coup et les jours maigres sont à venir. L'argent et la popularité sont la principale motivation de ces "gladiateurs". Le mercenaire est un combattant efficace.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	13	14	15	16	17
Indice de Maîtrise:	3	4	5	6	
Indice de Présence:	1	2	3	4	
Sorts par jour:	-	-	-	-	-

Argent de départ: 100

Armes autorisées : Toutes sauf les armes à deux-mains

Bouclier : Petit (écu)

Armures autorisées : Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Nain ( Infra vision\*, langage des nains\*), Désarmement\*, Parade\*, Estimation\*, Combat à deux armes\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Résistance à l'intimidation	+ 1 point d'endurance ou Résistance aux charmes
3-	+1 point de présence ou Combat à deux dagues*
4- Résistances au sommeil	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
5-	+1 point d'endurance ou Immunité aux pillages et aux vols* (sauf par les plus haut niveau que lui)
6-	+1 point de présence ou Boni à l'arc (+2 dégâts)
7- + 1 point de maîtrise	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
8-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts)
9-	+1 point de présence ou Assomage*
10- Chasse aux trésors	+1 points d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

## Langage des nains

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
↖	↙	↘	↗	↕	←	→	↑	↓	↖	↗	↘	↙	↕	↔	↕	▲	▼	△	▽	◀	▶	◁	▷	◀	▶	◁	▷

### Infra vision

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Parade (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### Désarmement (préparation : 15 minutes)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### Combat à deux armes

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Estimation

Le joueur pourra bénéficier de renseignements privilégié par rapport aux prix des items ou obtenir un rabais ou une vente enrichie de 5% par niveau aux marchands.

### Combat à deux dagues

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### Immunité aux pillages et aux vols

Le mercenaire ne peut être pillé après un combat et ne peut être victime de pick-pocket (habileté subtiliser) à moins que ceux voulant lui dérober ses biens soient d'un niveau plus élevé que le mercenaire.

### Assommage

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### Chasse aux trésors

L'expérience et les contacts du mercenaire lui permettent de trouver une carte aux trésors à chaque jour (qui lui sera fournie par l'érudit pour les besoins du jeu). Ce trésor comprend au moins un objet magique mais peut être protégé par des pièges, monstres ou autres.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plats : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

## Classe : MERCENAIRE

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : Humain

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Correctement défini comme un individu qui n'agit que pour une solde , ces gens demeurent habituellement loyaux à leur employeur payant, sinon c'est leur réputation qui en prend un coup et les jours maigres sont à venir. L'argent et la popularité sont la principale motivation de ces "gladiateurs". Le mercenaire est un combattant efficace.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	12	13	14	15	16
Indice de Maîtrise:	3	4	5	6	
Indice de Présence:	1	2	3	4	
Sorts par jour:	-	-	-	-	-

Argent de départ: 100

Armes autorisées : Toutes

Bouclier : Tous

Armures autorisées : Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Désarmement\*, Parade\*, Estimation\*, Combat à deux armes\*  
(\*=voir explication de l'habilité au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Résistance à l'intimidation	+ 1 point d'endurance ou Résistance aux charmes
3-	+1 point de présence ou Combat à deux dagues*
4- Résistances au sommeil	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
5-	+1 point d'endurance ou Immunité aux pillages et aux vols* (sauf par les plus haut niveau que lui)
6-	+1 point de présence ou Boni à l'arc (+2 dégâts)
7- + 1 point de maîtrise	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
8-	+1 point d'endurance ou Boni à l'arbalète (+4 aux dégâts)
9-	+1 point de présence ou Assomage*
10- Chasse aux trésors	+1 points d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

**Parade** (*préparation : 30 minutes*)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

**Désarmement** (*préparation : 15 minutes*)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

**Combat à deux armes**

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

**Estimation**

Le joueur pourra bénéficier de renseignements privilégié par rapport aux prix des items ou obtenir un rabais ou une vente enrichie de 5% par niveau aux marchands.

**Combat à deux dagues**

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajouté qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conserve leur bonus même dans la mauvaise main)

**Immunité aux pillages et aux vols**

Le mercenaire ne peut être pillé après un combat et ne peut être victime de pick-pocket (habileté subtiliser) à moins que ceux voulant lui dérober ses biens soient d'un niveau plus élevé que le mercenaire.

**Assommage**

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

**Chasse aux trésors**

L'expérience et les contacts du mercenaire lui permet de trouver une carte aux trésors à chaque jour (qui lui sera fourni par l'érudite pour les besoins du jeu). Ce trésor comprend au moins un objet magique mais peut être protégé par des pièges, monstres ou autres.

**Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)**

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : TEMPLIER**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : Humain

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Membre d'un ordre religieux et militaire d'un temple, le templier fait partie d'un ordre sacré issue d'un rituel béni. Il représente pour la société, le plus haut standard du code moral et d'éthique. Leur but ultime est de promouvoir les principes de leur foi en prêchant par l'exemple. Les templiers fonctionnent souvent avec les clercs, quelques fois même ceux de religions différentes. Ils sont les gardiens d'objets sacrés et de lieux bénis.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	12	13	14	15	16
Indice de Maîtrise:	3	4	5	6	
Indice de Présence:	4	5	6		
Sorts par jour:	2	3	4	5	6



























**Argent de départ:** 80      **Armes autorisées :** Épée courte et longue, massue, bâton, masse d'arme, fléau, dague, dague de jet et fronde.  
**Bouclier :** Tous      **Armures autorisées :** Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Résistance à la paralysie, Vieux commun\*, Dévotion\*, Combat à deux armes\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)  
**SPHÈRES DE MAGIE :** Combat et communion.

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+1 point d'endurance ou Pistage*
3- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou guérison*
4- Torture*	+1 point de maîtrise ou Désarmement*
5- Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Poser des pièges*
6-	+1 point de présence ou +1 dégâts avec arme de mêlée (main habile seulement)
7-	+1 point d'endurance ou Parade*
8- Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Nouvelle formule de sort au choix du clerc
9-	+1 point d'endurance ou Résistances aux poisons et aux charmes
10- Prières	+1 maîtrise ou 1 sort de plus par jour

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
																									

### Dévotion

Le templier est lié au lieu ou à l'objet qu'il défend. À moins de 20 mètres de ceux-ci, il gagne le double de ses points d'endurance (avant ajustements d'armure) et fait +2 dégâts avec une arme de mêlée. L'objet ou le lieu de culte du templier doit être autorisé par l'érudit. L'objet doit être magique et le lieu doit être un sanctuaire, une crypte, un bâtiment, une sculpture ou autre (mais pas une forêt, un lac, un village, etc).

### Combat à deux armes

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Guérison

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

### Torture (préparation : 15 minutes)

Oblige la victime maîtrisée (immobilisée) à répondre aux questions de l'interrogateur ayant cette habileté, et ce, dans la mesure de ses connaissances. Le joueur doit annoncer qu'il utilise présentement son habileté de torture sur sa victime. Celle-ci doit révéler, le plus honnêtement possible, sans détour de phrases, les réponses aux questions de celui qui possède la discipline de torture.

### Désarmement (préparation : 15 minutes)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### Poser des pièges

L'érudit donnera 2 pièges par périodes de repas. Le fonctionnement des pièges sera expliqué à ce moment sur un papier. Ceux-ci doivent servir à protéger le lieu ou l'objet de culte du templier.

### Parade (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### Prières (préparation : 30 minutes)

En faisant une courte prière à son dieu, le templier se voit, pour une durée de 5 minutes, doté des mêmes pouvoirs que dévotion (voir ci-dessus) peu importe la distance qui le sépare de son objet ou lieu de culte. Si l'objet ou lieu de culte est à moins de 20 mètres du templier, ce dernier bénéficie des deux pouvoirs (donc, quadruple les points de vie avant ajustement d'armure et +4 dégâts avec une arme de mêlée).

### Pistage

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun



**Classe : TEMPLIER**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : Nain

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Membre d'un ordre religieux et militaire d'un temple, le templier fait partie d'un ordre sacré issue d'un rituel béni. Il représente pour la société, le plus haut standard du code moral et d'éthique. Leur but ultime est de promouvoir les principes de leur foi en prêchant par l'exemple. Les templiers fonctionnent souvent avec les clercs, quelques fois même ceux de religions différentes. Ils sont les gardiens d'objets sacrés et de lieux bénis.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	13	14	15	16	17
Indice de Maîtrise:	3	4	5	6	
Indice de Présence:	4	5	6		
Sorts par jour:	2	3	4	5	6

**Argent de départ:** 80      **Armes autorisées :** Épée courte et longue, massue, masse d'arme, fléau, dague, dague de jet et fronde.  
**Bouclier :** Petit (écu)      **Armures autorisées :** Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Nain ( Infra vision\*, langage des nains\*) Résistance à la paralysie, Vieux commun\*, Dévotion\*, Combat à deux armes\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)  
**SPHÈRES DE MAGIE :** Combat et communion.

