

Le Monde Connu	3	Carrières Intermédiaires :	31
L'Empire de Fer	4	Carrières Avancées :	32
Religion	4	Carrières Supérieures :	33
L'état de l'empire	4	Carrières des Guerriers	35
Les Cités et leurs Princes	4	Carrières de Base :	35
Eorath	8	Carrières Intermédiaires :	35
Religion	8	Carrières Avancées :	36
Structure Politique	8	Carrières Supérieures :	38
Population	8	Carrières des Mystiques	40
État du Royaume	9	Carrières de Base :	40
Les Sommets d'Arturia	11	Carrières Intermédiaires :	41
Géographie et Sites Importants	11	Carrières Avancées :	42
Religion	12	Carrières Supérieures :	43
Gouvernement et Noblesse	12	Carrières des Lettrés	46
Militaire	13	Carrières de Base :	46
Population et Culture	13	Carrières Intermédiaires :	47
Relation Externes	13	Carrières Avancées :	48
État actuel du Royaume	14	Carrières Supérieures :	49
Ventelassianas	15	Les Habiletés	51
Politique	15	Acharnement	51
Religion	15	Arnaque	51
Population	15	Assommement	51
Elvelingham	15	Attaque Surprise	51
Venyadar	16	Aura	51
État actuel du Royaume	16	Baratin	52
Le Royaume du Sud	17	Camouflage	52
Gouvernement et Religion	17	Charme	52
Noblesse	17	Chirurgie	52
Géographie et Sites Importants	17	Combat — Deux Armes	52
Kalderland	20	Combat avec bouclier	53
Géographie	20	Commandement	53
Politique	20	Conscience de la Magie	53
Religion	20	Contactes	53
Population	20	Contorsion	53
Présent	20	Coup Étourdissant	53
Les Races	21	Coup Puissant	53
Les Nains	21	Création (de Potions ou de Sorts)	53
Les Elfes	21	Création de Runes	54
Terra Nova	23	Désarmement	54
Les Races de Terra Nova	23	Endurance	54
Les Girkas	23	Esquive	54
Les Iskaël	24	Évaluation	54
Carrière Iskaël	24	Évasion	54
Comment créer un personnage au Domaine du Créateur	26	Fabrication d'herbes	54
Caractéristiques de départ:	26	Fabrication de parchemins	54
Les Avantages de Départ	27	Fabrication de Poisons	54
La progression des personnages	29	Fabrication de potions	54
LES CARRIÈRES	30	Force	55
Carrières des Filous	30	Force d'esprit	55
Carrières de base :	30	Forme Éthéré	55
		Fracas	55
		Frénésie	55
		Guérison	55
		Histoire	56
		Identification des Mixtures	56
		Identification des Objets Magiques	56

Immunisation _____	56	La Foi Ancienne _____	67
Intimidation _____	56	Dolus _____	68
Jugement _____	56	Sator _____	69
Langage _____	56	Strages _____	70
Langage Mystique _____	56	Les Rituels _____	72
Linguistique _____	56	Les rituels de Mitera _____	72
Maîtrise des Armes _____	56	Les rituels de Sator _____	72
Marché _____	57	Les rituels de Dolus _____	73
Méditation _____	57	Les rituels de Strages _____	74
Métallurgie _____	57	Les Magies _____	75
Musculation _____	57	Magie Divine _____	76
Mythes _____	57	Magie Bestiale _____	77
Noblesse _____	57	Magie de la Nature _____	78
Notoriété _____	57	Magie Vitale _____	79
Perception _____	57	Magie des Forces _____	80
Pacte _____	58	Magie Noire _____	81
Pickpocket _____	58	Magie de Pouvoir _____	82
Points d'esprit _____	58	Magie Illusoire _____	84
Prouesse martiale _____	58	Magie des Esprits _____	85
Puissance Magique _____	58	Magie du Temps _____	86
Raillerie _____	58	Magie de Transformation _____	87
Récupération _____	58	Magie Diabolique _____	88
Rentes _____	58	Magie de Corruption _____	89
Réparation d'Armures _____	58	Magie de la Perception _____	90
Rituels _____	58	Magie Élémental _____	91
Sérénité _____	58	Les Règles de Combat _____	93
Spécialisation _____	59	Dommmage des armes _____	93
Théologie _____	59	Protection des armures _____	93
Travail du cuir et du Bois _____	59	La Maîtrise _____	93
Torture _____	59	Combat Non-Mortel _____	94
Transfert de pouvoir _____	59		
Tromperie _____	59		
Volonté _____	60		
Herbes, Potions et Poisons _____	61		
Herbes _____	62		
Les Potions Mineures _____	63		
Les Potions Avancés _____	64		
Les Poisons _____	65		
LES RELIGIONS _____	66		
Mithera _____	66		

Le Monde Connu

Le monde connu est dominé par 2 grands états, au Sud un empire ancien et richissime, au Nord un empire religieux et guerroyant. Mais ils ne sont pas les seules nations de ce continent, voici donc un bref aperçu du monde connu. Le Roi du Sud est absolu, un véritable dieu sur terre. Son pouvoir est absolu et sa légende terrible. Il règne sur un royaume décadent où les mœurs et les religions se multiplient.

Les humains de ce royaume occupent toutes les castes, les clercs sont très peu considérés par contre. Le dieu Dolus est très aimé du peuple. Les mages occupent parfois des rôles de grand conseiller et sont respectés quoiqu'ils craint. Les nains sont des ouvriers respectés, rien de plus. Il n'y a pas de communauté naine dans ce royaume. Les elfes qui habitent ce royaume sont souvent des artisans, troubadours ou musiciens. Il n'y a pas de communauté elfique dans ce royaume.