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+1 point d'endurance ou Pistage*
3- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou guérison*
4- Torture*	+1 point de maîtrise ou Désarmement*
5- Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Poser des pièges*
6-	+1 point de présence ou +1 dégâts avec arme de mêlée (main habile seulement)
7-	+1 point d'endurance ou Parade*
8- Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Nouvelle formule de sort au choix du clerc
9-	+1 point d'endurance ou Résistances aux poisons et aux charmes
10- Prières	+1 maîtrise ou 1 sort de plus par jour

## Langage des nains

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
↶	↷	↸	↹	↺	↻	↼	↽	↾	↿	↺	↻	↼	↽	↾	↿	↺	↻	↼	↽	↾	↿	↺	↻	↼	↽	↾	↿

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

### Dévotion

Le templier est lié au lieu ou à l'objet qu'il défend. À moins de 20 mètres de ceux-ci, il gagne le double de ses points d'endurance (avant ajustements d'armure) et fait +2 dégâts avec une arme de mêlée. L'objet ou le lieu de culte du templier doit être autorisé par l'érudit. L'objet doit être magique et le lieu doit être un sanctuaire, une crypte, un bâtiment, une sculpture ou autre (mais pas une forêt, un lac, un village, etc).

### Combat à deux armes

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### Guérison

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

### Torture (préparation : 15 minutes)

Oblige la victime maîtrisée (immobilisée) à répondre aux questions de l'interrogateur ayant cette habileté, et ce, dans la mesure de ses connaissances. Le joueur doit annoncer qu'il utilise présentement son habileté de torture sur sa victime. Celle-ci doit révéler, le plus honnêtement possible, sans détour de phrases, les réponses aux questions de celui qui possède la discipline de torture.

### Pistage

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### Désarmement (préparation : 15 minutes)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### Poser des pièges

L'érudit donnera 2 pièges par périodes de repas. Le fonctionnement des pièges sera expliqué à ce moment sur un papier. Ceux-ci doivent servir à protéger le lieu ou l'objet de culte du templier.

### Parade (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### Prières (préparation : 30 minutes)

En faisant une courte prière à son dieu, le templier se voit, pour une durée de 5 minutes, doté des mêmes pouvoirs que dévotion (voir ci-dessus) peu importe la distance qui le sépare de son objet ou lieu de culte. Si l'objet ou lieu de culte est à moins de 20 mètres du templier, ce dernier bénéficie des deux pouvoirs (donc, quadruple les points de vie avant ajustement d'armure et +4 dégâts avec une arme de mêlée).

### Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

## Classe : NOBLE

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Les membres de cette classe représentent les gens qui sont habituellement attachés à la cour d'un souverain (à moins d'être souverain eux-mêmes!). Ils occupent normalement des postes de commandement au sein de la hiérarchie civile et politique. Ils préfèrent les intrigues de la cour aux rigueurs du combat. De plus, on les remarque aisément car ils accordent une attention particulière à leur apparence.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
Points d'endurance:	10	11	12	13	14
Indice de Maîtrise:	2	3	4	5	6
Indice de Présence:	6	7	8		
Sorts par jour:	-	-	-	-	-

Argent de départ: 500

Armes autorisées : Toutes.

Bouclier : Tous

Armures autorisées : Toutes

**HABILITÉS INITIALES :** Parade\*, Désarmement\*, Résistance à l'intimidation et aux coups critiques, (\*=voir explication de l'habileté au verso)

### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2-	+ 1 point d'endurance ou Profession*
3- Résistances aux poisons	+1 point de maîtrise ou Résistance à la peur
4- Guérison*	+1 point de présence ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
5- + 1 point d'endurance	+1 point d'endurance ou Résistance aux charmes
6-	+1 point de maîtrise ou Boni à l'arc (+2 dégâts)
7- Résistances aux maladies	+1 point de présence ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
8-	+1 point d'endurance ou Résistance aux sommeils et à la paralysie
9-	+1 point de maîtrise ou Résistance à la torture et à l'assassinat
10- Richesse*	+1 maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

**Parade** (*préparation : 30 minutes*)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

**Désarmement** (*préparation : 15 minutes*)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

**Profession**

Un salaire est versé (par l'aubergiste) après le repas du midi pour payer les services rendus. (10 écus par niveau)

**Guérison**

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

**Richesse :** Tous les jours de jeu, le joueur reçoit 300 écus.

**Bonus des points d'endurance des armures** (*si applicable*)

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : SAMOURAÏ**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon

**Description :** Le maître usuel de cette classe (appelé Daimyo) est celui désirant être protégé par le samouraï qui est prêt à mourir pour lui. Il est inconcevable de voir un samouraï et son maître de moralité "mauvaise". D'origine asiatique, il parle avec un accent et se bat avec des armes orientales. Il a un code de l'honneur très strict et s'il fait déshonneur à son serment de protéger quelqu'un, il a le devoir et le pouvoir de s'hara-kiri (se tuer avec son propre sabre). Le samouraï peut décider de renier son serment et devra alors devenir un rônin. Le samouraï est humble, modeste et parle peu.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
	<b>Points d'endurance:</b>	14	15	16	17
<b>Indice de Maîtrise:</b>	4	5	6	7	
<b>Indice de Présence:</b>	3	4	5		
<b>Sorts par jour:</b>	-	-	-	-	-

**Argent de départ:**200 **Armes autorisées :**Katana, shuriken, bo et arc et les armes orientales**sauf** la sarbacane, les nunchakus et les saïs.**Bouclier :** non**Armures autorisées :** Tous

**HABILITÉS INITIALES :** Obéissance\*, Mouvements éclairs\*, Pistage\*, Résistance à la peur\*, au sommeil\* et à la paralysie\*. (\*=voir explication de l'habilité au verso).

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Profession*	+ 1 point d'endurance ou Parade*
3- Résistance aux charmes*	+1 point de présence ou +1 dégât avec Shuriken
4-	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec Katana
5-	+1 point d'endurance ou Résistance aux projectiles non-magique* mais le samouraï doit avoir une arme dans les mains à ce moment.
6-	+1 point de présence ou Résistance au poison*
7-	+1 point de maîtrise ou Résistance aux flammes et foudres*
8-	+1 point d'endurance ou Mouvements éclairs permanents* (plus de temps de préparation)
9-	+1 point de présence ou +1 dégât avec armes de mêlée orientales (incluant le katana)
10- Liberté*	+1 points d'endurance ou +1 dégât avec Shuriken

### **Armes orientales**

Le Samourai doit se battre uniquement avec des armes orientales. Ces armes sont d'un style un peu différent mise à part le bo qui est pareil au bâton et l'arc. Ces armes ne sont utilisable que par les Samouraïs, les rônins les ninjas et certains monstres.

### **Les résistances**

Le samourai partage toutes ces résistances avec son maître si ce-dernier est à moins de 20 pieds de lui. Si le maître s'éloigne au-delà de cette distance, il peut alors subir les effets de la peur, de la paralysie, etc. et ceux-ci l'affecteront même si le samourai s'approche à nouveau près de son daimyo.

### **Obéissance**

Le samourai doit au premier niveau, trouver son Daimyo (maître) et lui devoir protection et obéissance. La vie du samourai est désormais selon les désirs de son maître qui sera choisi par le samourai lui-même. **LES SEULS CHOSES QU'UN SAMOURAI NE FERA PAS ET POURRAIT MENER À LE FAIRE CHANGER DE MAÎTRE ET SI CE DERNIER LUI DEMANDE DE FAIRE DU MAL À DES INNOCENTS, SE FAIRE LUI-MÊME DU MAL OU ENCORE DEMANDER DES FAVEURS D'ORDRE SEXUEL.** La répartition des trésors appartient en totalité au Daimyo et le samourai ne recevra que ce que son maître veut bien lui donner. Le Maître doit être bon et avoir l'une des classes suivantes : un noble, un clerc, un templier, un barde, un archer, un chevalier, un guerrier, un duelliste, un chasseur, un druide, un enchanteur, un moine, un illusionniste, un alchimiste ou un psionique. Le choix du maître doit être montré à un animateur et si le serment de protection n'est pas rempli (si le maître meurt), le samourai doit s'harakiri (tuer son personnage avec son katana en le plantant dans son ventre) ou s'il croit ne pas avoir failli à sa tâche, en aviser un animateur afin d'établir s'il trouve un autre maître ou s'il devient un ronin.

### **Mouvements éclairs** (préparation : 15 minutes)

En disant « mouvements éclairs » le Samourai manie ses armes à une très grande vitesse dû aux arts martiaux ce qui lui permet de faire des attaques « mitraillettes » (ne pas se soucier du poids des armes mais celles-ci doivent au moins bouger d'un pied à chaque impact). Cela lui permet également de courir et de faire des mouvements de grande souplesse malgré son armure. Les mouvements éclairs se terminent immédiatement à la fin du combat et ne peuvent être utilisés avant 15 minutes de repos. S'il porte un coup dans la figure d'un adversaire, le samourai est hors de combat pendant 10 secondes. **(faire attention à ne pas frapper trop fort sinon les animateurs pourrait vous faire perdre ce pouvoir)**

### **Parade** (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### **Profession**

Un salaire est versé (par l'aubergiste) après le repas du midi pour payer les services rendus à son employeur.

### **Pistage**

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### **Liberté**

Une fois le dixième niveau atteint, le samourai a réussi parfaitement à acquitté sa tâche et ne devient plus sous la gouverne d'un maître. Il conserve tous ses pouvoirs et reçoit une récompense « héritage » de son maître. Il s'agit de 300 écus, d'un arme ou armure magique et d'un objet magique. Ces objets font partie de « l'héritage familiale du Samourai » (voir règles de pillage).

### **Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)**

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun

**Classe : RÔNIN**

**Nom du joueur :** \_\_\_\_\_

**Race : HUMAIN**

**Nom du personnage :** \_\_\_\_\_

**Moralité :** Bon      Mauvais

**Description :** D'origine asiatique, il parle avec un accent et se bat avec des armes orientales. Ayant déjà déshonoré son code de l'honneur, le Rônin (ancien samouraï) erre souvent sans but et vit avec le remord de l'échec. Le comportement du Rônin peut varier d'un extrême à l'autre cherchant parfois à retrouver son honneur et en d'autres occasions à noyer son humiliation dans le mal. Quoiqu'il en soit, il perd certains des privilèges que les samouraïs bénéficient. Un samouraï devenant ronin conserve le même niveau et les mêmes habilités (si disponible sur cette feuille). Il peut changer de moralité en devenant ronin.

**Points d'endurance:**

**Indice de Maîtrise:**

**Indice de Présence:**

**Sorts par jour:**

<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>14</b>	15	16	17	18
<b>4</b>	5	6	7	
<b>3</b>	4	5		
<b>-</b>	-	-	-	-

**Argent de départ:**120

**Armes autorisées :**Katana, shuriken, bo et arc et les armes orientales.

**Bouclier :** non

**Armures autorisées :** Tous

**HABILITÉS INITIALES :** Mouvements éclairs\*, Pistage\*. (\*=voir explication de l'habilité au verso).

#### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b>	+ 1 point d'endurance ou Parade*
<b>3-</b>	+1 point de présence ou +1 dégât avec Shuriken
<b>4-</b>	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec Katana
<b>5-</b>	+1 point d'endurance Pénitence*
<b>6-</b>	+1 point de présence ou Résistance au poison
<b>7-</b>	+1 point de maîtrise Pénitence*
<b>8-</b>	+1 point d'endurance ou Mouvements éclairs permanents* (plus de temps de préparation)
<b>9-Pénitence*</b>	+1 point de présence ou +1 dégât avec armes de mêlée orientales (incluant le katana)
<b>10- Frénésie orientale*</b>	+1 points d'endurance ou +1 dégât avec Shuriken

### **Armes orientales**

Le Rônin doit se battre uniquement avec des armes orientales. Ces armes sont d'un style un peu différent mise à part le bo qui est pareil au bâton et l'arc. Ces armes ne sont utilisables que par les Samouraïs (et ronins), les ninjas et certains monstres.

### **Mouvements éclairs** (préparation : 15 minutes)

En disant « mouvements éclairs » le Rônin manie ses armes à une très grande vitesse dû aux arts martiaux ce qui lui permet de faire des attaques « mitraillettes » (ne pas se soucier du poids des armes mais celles-ci doivent au moins bouger d'un pied à chaque impact). Cela lui permet également de courir et de faire des mouvements de grande souplesse malgré son armure. Les mouvements éclairs se terminent immédiatement à la fin du combat et ne peuvent être utilisés avant 15 minutes de repos. S'il porte un coup dans la figure d'un adversaire, le Rônin est hors de combat pendant 10 secondes. **(faire attention à ne pas frapper trop fort sinon les animateurs pourraient vous faire perdre ce pouvoir)**

### **Parade** (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### **Pistage**

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### **Pénitence**

Le Rônin a une chance de faire pénitence et de retrouver son statut de samouraï. Pour réussir, il doit faire cinq choses

- 1-) Venger définitivement la mort de son ancien maître.
  - 2-) Prouver son courage en réussissant une épreuve d'adresse, de courage et/ou de sagesse. (voir les animateurs).
  - 3-) Vivre une journée dans la peau d'un humble paysan en donnant à l'aubergiste son armure et toutes ses armes en échange d'un bâton qui sera sa seule arme en cas de défense.
  - 4-) Trouver un nouveau maître près à lui donner une seconde chance. Ce sera à ce maître de trouver les écus servant à équiper le rônin.
  - 5-) Aller voir un animateur pour se retransformer en Samouraï ayant un niveau de moins que le rônin.
- Un personnage ayant débuté Rônin ne peut jamais devenir samouraï car il ne pourra pas combler la condition 1.

### **Frénésie orientale**

En criant les mots « frénésie orientale », le personnage doit commencer à se battre avec rage (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres). Lors de sa frénésie qui dure 5 minutes, il ajoute six (6) aux dégâts qu'il fait avec une arme de mêlée et est immunisé aux charmes, aux effets de la peur et à la guérison. Il ne peut se retirer d'un combat une fois engagé. Si ses ennemis sont vaincus ou ont réussi à fuir, il devra continuer à se battre de façon acharnée avec les gens les plus proches (amis ou ennemis), et ce jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement. S'il ne trouve personne à portée, il cherchera les sentiers à la recherche de combat pour le temps restant. À la fin de sa frénésie, le personnage tombe au sol inconscient. Les règles de mise hors de combat s'appliquent.

### **Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)**

Cuir : +5, Cuir clouté : +7, Cotte de maille : +9, Plates : +11, Jambières et bracelets : +1 chacun



**Classe : Enchanteur**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : ELFE

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** L'enchanteur utilise des pouvoir ensorceleurs surnaturels pour influencer le comportement des créatures vivantes en modifiant leur état mental et émotionnel. Il utilise la manipulation du charme et de la séduction au travers ses pouvoirs occultes qu'il a longuement étudié et qu'il maîtrise. Il a découvert des incantations pour exploiter l'aura des individus.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	6	7	8	9	10
<b>Indice de Maîtrise:</b>	0	1	2	3	
<b>Indice de Présence:</b>	4	5	6	7	
<b>Sorts par jour:</b>	8	9	10	11	12

**Argent de départ:** 30**Armes autorisées :** Bâton, dague, dague de jet, fronde.**Bouclier :** Non**Armures autorisées :** Aucune

**HABILITÉS INITIALES :** Elfe ( Infra vision\*, ne peut être ressuscité, résistance au charme, au sommeil et à la paralysie, langage elfique) Vieux commun\*, Alchimie\*, Persuasion\*, Lecture arcane\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Altération, Conjuración, Enchantement, Illusion**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Un sort de plus par jour	+ 1 point d'endurance ou Écriture de parchemin*
3-	+1 point de maîtrise ou Une nouvelle formule de sort de la sphère enchantement ou altération
4- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Évasion*
5-	+1 point d'endurance ou Résistance à la magie offensive (2 dégâts par niveau sont ignorés)
6- Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Herborisme*
7-	+1 point de présence ou Une nouvelle formule de sort de la sphère conjuration ou Illusion
8- Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Alchimie* (une deuxième potion peut être choisi par période de repas)
9- + 1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Empathie animale*
10- Création d'objets magiques*	+1 points d'endurance ou Une nouvelle formule de sort

## Langage elfique

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
Α	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ω	ω	ξ	ψ	ζ

### Infra vision :

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

## Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
☞	Ω	♁	♂	♆	♄	♃	♂	♁	♂	♁	●	○	■	□	□	□	□	◆	◆	◆	◆	◆	⊗	⊗	⌘

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
🚗	🚲	☐	♥	📦	🚚	🚗	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍	📍

### Alchimie

Certains individus ont le talent de concocter des mixtures d'origine surnaturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit, à chaque période de repas, la potion qu'il désire préparer parmi une liste prédéfinie, disponibles chez l'aubergiste. Les potions les plus habituelles sont

Potion de Force

Potion de Présence.

Potion de guérison des blessures

Contre-poison

### Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### Écriture de parchemins

L'utilisateur peut écrire un parchemin par période de repas (voir l'érudit) à partir desquels peuvent être lancées des sortilèges. Les parchemins ont un sceau les identifiant.

### Évasion.

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'aient l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### Empathie animale

Certains individus ont une affinité avec les animaux de la forêt. Si aucune attaque, geste ou personne hostile ne se présente, l'individu peut approcher, demeurer et communiquer un animal normal.

### Création d'objets magiques

L'enchanteur peut enchanter un objet étant assez bien construit pour recevoir un tel enchantement (ex : anneau, épée, bouclier, baguette, bâton, etc.) L'objet prend du temps à créer et le mage doit trouver lui-même l'objet et les pouvoirs de l'objet. Pour ce faire, il doit rencontrer l'érudit afin de voir si la confection de l'objet est possible et ce qui doit être fait. Créer un objet affaiblit le mage qui ne pourra lancer de sort pour la période de repas suivant la création de l'objet. Un seul objet par jour peut être ainsi créé.