Au Nord, le Royaume de Fer est régi par 7 Princes de fer qui nomment un des leurs Roi de Fer. Ce roi est aussi reconnu comme Empereur par le Patriarche de Sator. C'est l'église qui réunit ces sept princes aux royaumes disparates. Les humains occupent toutes les castes dans ce royaume. Les clercs de Sator sont très respectés, les clercs de Mitera sont tolérés mais considérés comme des barbares. Dolus et Strages sont des dieux proscrits, leurs fidèles sont brûlés au bûche. Les mages sont craints et souvent brûlés.

Les nains sont très respectés et occupent des rôles importants d'architectes ou de mineurs. Il y a souvent des quartiers nains dans les villes. Il y a une grande communauté naine à l'intérieur des royaumes de fer.

Les elfes qui habitent ce royaume sont souvent des artisans, troubadours ou musiciens. Il n'y a pas de communauté elfique dans ce royaume.

Entre les deux royaumes il y a une nation mystérieuse régie par des mages intrigants et puissants. Leur royaume est petit et leur armée aussi mais personne n'ose entrer en guerre contre eux par peur d'être empoisonné ou pire, de se faire ensorceler. Les humains occupent toutes les castes dans ce royaume. Les clercs ne sont pas respectés ici.

Les mages forment la noblesse. Les elfes et les nains qui habitent ici sont des mages ou des lettrés qui ont quitté tout attachés à leurs origines.

À l'Est il y a un grand royaume elfique où se trouvent 2 grandes cités elfiques. L'une est complètement fermée aux non-elfes. L'autre est mixte mais majoritairement elfique. Ce royaume est ancien et prospère. Ils se mêlent très peu aux affaires mortelles mais ont déjà aidé le Roi de Fer contre l'Empire du Sud. Les elfes qui habitent ici ne sont pas des elfes sauvages, ils ont une grande société et une structure sociale établie. Les elfes occupent toutes les castes dans ce royaume. Les clercs de Sator, Mitera et de Dolus sont respectés. Les mages sont des conseillers et respectés. Les nains sont très peu tolérés. Les humains sont minoritaires mais respectés.

Au Nord du Royaume de Fer il y a un royaume de la Foi ancienne où la religion de Mitera domine. La société est matriarcale. Ici les hommes vivent à un état plus ancien et ils luttent constamment contre des incursions des princes de fer et de l'église de Sator. Les humains occupent toutes les castes. Les nains sont respectés (mais pas de communauté) Les elfes sont rares ici.

Et encore plus au nord, une île de barbares féroces qui pillent le monde connu depuis des millénaires. Pas d'elfes ni de nains.

L'Empire de Fer

"Conquis par le fer, Unis par la foi". Tel est la devise du plus puissant empire au nord de la Mer Intérieure. Ce qui était à l'origine un amalgame de multiples petits chefs de tribus et barons guerroyant à été conquis par un homme, Amberion, Chef d'une des plus grandes tribus du nord. Son ascension au pouvoir et son succès à la guerre fut attribué surtout à ces armes de

fer, un secret de fabrication que les nains de la montagne noire lui avaient appris. Son accomplissement final fut reconnu et concrétisé par l'église de Sator qui le couronna Empereur à vie de l'empire de Fer.

L'empire qu'il consolida fut divisé après sa mort en sept provinces. Chacune d'elles sous la gouverne d'un de ses sept enfants: Amberius, Astor, Belgar, Moren, Valen, Lucilla et Brigitte, les sept Princes. Son premier fils, Amberius, fut nommé empereur et ce sont ses descendants directs qui règnent depuis plus de mille ans.

Religion

L'Église est régie par le Saint Patriarche qui, une fois nommée par les Archipators, occupe son poste pour la vie. Sa puissance dans l'Empire est incontestée et absolue, plus d'un empereur s'est pliée aux exigences et aux lois de l'église et aux volontés du patriarche. La majorité des habitants de l'Empire sont baptisée dès la naissance au nom de Sator. Tous les autres dieux sont proscrits. Seul la religion de Mitera est toléré, mais en nom seulement. En réalité, les fidèles de Mitera sont persécuté et martyrisé par la noblesse et le haut clergé. Quoique Sator est le seul et unique dieu reconnu par les impériaux, Amberion et ses enfants, qui ont été canonisé par l'église, sont souvent imploré et prié pour leur qualité plus identifiable au commun.

Amberion est le patron de la noblesse et de la régence.

Amberius, dit le grand, est le patron de la chevalerie, des joutes et du courage.. Astor, dit le bel, est le patron de la musique, la poésie et la savoir.

Belgar, dit le juste, est le patron de la vérité et des lois.

Moren, dit le sombre, est le gardien des morts.

Valenne, dit la sage, est la voyante et la mystique.

Lucilla, dit la douce, est la guérisseuse et la gardienne des rêves.

Brigitte, dit la fière, est la patronne des guerriers et des combats.

L'état de l'empire

L'Empereur actuel se nomme Anterius III, fils aîné de Amberius IV,. Il règne depuis plus de dix ans. C'est un homme tempétueux et cruel qui porte plus d'intérêt à ses maîtresse et ses joutes qu'à la prospérité de son Empire.

Sa femme, L'Impératrice Wilhelma est une belle femme reconnue pour ses excès et ses goûts extravagants. Malgré cela, l'Empire connaît, depuis les trente dernières années, une paix et une relative prospérité qui n'a pas été connue depuis le règne de Barrius II dit le Sage. Ceci est plus dû à la diligence du Saint-Patriarche Antonius VII qui est, en bien des points, le vrai régent de L'empire.