**Classe : Enchanteur**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** L'enchanteur utilise des pouvoir ensorceleurs surnaturels pour influencer le comportement des créatures vivantes en modifiant leur état mental et émotionnel. Il utilise la manipulation du charme et de la séduction au travers ses pouvoirs occultes qu'il a longuement étudié et qu'il maîtrise. Il a découvert des incantations pour exploiter l'aura des individus.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	8	9	10	11	12
<b>Indice de Maîtrise:</b>	1	2	3	4	
<b>Indice de Présence:</b>	4	5	6	7	
<b>Sorts par jour:</b>	8	9	10	11	12

**Argent de départ:** 30**Armes autorisées :** Bâton, dague, dague de jet, fronde.**Bouclier :** Non**Armures autorisées :** Aucune

**HABILITÉS INITIALES :** Vieux commun\*, Alchimie\*, Persuasion\*, Lecture arcane\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Altération, Conjuración, Enchantement, Illusion

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Un sort de plus par jour	+ 1 point d'endurance ou Écriture de parchemin*
3-	+1 point de maîtrise ou Une nouvelle formule de sort de la sphère enchantement ou altération
4- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Évasion*
5-	+1 point d'endurance ou Résistance à la magie offensive (2 dégâts par niveau sont ignorés)
6- Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Herborisme*
7-	+1 point de présence ou Une nouvelle formule de sort de la sphère conjuration ou Illusion
8- Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Alchimie* (une deuxième potion peut être choisi par période de repas)
9- + 1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Empathie animale*
10- Création d'objets magiques*	+1 points d'endurance ou Une nouvelle formule de sort

## Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
✌️	♌	♍	♎	♏	♐	♑	♒	♓	♈	♉	♊	♋	♌	♍	♎	♏	♐	♑	♒	♓	♈	♉	♊	♋	♌

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
🏠	🚲	📦	🛡️	📦	🚂	🏠	🚗	📍	✈️	🌿	✳️	⚡	🌑	🏠	🚂	🕒	✖️	?	🏠	🚂	🚗	🚗	🚗	🚗	

## Alchimie

Certains individus ont le talent de concocter des mixtures d'origine surnaturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit, à chaque période de repas, la potion qu'il désire préparer parmi une liste prédéfinie, disponibles chez l'aubergiste. Les potions les plus habituelles sont

Potion de Force

Potion de Présence.

Potion de guérison des blessures

Contre-poison

## Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

## Écriture de parchemins

L'utilisateur peut écrire un parchemin par période de repas (voir l'érudit) à partir desquels peuvent être lancées des sortilèges. Les parchemins ont un sceau les identifiant.

## Évasion.

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'aient l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

## Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

## Empathie animale

Certains individus ont une affinité avec les animaux de la forêt. Si aucune attaque, geste ou personne hostile ne se présente, l'individu peut approcher, demeurer et communiquer un animal normal.

## Création d'objets magiques

L'enchanteur peut enchanter un objet étant assez bien construit pour recevoir un tel enchantement (ex : anneau, épée, bouclier, baguette, bâton, etc.) L'objet prend du temps à créer et le mage doit trouver lui-même l'objet et les pouvoirs de l'objet. Pour ce faire, il doit rencontrer l'érudit afin de voir si la confection de l'objet est possible et ce qui doit être fait. Créer un objet affaibli le mage qui ne pourra lancer de sort pour la période de repas suivant la création de l'objet. Un seul objet par jour peut être ainsi créé.

**Classe : Nécromancien**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Ces individus utilisent l'évocation des morts par une pratique secrète qui fait intervenir des forces qui ne sont pas reconnues par la science ni par la religion. Cette classe utilise et manipulent la vitalité des êtres vivants, soit pour le bénéfice d'autres vivants ou pour en exploiter un corps, ses os, son sang et/ou ses organes.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	7	8	9	10	11
<b>Indice de Maîtrise:</b>	1	2	3	4	
<b>Indice de Présence:</b>	5	6	7		
<b>Sorts par jour:</b>	6	7	8	9	

**Argent de départ:** 40**Armes autorisées :** Bâton, dague, dague de jet, fronde.**Bouclier :** Non**Armures autorisées :** Aucune

**HABILITÉS INITIALES :** Vieux commun\*, Alchimie\*, Contrôler les morts-vivants\*, Lecture arcane\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Abjuration, Éléments, Nécromancie et Thaumaturgie.

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Repousser les morts-vivants*	+ 1 point d'endurance ou Résistance à la paralysie
3- Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Contrôler les morts-vivants*
4- Repousser les morts-vivants*	+1 point de présence ou Une nouvelle formule de sort de la sphère Nécromancie ou Thaumaturgie
5- Repousser les morts-vivants*	+1 point d'endurance ou Création de squelette*
6- Exécution*	+1 point de maîtrise ou Une nouvelle formule de sort de la sphère conjuration ou Illusion
7- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Contrôler les morts-vivants*
8-	+1 point d'endurance ou Écriture de parchemin*
9- Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Repousser les morts-vivants *
10- Pseudo-vampirisme*	+1 points d'endurance ou Une nouvelle formule de sort



**Classe : Sorcier**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Cette classe utilise la sorcellerie pour libérer l'énergie potentiel ambiante et la façonner en la redirigeant pour en convenir à leur volonté. Cette science occulte utilise la force mystique pour provoquer des effets dévastateurs sur les éléments et la matière. Si l'enchanteur est expert en matière de contrôle mental, le sorcier l'est au niveau de la magie de combat.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	8	9	10	11	12
<b>Indice de Maîtrise:</b>	1	2	3	4	
<b>Indice de Présence:</b>	1	2	3		
<b>Sorts par jour:</b>	7	8	9	10	11

**Argent de départ:** 50      **Armes autorisées :** Bâton, dague, dague de jet + voir 7<sup>ème</sup> niveau.  
**Bouclier :** Non      **Armures autorisées :** Aucune



































**HABILITÉS INITIALES :** Vieux commun\*, Alchimie\*, Lecture arcane\* et Résistance aux sorts (ne reçoit que la moitié des dégâts causés par les sorts) (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Abjuration, Altération, Divination et Invocation.



































**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Herborisme*	+ 1 point d'endurance ou Torture*
3- Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Écriture de parchemin*
4- Alchimie (une deuxième potion)	+1 point de présence ou Une nouvelle formule de sort de la sphère d'Abjuration ou d'Altération
5- Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Acquisition du poison*
6- + 1 dégâts par niveau avec sorts.	+1 point de maîtrise ou Une nouvelle formule de sort de la sphère d'Invocation ou de Divination
7- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou habilité de se battre avec une épée courte ou longue
8-	+1 point d'endurance ou Résistance totale aux feux normaux et magiques sous toute forme.
9- Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Clairvoyance*
10- Téléportation*	+1 points d'endurance ou Une nouvelle formule de sort au choix

## Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z								
																																	

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z								
																																	

## Alchimie

Certains individus ont le talent de concocter des mixtures d'origine surnaturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit, à chaque période de repas, la potion qu'il désire préparer parmi une liste prédéfinie, disponibles chez l'aubergiste. Les potions les plus habituelles sont

Potion de Force

Contre-poison

Potion de Présence.

Potion de guérison des blessures

## Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

## Torture (préparation : 15 minutes)

Oblige la victime maîtrisée (immobilisée) à répondre aux questions de l'interrogateur ayant cette habileté, et ce, dans la mesure de ses connaissances. Le joueur doit annoncer qu'il utilise présentement son habileté de torture sur sa victime. Celle-ci doit révéler, le plus honnêtement possible, sans détour de phrases, les réponses aux questions de celui qui possède la discipline de torture.

## Écriture de parchemins

L'utilisateur peut écrire un parchemin par période de repas (voir l'érudit) à partir desquels peuvent être lancées des sortilèges. Les parchemins ont un sceau les identifiant.

## Acquisition de poison

Un individu a parfois certains contacts avec des alchimistes ou le marché noir. Chaque période de repas, un type de poison qu'il peut soit appliquer sur une dague ou incorporer dans un breuvage ou dans la nourriture est choisi. Les types sont:

1. Paralysie (deux minutes)

2. Venin (décès du personnage dans un délai de quinze (15) minutes, sauf si un contre-poison est donné à temps à la victime.

3. + 2 de dégâts par niveau d'expérience, pour une utilisation seulement

4. Contrepoison

La disponibilité des poisons varie selon leur rareté et les fluctuations du marché et sont disponibles chez l'aubergiste pour la dose gratuite et peu parfois être acheté ailleurs. Le poison est illégal et quiconque prit avec du poison (sauf l'aubergiste) est hors-la-loi.

## Clairvoyance (préparation : 30 minutes)

En touchant une victime tout en disant « Qui est-tu Tchak », le sorcier peut lire dans la tête de sa victime. La victime doit remettre sa feuille de joueur au sorcier pendant un maximum de deux minutes durant lesquels ceux-ci sont hors jeu. Le sorcier peut ainsi voir les pouvoirs et statistiques de la victime avant le tchack. Certains monstres sont immunisés à ce pouvoir.