Les Cités et leurs Princes

Amberia

La plus anciennes et la plus grandes des cités de L'Empire. Elle est le siège de la famille de Amberius, premier fils d'Amberion, et le site du grand palais impérial. Anterius III en

est son Prince ainsi que l'Empereur. La ville est modelée selon les goûts de l'empereur actuel, on y retrouve fêtes et festins, joutes et tournois à chaque lune.

Amberia est aussi le site de La Grande Cathédrale de Sator et la Sainte Cité. Cette cité est, à toute fin pratique, une ville à l'intérieur d'une ville avec ses propres lois, ses propres armées et ses propres murs. C'est ici qu'habite le Saint-Patriarche et sa suite d'Archipator, le haut clergé de l'église de Sator.

La Province d'Amberia est fertile et prospère, elle jouit d'un climat doux et régulier. Ses familles nobles sont les plus ancestrales et plus puissantes de l'Empire. C'est avec une riche tradition militaire et une fierté ancienne qu'ils guerroient et joutent entre eux. Les paysans sont satisfaits et contents, heureux d'être si près de la magnificence de l'Empereur et de la sainte Église, ou du moins, ils ont trop peur de la colère de l'Empereur pour dire autrement.

Astoria

La plus grande ville portuaire du vieux monde, Astoria est un centre multiculturel et riche. Son fondateur Astor, le deuxième et plus aimé fils de Amberion, en fit, dès son ascension, un lieu de poésie et de tradition lyrique. C'est aussi ici que l'on retrouve la plus grande université et bibliothèque du monde connue. Sa régente actuelle est la Princesse Astrid V. Elle est une femme d'esprit, veuve depuis près de vingt ans. Sa cour est un resplendissant hommage à la tradition de l'amour courtois.

La Province d'Astoria est riche. Ses champs sont verts et ses eaux abondantes. Le peuple aime la princesse et même le plus démunie des serfs n'oserait se plaindre à trop vive voix. Les influences du royaume elfique voisin sont tangibles autant dans l'art de la région que dans les mets et les mœurs.

Belgarde

Au nord de l'Empire, au pied des montagnes sombres, sur la côte de la mer de Glace et à la limite du monde civilisé il y a la grande et glorieuse citadelle de Belgarde. Ainsi nommé pour son fondateur, Belgar le Juste. Au fil des siècles, une cité s'est rassemblée au pied de la citadelle.

Belgarde est le haut siège des Templiers de Sator, la plus grande et ancienne organisation du monde connue. Traditionnellement, le Prince de la Citadelle retient aussi le titre de Haut Templier, il est le maître incontesté de cette armée de juges, préfets et militaires.

Le Haut Templier est aussi le juge suprême de l'ensemble des cours de loi de l'Empire, ses décisions dans l'application des lois sont même supérieures, en théorie, à celles du Patriarche ou de l'Empereur. Le Prince actuel est Belgonde II, un homme pragmatique et judicieux.

La Province de Belgarde est pauvre, son climat hostile et ses ressources maigres. Mais son peuple est fier et indomptable. Annuellement ils résistent aux incursions des barbares de la mer des glaces et aux orcs qui descendent des montagnes. Ils ont des relations froides avec le royaume de Mitera au nord et souvent il y a des conflits entre ces deux voisins.

Morensia

Dans les grandes plaines du Nord une grande cité a été érigée sur le site de la plus grande bataille de la conquête de Amberion. Morensia, aussi surnommée la cité des morts, est une ville austère et sobre au mur gris et terne. C'est une cité de contemplation et de recueil, un site de pèlerinage et de deuil. C'est aussi, dû à sa proximité aux montagnes de fer, une ville prospère.

Son régent actuel; Morek IV, est un homme intelligent et pieux qui a sut améliorer le sort de son peuple en augmentant la production du fer et le trocs avec les royaumes à l'extérieure de l'empire.

Les plaines de la province de Morensia sont largement infertile et hostile, mais le peuple acharné réussit de siècle en siècle à y survivre. Ils sont fiers, austère et dévot.

Valencia

Ancienne et mystérieuse, la cité de Valencia était déjà en ruine lorsque Amberion en fit une de ses provinces. Elle était déjà en ruine lorsque les premières tribus d'homme vinrent s'installer dans les plaines environnantes. Nul n'osait s'en approcher, on la disait hanté et maudite.

Ce n'est que lorsqu'elle fut donné à Valenne, la plus âgée des filles de Amberion, que la reconstruction commença. Valenne fit reconstruire les tours, les temples et les jardins. En moins de dix ans on put reconnaître une parcelle de l'ancienne gloire de cette mystérieuse cité fantôme. Depuis, la cité est devenue un centre de philosophie et de magie. Elle est de loin la cité la plus ouverte de l'empire autant aux étrangers qu'aux nouvelles idées. Sa protectrice,

Valiena III, est une sage et une prophète comme sa mère avant elle, et sa grand-mère avant elle et ainsi de suite, depuis Valenne elle-même.

Situé sur la côte de la mer intérieure, la province de Valencia jouit d'un climat doux et de terres abondantes. Les paysans sont à la fois plus et moins superstitieux, ils croient aux esprits mais ils en ont moins peur, tel est l'avantage du savoir. Les nobles entretiennent des relations polies mais froides avec leurs voisins de l'ouest.

Lucillias

Situé dans une vallée fertile et secrète, la ville de Lucillias est le lieu d'une des plus anciennes et sainte chapelle de Sator, la Chapelle de Lucillias. C'est ici que Amberion fut transporté après sa défaite à la bataille de Merevick contre les Yyrchs Noirs. Sur le seuil de la mort, les prêtresses de Lucillias, le ramenèrent à la vie. C'est aussi ici qu'il fut baptisé au nom de Sator. C'est avec un renouvellement de sa Foi et un plus grand sens de la délivrance du Créateur qu'Amberion quitta la vallée de Lucillias pour mener sa conquête à terme, de victoire en victoire.

C'est Lucillia, sa deuxième fille, qu'il avait nommé en souvenir de l'endroit, qui hérita de la vallée et de la province. Le régent actuel de la ville, Lucas VII, est un homme intrigant et ambitieux, qui cherche à accroître l'influence de sa contrée dans l'empire.

La province de Lucillias est montagneuse, parsemé de vallées fertiles. Les paysans sont pauvres mais brave et fier.

Brigantia

L'immense forteresse de Brigantia garde la porte de l'Ouest contre les invasions de barbares et d'Yychs. Un mur fut construit par Brigitte, la plus jeune des filles d'Amberion, lors de sa succession. Ce mur s'étend des montagnes de fer au nord jusqu'au montagnes grises, au sud. La cité qui s'est établi au pied de la forteresse est aussi sombre et dur, ses murs sont de fer, ses tours d'acier, et jusqu'à ce jour, elle n'est jamais tombée.

Brigor III, fière descendant de la valeureuse Brigitte, est un guerrier redoutable et un stratège incomparable. Il règne avec une main de fer et ne tolère aucune dissidence.

Le climat est dur dans la Province de Brigantia, les hivers sont longs et les étés froids, et son peuple n'en est qu'endurci. Les vagues de barbares qui viennent se briser sur les

parois de Brigantia sont nombreuses et incessantes. D'où la vaillance et l'austérité de son peuple..

Eorath

Surplombant le vieux continent comme la mer des brumes, Eorath est pour les mortels un peu de mystère. La berge est constituée d'une lande rocheuse et crevassée où le vent du large s'engouffre violemment. Constamment entouré de brumes épaisses, la silhouette d'Eorath est difficile à discerner, ce qui ajoute à sa réputation de lieu légendaire.

Malgré l'impression d'hostilité qui se dégage de cet accueil, l'intérieur des terres est couvert de forêts mousseuses

et verdoyantes. On dit de ces forêts qu'elles sont pleines de créatures féeriques et imprévisibles, de dolmens immuables, de sources pures et cristallines, que seul un druide peut y retrouver son chemin. Comme peu de gens sensés s'y aventurent, les habitants résident dans les villes ou les hameaux qui les environnent.

Au sud, Eorath est bordé par les Brûmantes, une chaîne de montagnes frontalières qui le sépare de l'Empire, alors qu'au nord, à l'est et à l'ouest, c'est la mer du feu qui l'entoure.

Religion

Aussi loin que la mémoire des hommes peut remonter, Eorath a toujours été le siège de la religion de Mithera et de l'ancienne foi. Encore maintenant, seul la religion de Mithera est reconnue officiellement, bien que toutes les religions soit acceptées, toutefois avec un certain dédain, voire une certaine pitié.

C'est à Dal Acaïde que règne formellement le cercle des prêtresses et des druides d'Eorath, bien que leur puissance se fasse sentir partout dans le royaume.

Tous les natifs de Eorath prient Mithera, tous la respectent et la craignent. Les hommes vénèrent plus souvent la facette de la mère qui est relié à la terre ; la nature, ses éléments imprévisibles et mystérieux, alors que les femmes font appel à la déesse de la fertilité, de l'enfantement, la protectrice des femmes. Les fêtes du printemps et de l'automne sont des célébrations mystérieuses et enivrantes qui se déroule pendant plusieurs jours ; pour un peu on pourrait croire que le monde des esprits rejoint celui des hommes.

Structure Politique

Le royaume d'Eorath est gouverné par un roi, bien que celui-ci ait une influence modérée sur les affaires du royaume. Le territoire est réparti entre les barons qui administrent leurs terres selon les principes du système traditionnel féodal.

L'Ordre des chevaliers d'Eorath, le plus convoité et réputé honneur dans la chevalerie, assure la paix dans le royaume. Et, quand rien ne trouble la paix, comme depuis quelques années, les chevaliers sont appelés en des croisades religieuses ou mythiques.

L'autre pallier de la politique est assuré par le Cercle des prêtresses et des druides qui ont une influence importante dans la noblesse. Le Cercle représente la déesse ici-bas et cet emblème du pouvoir est suffisant pour le faire craindre et respecter par tous. Malgré cela, le Cercle intervient sporadiquement dans les affaires politiques, limitant son ascendant aux choses spirituelles.

Population

Le royaume d'Eorath est constitué d'une population assez homogène. Bien que se ne soit plus aussi vrai, les natifs d'Eorath ont longtemps demeuré exclusivement dans leur royaume. Ils sont donc souvent reconnus comme des gens indépendants et dignes, qui se singularisent par leurs croyances spirituelles hors du commun. En effet, les Eorans donnent

l'impression (parfois dérangeante pour les plus terre à terre) d'avoir une confiance infinie dans la vie et dans le futur. Ils ont des manières directes, même un peu rustres, et des goûts conformes à leur mode de vie traditionnel. En général, ils ont un mode de vie simple et peu matérialistes et certaines des communautés les plus reculées pratiquent encore le troc.

Dans toute la société, l'éducation des enfants et la maison sont les domaines absolus des femmes; chez les nobles, elles sont consultées au plan politique mais c'est l'homme qui répond de la dimension militaire. On peut compter sur les Eorans pour être braves, sincères et confiant dans l'avenir. Eorath compte une communauté de nains, établie depuis fort longtemps à Dal

Tarangast. Ces nains continuent de vénérer leurs divinités bien qu'ils aient aussi un grand respect pour l'élite religieuse d'Eorath. On appelle les habitants de Eorath les Eorans ou les Eoranes.