## Téléportation (préparation : 30 minutes)

Le sorcier peut, en criant « arcane lointaine et plan mystique, donne moi le pouvoir de téléportation, tchack » téléporter lui-même où une créature située à moins de 15 mètres vers un autre endroit à porté de vue du sorcier et situé à moins de 50 mètres (150 pieds). Lors du tchack, les gens doivent demeurer immobile le temps que la victime ou le sorcier se *déplace en courant* jusqu'au lieu déterminé de l'apparition.



**Classe : Sorcier**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

**Race : Demi-démon**

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

**Moralité : Mauvais**

**Description :** Cette classe utilise la sorcellerie pour libérer l'énergie potentiel ambiante et la façonner en la redirigeant pour en convenir à leur volonté. Cette science occulte utilise la force mystique pour provoquer des effets dévastateurs sur les éléments et la matière. Si l'enchanteur est expert en matière de contrôle mental, le sorcier l'est au niveau de la magie de combat.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>16</b>	17	18	19	20
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>1</b>	2	3	4	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>1</b>	2	3		
<b>Sorts par jour:</b>	<b>5</b>	6	7	8	9

**Argent de départ:** 50**Armes autorisées :** Bâton, dague, dague de jet et épées.**Bouclier :** Non**Armures autorisées :** Aucune

**HABILITÉS INITIALES :** Vieux commun\*, Lecture arcane\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Abjuration, Altération, Divination et Invocation.

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b> Alchimie*	+ 1 point d'endurance ou Torture*
<b>3-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Écriture de parchemin*
<b>4-</b> Alchimie (une deuxième potion)	+1 point de présence ou Une nouvelle formule de sort de la sphère d'Abjuration ou d'Altération
<b>5-</b> Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Acquisition du poison*
<b>6-</b>	+1 point de maîtrise ou Une nouvelle formule de sort de la sphère d'Invocation ou de Divination
<b>7-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Résistance à la paralysie
<b>8-</b>	+1 point d'endurance ou Résistance totale aux feux normaux et magiques sous toute forme.
<b>9-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Clairvoyance*
<b>10-</b> Téléportation*	+1 points d'endurance ou Une nouvelle formule de sort au choix

## Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
☞	Ω	♁	♂	♆	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
🏠	🚲	📦	🛡️	📦	🚂	📦	🚗	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦	📦

## Alchimie

Certains individus ont le talent de concocter des mixtures d'origine surnaturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit, à chaque période de repas, la potion qu'il désire préparer parmi une liste prédéfinie, disponibles chez l'aubergiste. Les potions les plus habituelles sont

Potion de Force

Contre-poison

Potion de Présence.

Potion de guérison des blessures

## Torture (préparation : 15 minutes)

Oblige la victime maîtrisée (immobilisée) à répondre aux questions de l'interrogateur ayant cette habileté, et ce, dans la mesure de ses connaissances. Le joueur doit annoncer qu'il utilise présentement son habileté de torture sur sa victime. Celle-ci doit révéler, le plus honnêtement possible, sans détour de phrases, les réponses aux questions de celui qui possède la discipline de torture.

## Écriture de parchemins

L'utilisateur peut écrire un parchemin par période de repas (voir l'érudit) à partir desquels peuvent être lancées des sortilèges. Les parchemins ont un sceau les identifiant.

## Acquisition de poison

Un individu a parfois certains contacts avec des alchimistes ou le marché noir. Chaque période de repas, un type de poison qu'il peut soit appliquer sur une dague ou incorporer dans un breuvage ou dans la nourriture est choisi. Les types sont:

1. Paralysie (deux minutes)

2. Venin (décès du personnage dans un délai de quinze (15) minutes, sauf si un contre-poison est donné à temps à la victime.

3. + 2 de dégâts par niveau d'expérience, pour une utilisation seulement

4. Contrepoison

La disponibilité des poisons varie selon leur rareté et les fluctuations du marché et sont disponibles chez l'aubergiste pour la dose gratuite et peu parfois être acheté ailleurs. Le poison est illégal et quiconque prit avec du poison (sauf l'aubergiste) est hors-la-loi.

## Clairvoyance (préparation : 30 minutes)

En touchant une victime tout en disant « Qui est-tu Tchak », le sorcier peut lire dans la tête de sa victime. La victime doit remettre sa feuille de joueur au sorcier pendant un maximum de deux minutes durant lesquels ceux-ci sont hors jeu. Le sorcier peut ainsi voir les pouvoirs et statistiques de la victime avant le détchak. Certains monstres sont immunisés à ce pouvoir.

## Téléportation (préparation : 30 minutes)

Le sorcier peut, en criant « arcane lointaine et plan mystique, donne moi le pouvoir de téléportation, tchack » téléporter lui-même où une créature située à moins de 15 mètres vers un autre endroit à porté de vue du sorcier et situé à moins de 50 mètres (150 pieds). Lors du tchak, les gens doivent demeurer immobile le temps que la victime ou le sorcier se *déplace en courant* jusqu'au lieu déterminé de l'apparition.

**Classe : Barbare**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : HUMAIN

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** Habitant les contrées sauvages où la métallurgie et la science ne sont pas très avancés, les barbares sont puissants mais ont des connaissances limités. Ils sont borné concernant la magie et n'utilise aucun objet magique sauf les potions. Ils détestent aussi porter des armures de métal. Ils sont rustres et parle avec peu de délicatesse même si plusieurs d'entre eux ont bon cœur, mauvaises manières. Ce sont de féroces combattants ayant une constitution étonnante.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>18</b>	19	20	21	22
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>5</b>	6	7		
<b>Indice de Présence:</b>	<b>1</b>	2	3	4	
<b>Sorts par jour:</b>	-	-	-	-	-

**Argent de départ:** 70**Armes autorisées :** Épées, bâtons, dagues, dagues de jet, haches, Masse et massue.**Bouclier :** aucun**Armures autorisées :** Peau animal\*

**HABILITÉS INITIALES :** Pas le droit de recevoir de sort pour aider le barbare\*, Désarmement\*, Assommage\*, Résistance au sommeil et aux désarmements (\*=voir explication de l'habilité au verso), Attaque à deux armes\*.

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Droit de recevoir des sorts de soins	+ 1 point d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
3- Résistances à la paralysie	+1 point de présence ou Frénésie*
4- Droit de recevoir tous les sorts	+1 point de maîtrise ou Empathie animal*
5- Droit d'utiliser un anneau magique	+1 point d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
6-	+1 point de présence ou Évasion*
7- Résistance aux poisons	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
8-	+1 point d'endurance ou Chasse*
9-	+1 point de présence ou Résistance à la torture et aux surprises
10- Assimilation*	+2 points d'endurance ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)

### **Désarmement** (*préparation : 15 minutes*)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### **Assomage**

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### **Pas le droit de recevoir de sorts pour aider le barbare**

Le barbare ne veut pas recevoir de sorts de soins ou de protections ou encore servant à l'aider de quelques façons que ce soit. Il ne veut également utilisé aucun objet magique sauf des potions. Au fil des niveaux, il deviendra moins craintif.

### **Frénésie**

En criant le mot « frénésie », le personnage doit commencer à se battre avec rage (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres). Lors de sa frénésie qui dure 5 minutes, il ajoute quatre (4) aux dégâts qu'il fait avec une arme de mêlée et est immunisé aux charmes, aux effets de la peur et à la guérison. Il ne peut se retirer d'un combat une fois engagé. Si ses ennemis sont vaincus ou ont réussi à fuir, il devra continuer à se battre de façon acharnée avec les gens les plus proches (amis ou ennemis), et ce jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement. S'il ne trouve personne à portée, il cherchera les sentiers à la recherche de combat pour le temps restant. À la fin de sa frénésie, le personnage tombe au sol inconscient. Les règles de mise hors de combat s'appliquent.

### **Empathie animale**

Certains individus ont une affinité avec les animaux de la forêt. Si aucune attaque, geste ou personne hostile ne se présente, l'individu peut approcher, demeurer et communiquer un animal normal.

### **Évasion.**

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'aient l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### **Chasse**

Les personnages ayant l'habileté de chasser découvrent les points faibles d'un type de créatures après les avoir combattues cinq fois convenablement. Le type de créature est choisi par le joueur une fois sur le terrain (ex : trolls ou vampire ou goules ou ogres, etc. Seulement trois coups d'armes seront nécessaires pour abattre une créature chassée. Les dommages effectués seront annoncés comme des dommages de chasse.

Créature :

Nombre de fois combattu :

### **Assimilation**

Le barbare a suffisamment été en contact avec les différentes civilisations afin de pouvoir enfin se servir de toutes les armes, armures et boucliers disponibles. Il peut même utiliser les objets magiques de son choix. Bonus armure : Cuir clouté : + 7, cotte de maille : +9, Plate : +11.