État du Royaume

À ce jour, les Eorans expriment un intérêt partagé pour le nouveau continent et bien des théories sont émises sur les possibles mystères entourant ce lieu. Le roi a par contre émis un édit qui stipule qu'il est prêt à financer tout aventurier prêt à aller en ce nouveau royaume afin de représenter le royaume d'Eorath.

Des rumeurs laissent entendre que des membres du Cercle prendront par au voyage bien qu'on ne peut supposer quel serait l'intérêt des élites religieuses dans une telle entreprise.

Dal Acaïde

Dal Acaïde, pour ceux qui ont déjà pénétré dans ses murs, est un lieu magique et grandiose, qui respire une sérénité mystérieuse associée aux choses de l'ancienne foi. Peu de gens sont admis en ce lieu, qui est réservé aux élus de la mère. Tout les gens qui y vivent ont prononcés leurs vœux et y font, au quotidien, leur apprentissage d'initié. Les gens ici sont calmes, confiants et près de leur déesse.

Les druides, fidèles de la foi ancienne, sont peut-être moins nombreux mais tout aussi respectés que les prêtresses. C'est d'ailleurs le premier lieu de pèlerinage pour un druide qui ressent l'appel des croyances spirituelles.

La ville, administré comme une grande communauté monastique, est dirigée par le cercle des prêtresses et des druides, présidé depuis plusieurs années par Elliopée, la Grande Dame et Grande Protectrice d'Eorath. Beaucoup de mystère entoure la Grande Dame, qui représente le pouvoir spirituel depuis un temps reculé. Elle a gouverné avec le dernier roi et avec son père avant lui, mais, bien que des hypothèses soit faites sur son âge, elle n'a toujours pas nommé d'héritière pour lui succéder.

La ville est construite sur une colline et ses tours donnent sur la mer. Comme Dal Acaïde n'a pas de murs, c'est la forêt, dense et profond qui l'entoure, qui décourage les curieux de venir s'y risquer sans escorte.

Dal Tarangast

Capitale de son royaume et siège de la royauté, Dal Tarangast est la grande ville d'Eorath. Ses murs, érigés par des nains, forment une impressionnante fortification d'où s'élèvent la bannière des Armogast, famille royale d'Eorath depuis des générations.

La ville tient lieu de point de rassemblement pour les troupes armées et les nobles autant que de lieu de festivités. C'est d'ailleurs le plus grand centre de population du royaume.

Depuis que Kildric Armogast a remplacé son feu père, le roi Uthien Armogast, Dal Tarangast est beaucoup plus animé et on ne peut qu'en imputer la responsabilité au fougueux tempérament du jeune roi. Effectivement, celui-ci a des idées beaucoup plus modernes que ses ancêtres et si, au départ, cela a surpris les barons les plus conservateurs, tous sont maintenant rangés derrière le monarque qui entend faire une place à son royaume dans la politique externe.

Les habitants de la ville sont fiers de leur régent et les fêtes, courantes, ont rarement été aussi animées.

Belrocaïl

La ville ayant le plus de contacts avec les autres royaumes est sans conteste Belrocaïl, le port marin d'Eorath. C'est une ville de commerçants et de marins beaucoup plus moderne et ouverte que les autres villes. Malgré cela, les habitants de la ville sont des gens traditionnels, quelque peu superstitieux, qui mènent une vie rude sur la mer.

Le baron Tarthem Belrocaïl est un homme expansif qui dirige sa ville de concert avec le groupe de marchand de la région. Il encourage les échanges commerciaux, surtout avec le royaume des elfes et celui du Nord, et est parmi ceux qui profitent le plus du changement de règne. À Belrocaïl, la vocation de marinier et de pêcheurs est dans le sang des hommes et la réputation faite des capitaines de navires d'Eorath vient surtout de celle des capitaines de Belrocaïl.

La cité portuaire compte de nombreux postes de traite et auberges, les demeures, construites en pierre pour résister aux caprices du temps, abritent des familles souvent nombreuses. Au plein centre de la ville, un énorme dolmen de pierre tient lieu de point de repère et a donné son nom à la ville, Belrocaïl, qui vient en fait de « belle rocaïlle ». Tous et chacun savent que passer par le centre de la ville sans faire le tour du menhir porte malchance et donc, depuis des centaines d'années, cette coutume est dûment observée.

Les Sommets d'Arturia

Il s'appelait « devin », « oracle », « omniscient », « science infuse » ainsi que nombreux autres synonymes. Pendant plusieurs siècles nombres d'aventuriers, nobles et autres voyagèrent au travers de terres hostiles pour trouver réponses à leurs questions. Nul ne savait qui était ce devin, la théorie étant qu'il ou elle était elfe dû à sa longévité.

Il y a 7 siècles Héléna de Santerre, templier de Sator quitta Amberia afin d'élucider l'énigme de l'oracle. Le patriarche, frustré qu'une source autre que son église puisse répondre aux questions existentielles, désirait en apprendre voir éliminer ce rival. Le dernier signe de vie d'Héléna fut une lettre au Patriarche de Amberia, qui arriva plus de 12 années après son départ, datée du printemps 317. La lettre se termine « Jamais je n'eus cru qu'une lumière aussi forte puisse se présenter et ébranler mes convictions les plus profondes. Je vous fais état

de mon échec. Que Sator pardonne ma foi et mes convictions qui ne furent pas à la hauteur. Je ne reviendrai pas. »

L'oracle n'était plus seul. La présence d'Héléna fut le début de la philosophie du partage des connaissances. Ainsi dans les années qui suivirent nombreux furent ceux qui en quête de l'oracle restèrent dans la région. 7 siècles plus tard l'endroit est maintenant nommé les Sommets d'Arturia, en l'honneur d'Arturielle, enfant aînée de l'oracle et Héléna.

Géographie et Sites Importants

Les sommets d'Arturia sont une région montagneuse, remplie de lacs et très hostile au déplacement. Les frontières sont des défenses naturelles qui isolent Arturia sauf de façon maritime.

Au sud un long canyon longe la frontière avec le royaume de Sud. Au nord-est de hautes montagnes rendent l'entrée excessivement difficile avec l'empire de Fer. À l'ouest une région volcanique qui menace d'entrer en éruption à tout moment motive les barbares de l'ouest à emprunter les routes menant vers l'empire de fer ou le royaume du sud.

Deux cités états fortifiées servent de portes d'entrée de la région. Au nord la cité de Tyrael est située en flanc de montagnes. Elle est obstacle à la seule route raisonnablement praticable entre l'empire de Fer et Arturia. Elle possède un port car malgré la présence de cette route la majorité du commerce s'effectue par voie maritime.

Le gouverneur Khirael, ancien amiral d'Arturia dirige la cité. La cité possède l'institut de la marine et des sciences militaires. Tyrael possède également le chantier maritime de Arturia.

Au sud la cité de Liloah est située à proximité du canyon de Kanda. Fatima, barde reconnue originaire des royaumes du sud vint s'installer à Liloah il y a 6 années et devint gouverneur de la cité il y a 1 an. Liloah est le centre commercial et culturel d'Arturia. On y retrouve l'opéra de Kanda et le Bazar de Hanoa qui domine le centre de la ville.

Aux fortifications de la ville sont intégrées des sculptures de créatures légendaires, qui donne une touche artistique et sert d'intimidation aux agresseurs. La tour du savoir, centre du pouvoir et résidence de l'oracle, est situé sur le plateau de Mirdanne (seconde fille de l'oracle).

La cité d'Antillia s'est développée aux alentours. Le seul accès au plateau est un souterrain qui fut creusé à même le plateau et qui donne accès à la cité. Autour de la cité sur le plateau sont les meilleures terres agricoles du pays.

Au centre d'Antillia se trouve la tour du savoir et la cité interdite. Cette petite cité possède de fortes défenses magiques et est interdite d'accès sauf à l'oracle ou les personnes désignées par celui-ci.

On y retrouve l'institut arcane de Libelle et la bibliothèque d'Érédiá. Il existe des routes entre les 3 cités à l'intérieur du pays et le déplacement se fait relativement aisément malgré le terrain accidenté. Il existe peu de terres agricoles donc il faut compléter avec le commerce afin de nourrir toute la population.

Religion

La religion est un concept dépassé en Arturia. Mais dans les régions les plus reculées, Sator a une place limitée dans les mœurs du petit peuple. La pensée est que la magie est à la portée de tous.

Les prêtres ou templiers qui tirent leurs pouvoirs de prières ne sont rien de plus que des mages qui n'ont pas réalisé leurs potentiels. La religion n'est qu'un outil utilisé par les chefs religieux afin de diriger et contrôler population et noblesse. Aucune religion n'est persécutée sauf que les sorts des suivants de Strages sont les mêmes que les sorts réservés aux diabolistes et sont donc proscrits.

La croyance religieuse est vue comme un signe d'ignorance.

Gouvernement et Noblesse

L'oracle est un monarque absolu et délègue le pouvoir comme bon lui semble. Cependant il existe une grande tradition d'exercice du pouvoir en Arturia. L'oracle est secondé dans ses fonctions par le conseil des mages. Le Cercle des mages varie selon les périodes mais la nomination est bonne pour l'existence.

Les membres du Cercle des mages demeurent dans la cité interdite avec leurs familles et ont le pouvoir d'y faire entrer des gens. L'oracle dirige personnellement la cité interdite et Antilla est dirigée par un maire nommé par lui. Il y a une énorme décentralisation de pouvoirs au maire ainsi qu'aux gouverneurs. Les 2 cités états possèdent le qualificatif état justement du à cette décentralisation.

Les gouverneurs ont un pouvoir quasi total et sont sujets à un minimum d'interventions par l'oracle et le conseil des mages. Deux fois l'an ils se rendent à Antilla afin de discuter avec le conseil des mages des affaires d'état. Ils n'ont aucun contact direct avec l'oracle. Il n'existe pas de noblesse telle que l'on retrouve dans l'empire de Fer. Aucun titre n'est héréditaire et l'état a même un droit de saisie sur la propriété privée lors de la mort d'une personne. Ce recours n'est pas utilisé souvent mais il n'y a pas d'hésitation quand il est nécessaire à l'état.

L'oracle fait peu d'apparitions publiques et est toujours sous une différente forme afin que personne ne sache qui il est. Il est reconnu dans les royaumes pour sa quasi-omniscience et son habileté à répondre à n'importe quelle question.

Les différentes cités ont leur structure de gouvernement bien à elle. Le seul ministère central connu que l'oracle a créé se nomme le « ministère de l'information et du recrutement » qui cause jalousie et craintes dans les royaumes voisins. Le côté information se concentre sur savoir ce qui se passe au pays et dans les pays voisins et recrutement touche la recherche d'enfants avec un don exceptionnel pour la magie. Chaque jeune enfant du pays se

fait tester vers 5 ans. Arturia recherche également les prodiges à l'extérieur du royaume et il y a déjà eu des rumeurs d'enlèvement de certains prodiges pour les relocaliser dans de bonnes familles d'Arturia.