### **Combat à deux armes**

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### **Bonus des points d'endurance des armures (si applicable)**

Peau animal (les barbares sont les seuls à avoir une protection équivalente à l'armure de cuir avec une peau) : +5, Jambières et bracelets en peau: +1 chacun

**Classe : ILLUSIONNISTE**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Race : Humain

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Moralité : Bon Mauvais

**Description :** L'illusionniste utilise des pouvoirs surnaturels pour influencer les sens des créatures vivantes en modifiant leur perception. Il utilise la prestidigitation, l'hypnose et l'autosuggestion au travers de ses pouvoirs occultes qu'il a longuement étudié. Il a découvert des incantations pour exploiter la lumière et les émotions des individus. Il est souvent avec des cirques ambulants et à faire des spectacles pour amuser et épater les gens.

	Niv 1	Ajustement versus niveaux			
<b>Points d'endurance:</b>	7	8	9	10	11
<b>Indice de Maîtrise:</b>	1	2	3	4	
<b>Indice de Présence:</b>	4	5	6	7	
<b>Sorts par jour:</b>	7	8	9	10	11

**Argent de départ:** 30**Armes autorisées :** Bâton, dague, dague de jet.**Bouclier :** Non**Armures autorisées :** Aucune

**HABILITÉS INITIALES :** Vieux commun\*, Hypnose\*, Évasion\*, Lecture arcane\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Divination, Fantasmagique, Élément, Illusion

**TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

1-Niveaux (gratuit)	Choisir entre deux choix à chaque niveau
2- Un sort de plus par jour	+ 1 point d'endurance ou Alchimie*
3-	+1 point de présence ou Une nouvelle formule de sort de la sphère illusion ou divination
4- Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Persuasion*
5-	+1 point d'endurance ou +1 à la dague de jet
6- Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Écriture de parchemin*
7-	+1 point de maîtrise ou Une nouvelle formule de sort de la sphère Fantasma ou Illusion
8- Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Herborisme*
9- + 1 point de présence	+1 point de maîtrise ou Une nouvelle formule de sort
10- Invisibilité majeure*	+1 points d'endurance ou Imitation*

## Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

### Hypnose

Grâce à cette compétence, l'illusionniste peut hypnotiser un sujet volontaire (à l'aide d'un pendule) afin que celui-ci se rappelle des choses qu'il avait oublié. Le sujet ainsi hypnotisé devra agir comme s'il était hypnotisé et pourra se rappeler des choses comme qui l'a assommé afin de le piller ou encore afin de contrer les effets du sort « oublié ». Un sujet hypnotisé dira toujours la vérité et l'hypnose prend fin lorsque l'illusionniste le décide où si le sujet reçoit des dégâts ou des abus physiques. L'hypnose ne peut durer plus de 5 minutes. L'hypnotisé se rappellera de tout ce qu'il a dit et fait.

### Évasion.

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

### Alchimie

Certains individus ont le talent de concocter des mixtures d'origine surnaturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit, à chaque période de repas, la potion qu'il désire préparer parmi une liste prédéfinie, disponibles chez l'aubergiste. Les potions les plus habituelles sont

Potion de Force

Potion de Présence.

Potion de guérison des blessures

Contre-poison

### Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### Écriture de parchemins

L'utilisateur peut écrire un parchemin par période de repas (voir l'érudite) à partir desquels peuvent être lancées des sortilèges. Les parchemins ont un sceau les identifiant.

### Herborisme

Certains personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### Imitation (une fois pas jour)

À l'aide de magie, de maquillage et d'artifice, l'illusionniste peut se déguiser en quelqu'un d'autre avec une exactitude presque parfaite. Il peut alors se faire passer pour la personne en question sans toutefois avoir les connaissances de la personne imitée. Note\* : Dans la plupart des cas, la personne imitée sera joué par l'imité lui-même qui recevra les consignes de l'illusionniste. Le comédien peut laisser de faible indice sur sa fausse identité en changeant légèrement sa voix afin d'imiter celle de l'illusionniste et peut parfois ne pas connaître des choses qu'il devrait savoir (ex : imitation d'un druide ne permet pas d'avoir empathie animale). L'imitation ne dure jamais plus que 10 minutes car il serait trop dangereux que le « vrai » arrive sur les lieux.

### Invisibilité majeure (préparation 30 minutes)

Avec cette habileté, l'illusionniste devient invisible pour tous (sauf ceux ayant des habiletés et sorts de détection). Il demeure invisible même s'il lance des sorts ou s'il attaque. De plus, son contact transfère l'invisibilité majeure à une personne ou créature de son choix qui pourra aussi se battre en demeurant invisible. \*Note : On doit mettre et garder un bandeau d'invisibilité tout le temps que l'invisibilité demeure. La durée de l'invisibilité est de 15 minutes.

**Classe : Élémentaliste**

**Sphère majeure :** \_\_\_\_\_

**Nom du joueur :** \_\_\_\_\_

**Race :** HUMAIN

**Nom du personnage :** \_\_\_\_\_

**Moralité :** Bon Mauvais

**Description :** Cette classe utilise les éléments pour libérer l'énergie potentiel des forces élémentaires de la nature et la façonner en la redirigeant pour en convenir à leur volonté. Cette science occulte utilise la force mystique pour provoquer des effets dévastateurs sur les éléments et la matière. Ses talents servent à manipuler les éléments mais aussi à protéger contre ceux-ci.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>7</b>	8	9	10	11
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>2</b>	3	4		
<b>Indice de Présence:</b>	<b>2</b>	3	4	5	
<b>Sorts par jour:</b>	<b>6</b>	7	8	9	10

**Argent de départ:** 40

**Armes autorisées :** Bâton, dague, dague de jet + voir niveau 7

**Bouclier :** Non

**Armure autorisée :** Aucune




























**HABILITÉS INITIALES :** Vieux commun\*, Alchimie\*, Lecture arcane\* et herborisme\*  
(\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** Feu vs eau, air vs terre (entourez l'une des 4 sphères, biffer son opposé car l'élémentaliste n'a accès qu'à trois sphères; ex :**Majeur:** feu, **mineurs:** air, terre)




























#### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>	
<b>2-</b> Sphère majeure augmentée 1 *	+ 1 point d'endurance ou Immunité aux poisons	
<b>3-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Écriture de parchemin*	
<b>4-</b> Alchimie (une deuxième potion)	+1 point de présence ou Une nouvelle formule de sort de la sphère majeure	
<b>5-</b> Un sort de plus par jour	+1 point d'endurance ou Tempête*	
<b>6-</b> Sphère majeure augmentée 2*.	+1 point de maîtrise ou Une nouvelle formule de sort des sphères mineures	
<b>7-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de présence ou Habilité de se battre avec une épée magique des sphères autorisées*	
<b>8-</b>	+1 point d'endurance ou Résistance totale aux sorts de sa sphère majeure.	
<b>9-</b> Un sort de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Clairvoyance*	
<b>10-</b> Contrôle d'une créature élémentale*	+1 points d'endurance ou Une nouvelle formule de sort au choix	

### Lecture arcane

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	M	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
																										

### Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	M	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
																										

### Alchimie

Certains individus ont le talent de concocter des mixtures d'origine surnaturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit, à chaque période de repas, la potion qu'il désire préparer parmi une liste prédéfinie, disponibles chez l'aubergiste. Les potions les plus habituelles sont

Potion de Force

Contre-poison

Potion de Présence.

Potion de guérison des blessures

### Clairvoyance (préparation : 30 minutes)

En touchant une victime tout en disant « Qui est-tu Tchak », le sorcier peut lire dans la tête de sa victime. La victime doit remettre sa feuille de joueur au sorcier pendant un maximum de deux minutes durant lesquels ceux-ci sont hors jeu. Le sorcier peut ainsi voir les pouvoirs et statistiques de la victime avant le détchak. Les monstres sont immunisés à ce pouvoir.

### Contrôle d'une créature élémentale (temps de préparation : 30 minutes)

L'élémentaliste peut contrôler automatiquement pendant 15 à 20 minutes une créature native d'un plan élémentaire autre que sa sphère opposée (le temps exact est déterminé par le monstre qui attaquera de manière enragé l'élémentaliste). Un seul monstre peut être ainsi contrôlé à la fois et le seul ordre qu'il refusera sera celui de se suicider. Les élémentales, les salamandres, les mephits et les génies (ex : éfrits (feu), Djinn (air), Dao (terre), Marid (eau) sont parmi les plus courants.

### Écriture de parchemins

L'utilisateur peut écrire un parchemin par période de repas (voir l'érudit) à partir desquels peuvent être lancées des sortilèges. Les parchemins ont un sceau les identifiant.

### Habilité de se battre avec une épée magique des sphères autorisées

Le personnage peut utiliser une épée magique (ou une rune apposé sur une épée quelconque) et se battre avec celle-ci mais l'enchantement de l'épée doit être parmi les sphères autorisées. Les épées non-magiques ne sont pas autorisés. Armes ou runes : Rouge = feu, Bleu = Glace (eau).

### Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### Sphère majeure augmentée 1

Le personnage lance les sorts de sa sphère majeure comme s'il était un niveau de plus

### Sphère majeure augmentée 2

Le personnage lance les sorts de sa sphère majeure comme s'il était un niveau de plus (donc, 2 niveaux au total).

### Tempête (temps de préparation 1 heure)

Une tempête de l'élément de la sphère majeure surgit et affecte une personne par niveau dans un rayon de 3 mètres par niveau de l'élémentaliste. La tempête de sable, de grêle, de tisons ou de bourrasques qui persiste pendant 30 secondes obligent les créatures affectées à être aveuglés (fermés les yeux) et réduit leur présence de 2.



**Classe : Tabaxi** (le costume, les griffes et le maquillage sont OBLIGATOIRES pour jouer ce personnage)

**Nom du joueur :** \_\_\_\_\_

**Race : SEMI-ANIMAL**

**Nom du personnage :** \_\_\_\_\_

**Moralité : Bon Mauvais**

**Description :** Créature semi-homme, semi-chat, cette bête est un adversaire impitoyable lorsqu'il s'agit de se battre au corps à corps. Dû au fait qu'il a vécu toute sa vie dans la nature avec les autres animaux, il est très timide avec les autres formes de vie plus civilisés mais aime la compagnie des personnes comme les druides. Il n'aime pas les endroits trop achalandés mais il est prêt à tout pour défendre la forêt qui est sa demeure.

NIV 1					
<b>Points d'endurance:</b>	<b>14</b>	15	16	17	18
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>3</b>	4	5	6	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>1</b>	2	3		
<b>Sorts par jour:</b>	-	-	-	-	-

**Argent de départ:** non

**Armes autorisées :** Griffes

**Bouclier :** Non

**Armures autorisées :** Non

**HABILITÉS INITIALES : Semi-animal** ( Infra vision\*, Interdiction de parler et d'aller dans le village, combat à deux pattes\*, Armure naturel\*, ne sait ni lire, ni écrire) Empathie animale\*, Évasion\*, camouflage\* . (\*=voir explication de l'habilité au verso)

#### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b> Communication primitive*	+1 point d'endurance ou Pistage *
<b>3-</b> Contact mineur*	+1 point de maitrise ou Régénération*
<b>4-</b> Communication limitée*	+1 point de présence ou Parade*
<b>5-</b> +1 dégât avec les pattes	+1 point d'endurance ou Perception*
<b>6-</b>	+1 point de maitrise ou Résistance au sommeil
<b>7-</b> Communication partielle*	+1 point de présence ou Frénésie bestiale*
<b>8-</b> Contact majeur*	+1 point d'endurance ou Utilisation de dague et dague de jet
<b>9-</b>	+1 point de maitrise ou Résistance à la paralysie
<b>10-</b> Évolution*	+1 point d'endurance ou +1 dégât avec les pattes

**Infra vision :**

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

**Camouflage**

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons, il met un bandeau d'invisibilité simulant le camouflage.

**Combat à deux pattes**

Le personnage peut se battre avec deux pattes et effectuer 2 dégâts avec chacune des pattes (griffes obligatoires).

**Communication primitive** (temps de préparation : 5 minutes)

Le personnage ne peut dire qu'un seul mot pour définir ou dire quelque chose. S'il veut demander de l'aide à quelqu'un, il va dire AIDER seulement.

**Communication limitée** (temps de préparation : 10 minutes)

Le personnage ne peut dire que trois mots pour définir ou dire quelque chose. S'il veut demander de l'aide à quelqu'un, il va dire TOI AIDER MOI seulement.

**Communication partielle** (temps de préparation : 10 minutes)

Le personnage ne peut dire qu'une dizaine de mots pour définir ou dire quelque chose, s'exprimant un peu comme un homme primitif EX : Moi veux aider toi pour chercher objet brillant dans forêt.

**Contact mineur**

Le personnage peut faire 2 visites d'une durée maximale de 10 minutes au village par période de repas et doit quitter le village par la suite.

**Contact majeur**

Le personnage peut faire 2 visites d'une durée maximale de 30 minutes au village par période de repas et doit quitter le village par la suite.

**Empathie animale**

Certains individus ont une affinité avec les animaux de la forêt. Si aucune attaque, geste ou personne hostile ne se présente, l'individu peut approcher, demeurer et communiquer un animal normal.

**Évasion** (temps de préparation : 5 minutes)

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'aient l'habileté pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

**Évolution**

Le tabaxi a suffisamment côtoyé la civilisation et peut maintenant parler, lire et écrire comme tout le monde et aller au village comme bon lui semble. Il peut aussi utiliser toutes les armes et boucliers.

**Frénésie bestiale**

En criant « frénésie », le personnage doit se battre avec rage pendant 5 minutes (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres) et ne peut fuir. Cet état ajoute quatre (4) aux dégâts qu'il fait avec ses deux griffes ou armes et est immunisé aux charmes, aux effets de la peur et à la guérison. Si ses ennemis sont vaincus ou ont réussi à fuir, il devra continuer à se battre de façon acharnée avec les gens les plus proches (amis ou ennemis), et ce jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement. S'il ne trouve personne à portée, il cherchera les sentiers à la recherche de combat pour le temps restant. À la fin de sa frénésie, le personnage tombe au sol inconscient. Les règles de mise hors de combat s'appliquent sur lui.

**Parade** (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

**Perception**

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

**Pistage**

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un oeil fermé.

**Régénération (bâton de guérison)**

Un personnage doté de cette discipline peut guérir uniquement ses propres blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer immédiatement tous ses Points d'Endurance. Le personnage reçoit trois (3) bâtons par période de repas.

**Armure naturel**

Fourrure : +5, Jambières et bracelets de fourrure : +1 chacun

**Classe : PIRATE**

**Nom du joueur :** \_\_\_\_\_

**Race : HUMAIN**

**Nom du personnage :** \_\_\_\_\_

**Moralité : Mauvais**

**Description :** Hors-la-loi des hautes mers, les pirates sont constamment à la recherche de trésors, prêt à voler, piller et tuer au besoin afin d'obtenir les richesses convoitées. Ils obéissent à leur capitaine qui doit tout de même demander l'avis de son équipage lors d'importantes décisions. Ils affectionnent l'utilisation des cartes aux trésors et les codes servant à les déchiffrés. Ce personnage doit obligatoirement montrer son look de pirate de manière évidente.

	<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>Points d'endurance:</b>	<b>12</b>	13	14	15	16
<b>Indice de Maîtrise:</b>	<b>3</b>	4	5	6	
<b>Indice de Présence:</b>	<b>2</b>	3	4	5	
<b>Sorts par jour:</b>	<b>-</b>	-	-	-	-

**Argent de départ:** 100

**Armes autorisées :** Sabre, cimeterre, épée courte ou longue, dague, gourdin, bâton, haches, masse d'arme, filet, trident.

**Bouclier :** Non

**Armures autorisées :** Cuir

**HABILITÉS INITIALES :** Assommage\*, Subtiliser\*, Combat à deux dagues\* et Charge\*  
(\*=voir explication de l'habilité au verso).

### **TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX**

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b>	+ 1 point d'endurance ou Abordage*
<b>3-</b>	+1 point de présence ou Estimation*
<b>4- +1 point de maîtrise</b>	+1 point d'endurance ou Cache-œil* (perte d'un œil qui donne le droit de cacher des trésors)
<b>5-</b>	+1 point de présence ou Résistance aux désarmements
<b>6-</b>	+1 point de présence ou Crochet de pirate* (donne parade* et désarmement*)
<b>7-</b>	+1 point de maîtrise ou Acquisition et utilisation de la poudre à canon*
<b>8- Crochetage*</b>	+1 point d'endurance ou Perroquet sur épaule* (donne perception* et pistage*)
<b>9-</b>	+1 point de maîtrise ou +1 dégât avec arme de mêlée (arme de la main habile, ex : droite pour droitier)
<b>10- Chasse aux trésors*</b>	+1 points d'endurance ou Jambe de bois* (donne +1 dégât de la main habile à tous les alliés pirates)

### **Abordage** (préparation : 15 minutes)

En criant les mots « À l'abordage ! », le personnage doit commencer à se battre avec rage (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres). Lors de sa frénésie qui dure 5 minutes, il ajoute deux (2) aux dégâts qu'il fait avec une arme de mêlée et est immunisé aux effets de la peur. Les règles de mise hors de combat s'appliquent.

### **Acquisition et utilisation de la poudre à canon** (temps de préparation : 15 minutes pour le pistolet seulement)

Des alchimistes lui permettant d'avoir de la poudre à canon en sa possession et il sait comment l'utiliser. Un pistolet peut tirer une fois par combat faisant 5 dégâts/niveau s'il touche une cible (un bouclier bloque la moitié des dégâts). Le canon peut être utilisé par des pirates plus bas niveau en présence de ce personnage. Un boulet tue définitivement toute cible qu'elle frappe de plein fouet et assomme 1 minute en plus de faire 10 dégâts à ceux étant à 5 mètres ou moins du point d'impact initial.