Militaire

Arturia ne possède aucune armée de terre. Chaque cité est responsable d'une milice pour assurer la sécurité des habitants. Elle dispose cependant d'une marine pour bloquer le seul accès facile à ses terres de ses ennemis.

Population et Culture

La population d'Arturia se distingue des autres sur quelques niveaux. Elle se distingue d'abord par l'absence de religion. Elle se distingue également par le niveau d'alphabétisation. Il figure parmi les devoirs des citoyens d'enseigner lire et écrire à ses enfants ce qui rend une fierté à la population qui se sent supérieure vis-à-vis l'ignorance de leurs voisins. Il est de la philosophie d'Arturia que la façon de se distinguer est par les arts, la littérature et l'éducation.

«

La qualité de l'individu triomphera sur la quantité » fut une révélation de l'oracle il y a quelques siècles à l'envoyé d'un seigneur qui cherchait à assurer la sécurité de sa province après devoir faire face à un ennemi qui montait des armées de plus en plus nombreuses. Cela a eu comme conséquence une farouche compétition et nombres de rivalités internes, surtout au niveau des mages qui veulent se faire remarquer pour augmenter leur statut en société.

Cette compétition s'est répandue dans toutes les couches de la société tant au niveau du paysan que du marchand. La cité de Tyrael étant celle où le conflit est le plus probable est le centre militaire du pays. Le gouverneur Khirael, muni d'une marine moins nombreuse que ses voisins travaille à combiner le travail des mages aux navires qui sortent du chantier.

Liloah, au sud est le centre culturel du pays. Fatima, la nouvelle gouverneur de la cité place tous ses efforts pour en faire la plus belle et riche cité du continent. Perçue comme une étrangère nombres de l'élite de Liloah n'ont pas accepté sa nomination et tente de la faire mal paraître. L'effort draconien de Fatima quoique bénéfique au développement culturel de la cité fait que

d'autres secteurs sont négligés. Ceux qui pratiquent la magie forment la sphère dirigeante mais en dehors de cette sphère les mages ne sont pas nécessairement la classe dirigeante.

L'apprentissage de la magie est cependant bien vu en société, pour ceux qui peuvent se le permettre. Toutes les magies sont enseignées sauf la magie démoniaque qui est interdite sous peine de graves répercussions par le conseil des mages.

Relation Externes

La philosophie d'Arturia est d'apparaître peu intéressant à conquérir. Dépourvue de terres agricoles fertiles suffisante et n'ayant que peu de ressources naturelles, le pays n'est pas d'une grande utilité pour ses voisins. Arturia investit dans ses habitants et dans la recherche de connaissances, deux choses qui sont pratiquement impossible à conquérir.

Moins fort que ses deux voisins qui sont des géants, les attaques contre Arturia sont extrêmement rares. Le royaume du Sud profite beaucoup du commerce ces deux voisins sont en bon terme depuis plus de 15 ans.

Les relations sont, par contre, plus tendues avec l'Empire de Fer. L'église de Sator, qui est d'une influence absolue dans l'Empire, déteste ce pays hérétique et les mœurs de ses habitants. L'histoire de Héléna, la fondatrice du pays qui abandonna Sator et l'Empire, est un conte populaire parmi les bardes et troubadours Asturiens et cela enrage l'Église.

Les relations tendues n'empêche pas une paix forcée ente les deux pays qui est issue de différentes circonstances. Plusieurs princes de l'Empire de Fer ont appris à leur dépend, ou celui de leurs proches, les conséquences d'un

conflit avec Arturia. N'ayant point d'armée, l'oracle possède des moyens limités pour se défendre. Cependant il n'hésite pas à utiliser une politique de « rétribution personnelle ». Plus d'un général, noble ou même prince a retrouvé son vin empoisonné ou bien a mystérieusement disparu. Ces événements avaient trop souvent en commun que les victimes étaient impliquées dans une action contre Arturia. Cette politique de rétribution personnelle fait beaucoup réfléchir avant que quelqu'un parte en guerre contre Arturia.

État actuel du Royaume

En apprenant la grande expédition que l'église de Sator, l'Empire de Fer et le Royaume du Sud mettait de l'avant il devenait impératif de joindre la partie.

Le patriarche de Sator pris avec beaucoup de méfiance cette initiative. L'oracle devait évidemment savoir ce qui était de l'autre côté de l'océan. Malgré cette méfiance Arturia fut invitée à se joindre à l'expédition. L'oracle dépêcha un élémentaliste afin d'aider à affronter l'océan ainsi que quelques améliorations au navire pour rendre le voyage plus sécuritaire.

Ventelassianas

le royaume des Elfes

L'est du continent est dominé par une immense forêt ancestrale qui s'étend des Montagnes noires jusqu'à la mer. C'est le royaume vénérable des elfes. Partout on y retrouve des petites communautés rurales. Certaines de ses communautés se sont établies à même les arbres, d'autres on construit des habitations magnifiques qui se mêlent glorieusement à l'harmonie de la forêt.

À L'Ouest, Ventelassianas est bordé par l'Empire de Fer et les Montagnes noires. Le reste du royaume est entouré par la mer de feu.

Politique

Il y a un roi des elfes et une reine des elfes. Ils règnent depuis cinq cents ans à partir d'Elvelingham. Le pouvoir du roi Ethenalas et de sa reine, Hierafana, est absolue et incontesté. Il n'y a pas de noblesse autre que la famille royale et la religion n'occupe aucun poste décisionnel. Il y a des chefs de familles qui se rapportent directement au roi en temps de crise. Mais, en général, et de façon tout à fait incompréhensible pour les humains, la structure politique elfique est quasi inexistante; il y a le roi, l'armée et le peuple, simplement.