### **Assommage**

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tel un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### **Cache -œil**

Le personnage doit se munir d'un cache-œil symbolisant qu'il a perdu son œil (qu'il doit garder fermé si son cache-œil est enlevé temporairement). De plus, l'œil ne peut être régénéré d'aucune manière. Le personnage peut maintenant cacher des trésors dans les bois en suivant ces consignes : 1-) Faire un plan détaillé de l'emplacement du trésor assez précis pour permettre d'être retrouvé par d'autres personnes. 2-) Ce plan doit être approuvé par un animateur et constamment garder sur le pirate qui doit l'offrir comme choix de butin s'il est pillé 3-) Rapporter les trésors à l'auberge à la fin du GN.

### **Charge** (préparation : 15 minutes)

La charge doit se faire lors de la première tentative d'attaque. Le premier coup porté reçoit un bonus de +4 aux dégâts avec une arme de mêlée seulement. L'attaquant n'a droit qu'à un seul coup (le premier) et doit annoncer les dégâts à voix haute (ex : Charge six (6) !). Que le coup rate la cible, frappe un bouclier ou touche la cible, l'attaquant n'a qu'un coup d'arme à donné ainsi. La charge ne peut être combiné avec surprise, assommage, désarmement, chasse, bris d'armes ou coup critique.

### **Chasse aux trésors**

L'expérience et les contacts du pirate lui permettent de trouver une carte aux trésors à chaque jour (qui lui sera fourni par l'érudit pour les besoins du jeu). Ce trésor comprend au moins un objet magique mais peut être protégé par des pièges, monstres ou autres.

### **Combat à deux dagues**

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conserve leur bonus même dans la mauvaise main)

### **Crochetage.**

Certains coffres/portes sont barrés (suivre les indications sur le papier que vous trouverez).

### **Crochet de pirate**

Le personnage perd l'utilisation d'une de ses mains et peut la remplacer par un crochet. Il peut se servir du crochet défensivement pour bloquer ou désarmer mais celui-ci ne fait aucun dégât. Cela lui donne les habilités parade et désarmement.

### **Désarmement** (préparation : 15 minutes)

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### **Estimation**

Le joueur pourra bénéficier de renseignements privilégié par rapport aux prix des items ou obtenir un rabais ou une vente enrichie de 5% par niveau aux marchands.

### **Parade** (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

### **Perception**

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### **Perroquet sur l'épaule**

Lorsque le personnage garde un faux perroquet sur son épaule, il possède les habilités perception et pistage. L'oiseau évite tous les coups et seul la magie peut affecter celui-ci. Il est considéré avoir 8 points d'endurance, 1 de maîtrise et 2 de présence.

### **Pistage**

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaqué avec un œil fermé.

### **Subtiliser**

L'objet ciblé doit pouvoir se tenir facilement entre deux mains. Le personnage n'aura qu'à poser sa main sur l'objet pendant 12 secondes pour pouvoir s'en emparer. Le temps est réduit d'une (1) seconde pour chaque niveau du personnage. Une fois le temps écoulé, la victime doit remettre l'objet visé et continuer sa vie comme si elle ne s'était pas immédiatement aperçue du méfait.

### **Torture** (préparation : 15 minutes)

Oblige la victime maîtrisée (immobilisée) à répondre aux questions de l'interrogateur ayant cette habileté, et ce, dans la mesure de ses connaissances. Le joueur doit annoncer qu'il utilise présentement son habileté de torture sur sa victime. Celle-ci doit révéler, le plus honnêtement possible, sans détour de phrases, les réponses aux questions de celui qui possède la discipline de torture.

### **Bonus des points d'endurance des armures (si applicable) : Cuir : +5**

**Classe : ALCHEMISTE** (classe limitée et offerte uniquement en jeu)

**Nom du joueur :** \_\_\_\_\_

**Race : Humain**

**Nom du personnage :** \_\_\_\_\_

**Moralité : Bon Mauvais**

**Description :** L'alchimiste fait l'étude des réactions chimiques, des composantes et ingrédients spéciaux, des philtres mystiques, des élixirs arcanes, des parfums envoutants et des huiles magiques afin de devenir le meilleur fabricant de potion et changer les métaux commun en métaux précieux. L'alchimiste doit renoncer à la poursuite d'une classe de mage pour devenir l'apprenti d'un alchimiste de niveau supérieur. Il ne pourra plus utiliser les sorts et habilités de son ancienne classe.

**Points d'endurance:**

**Indice de Maîtrise:**

**Indice de Présence:**

**Ingrédients par jour:**

<b>Niv 1</b>	<b>Ajustement versus niveaux</b>			
<b>10</b>	11	12	13	14
<b>2</b>	3	4	5	
<b>4</b>	5	6	7	
<b>7</b>	8	9	10	11

**Argent de départ:** 60

**Armes autorisées :** Bâton, dague, dague de jet, serpe.

**Bouclier :** Non

**Armures autorisées :** Aucune

**HABILITÉS INITIALES :** Vieux commun\*, Herborisme\* (x2), Alchimie (x2)\*, Lecture arcane\* (\*=voir explication de l'habilité au verso)

**SPHÈRES DE MAGIE :** ALCHEMIE MAJEURE: Un ingrédient magique (bâton) doit être brisé près d'une substance (ex : potion, huile...) pour créer une altération magique (voir livre d'alchimie pour détail)

#### TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX

<b>1-Niveaux (gratuit)</b>	<b>Choisir entre deux choix à chaque niveau</b>
<b>2-</b> Acquisition du poison*	+ 1 point de présence ou Persuasion*
<b>3-</b> Un ingrédient de plus par jour	+1 point d'endurance ou Une nouvelle formule de mixtures au hasard
<b>4-</b> Potion mystère*	+1 point de maîtrise ou Alchimie* (une potion de plus encore par jour)
<b>5-</b> Un ingrédient de plus par jour	+1 point de présence ou Herborisme* (une potion de plus encore par jour)
<b>6-</b> Alchimie* (une potion de plus/jour)	+1 point d'endurance ou Évasion*
<b>7-</b> Un ingrédient de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Une nouvelle formule de mixtures au hasard
<b>8-</b> + 1 point d'endurance	+1 point de présence ou Herborisme* (une potion de plus encore par jour)
<b>9-</b> Un ingrédient de plus par jour	+1 point de maîtrise ou Une nouvelle formule de mixtures au hasard
<b>10-</b> Absorption*	+1 points d'endurance ou Double la durée des mixtures de l'alchimiste

## Lecture arcanes

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

## Vieux commun

A	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

## Absorption

L'alchimiste peut conserver les effets de deux de ses potions buent de manière permanente en lui. Lorsqu'il boit ces potions, il doit écrire ci-dessous de quelle potion il s'agit en présence d'un animateur. Une potion de restauration ou une dissipation de la magie enlèvera les effets de ses potions de manière permanente mais il pourra alors utiliser d'autres potions de la même manière. Les potions cessant leur effets sous certaines conditions (ex : souffle de feu permettant un souffle ou E.S.P. permettant de poser trois questions) cessent de fonctionner pendant 15 minutes.

1-) \_\_\_\_\_ 2-) \_\_\_\_\_

## Acquisition de poison

Chaque période de repas, un type de poison qu'il peut soit appliquer sur une dague ou incorporer dans un breuvage ou dans la nourriture est choisi. Les types sont:

1. Paralysie (deux minutes)
2. Venin (décès du personnage dans un délai de quinze (15) minutes, sauf si un contre-poison est donné à temps à la victime.
3. + 2 de dégâts par niveau d'expérience, pour une utilisation seulement
4. Contre-poison

La disponibilité des poisons varie selon leur rareté et les fluctuations du marché et sont disponibles chez l'aubergiste pour la dose gratuite et peu parfois être acheté ailleurs. Le poison est illégal et quiconque prit avec du poison (sauf l'aubergiste) est hors-la-loi. Il est possible que votre alchimiste possède certaines formules pour faire du poison.

## Alchimie

Certains individus ont le talent de concocter des mixtures d'origine surnaturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit, à chaque période de repas, la potion qu'il désire préparer parmi une liste prédéfinie, disponibles chez l'aubergiste. Les potions les plus habituelles sont

Potion de Force, Potion de Présence, Potion de guérison des blessures, Contre-poison

## Évasion (préparation : 15 minutes).

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'ait l'habilité pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

## Herborisme

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste. Contre-poison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

## Persuasion (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure trente (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

## Potion mystère

Cette habilité permet à l'alchimiste d'utiliser des tromperies dans ses potions qui aura un effet secondaire immédiat ou dans un délai maximum de 5 minutes après son absorption. L'alchimiste doit remettre un papier écrit préalablement à celui qui a consommé la potion et lui dicte de le lire au moment exact où les effets secondaire sont sensé s'activer. Les consignes sur le papier indiqueront alors les effets de la potion, la durée et autres détails (voir potion mystère dans votre livre d'Alchimie et copier tout le texte correspondant à l'effet désiré).