Religion

Trois dieux sont vénérés chez les elfes, Dimiourgos, Gigia et Xenos, et un dernier qui est craint: Skliros. Des prêtres de chacune des divinités occupent des rôles de sage et de conseiller dans la société mais il n'y a pas d'Église établie.

Donc, en général, les prêtres ont une influence limitée. D'ailleurs, en général, une trop grande piété est vue par les Ventelas comme un obstacle à l'accomplissement.

Population

La population de ce royaume se concentre surtout dans ces deux immenses cités, bien que la forêt compte son lot de tranquilles petits hameaux.

Malgré les apparentes différences entre la vie calme de la forêt et celle animée de la ville, du plus simple paysan au grand marchand, les Ventelas sont très fiers, sociables et de nature libre. De tous les royaumes, c'est sans doute celui où les hommes et les femmes sont les plus égaux, de fait, la plupart des couples vivent en union libre et le mariage est vu comme une pratique déplorable.

La vie au Royaume des elfes semble si gracieuse qu'on s'étonne parfois que les habitants partent de chez-eux; c'est que la société encourage la curiosité d'autrui et la découverte personnelle. En général, les habitants sont peu matérialistes, et bien qu'ils chérissent leur confort, c'est davantage parce qu'ils sont un peu hédonistes que par attrait du gain. On appelle les habitants de Ventelassianas les Ventelas.

Elvelingham

Nul humain n'a jamais vu Elvelingham mais les elfes vous diront qu'elle est plus belle que la beauté elle-même. Elle ne peut être décrite. Les elfes vous diront aussi qu'elle n'a pas été construite, mais plutôt, qu'elle a été cultivée, et l'est encore aujourd'hui, car l'une des merveilles de cette cité est qu'elle continue, et continuera toujours, à se construire, se parfaire, changer. Ses tours sont des pins immenses qui aspirent aux cieux, ses murs sont des rangs de sentinelles feuillues, ses ponts sont des chênes qui se sont pliés aux grès des

architectes, ses palais et ses demeures sont des saules et des érables argentés, vide et majestueux.

Jardins, habitations et forêts se confondent. Tout ici témoigne de l'art de vivre et de faire des elfes. C'est le summum de la culture elfique : rien n'est laissé au hasard, tout est érigé pour le plaisir des sens et témoigne de la recherche de la perfection. Inutile de dire que les elfes ont une fierté sans borne pour leur cité, ceux qui y habitent sont heureux car ils savent que rien à ce jour n'égale la splendeur de Elvelingham.

Venyadar

Différente mais tout aussi étonnante, Venyadar est construite à même l'océan; d'îlots en îlots, de ponts en ponts. Ses édifices, fait de pierres blanches, sont d'un style indéfinissable, fluide et gracieux. Ici on retrouve des mi-elfes, des humains de toutes les origines et même, quelques nains. La ville est un important port marin et, en vérité, la seule vraie porte vers le monde extérieur dans tout Ventalassianas.

Tout le monde est accueilli à Venyadar et à juste titre; elle se vante d'être la ville des sciences nouvelles, des arts et de la philosophie. C'est ainsi que la ville attire beaucoup de peuplades de toutes les régions et religions. Les habitants de la cité sur la mer (elfes et non-elfes) prôchent la liberté individuelle et la réalisation de soi comme doctrine de vie. Beaucoup sont des sages ou des philosophes mais il y a aussi bon nombre d'artistes en quête de mécènes, de savants et de marchands.

La cité est régie par un conseil formé de citoyens respectés, la majorité sont elfes mais on y retrouve quelques humains honorables. Ce conseil se rapporte au roi de Elvelingham.

État actuel du Royaume

Le royaume est en paix depuis plusieurs siècles et les luttes, s'il y en a, se jouent sur le plan des ententes commerciales et diplomatiques. Les elfes sont très actifs au plan de la politique, cela et leur nature curieuse et fière leur fournissent de multiples raisons d'aller à la découverte du nouveau continent.

Pour eux, il semble idéologiquement inconcevable de ne pas connaître ce nouveau continent.

Le Royaume du Sud

Les peuples du Royaume du Sud ont une histoire tourmentés. La plupart de leurs terres font partie du grand désert Alfaya. Les 6 grandes villes sur les rives des trois grands fleuves de cette région sont presque les seuls emplacements humains d'envergure. C'est précisément le manque de terres arables qui a causé tant de guerres et de désordre. Par contre, grâce à des ennemis communs et des ententes qui sont maintenant plus vieux que plusieurs

dynasties, tous les peuples vivent sous un seul Calife et tous le respectent et lui doivent loyauté.

Le Calife Sidi Amar IV trouve ses origines au sein des grands conquérants des déserts qui ont fait le Califat d'El-Erehala le leur il y a plus de 200 ans. Cette famille règne sur les 5 grands peuples du Califat de manière juste, raisonnable et tolérante.

Gouvernement et Religion

Le système gouvernemental a connu de grands changements lors de son évolution. Il y a des postes anciennement symboliques qui sont maintenant les plus puissants, et l'inverse. Par contre, une chose est certaine dans le système monarchique el-erehalien, c'est que rien est certain.

Le Calife Sidi Amar IV a 38 ans et il règne depuis 16 ans. C'est un homme très puissant avec toutes les richesses du monde a sa disposition. Il est adoré par la plupart de ses sujets car son règne coïncide avec une des périodes les plus paisibles et fortuné de l'histoire du Califat. De plus, il projette l'image d'un homme fort, mais juste, d'un homme raisonnable, mais passionné, d'un homme joyeux, mais éduqué, bref, il est le chef parfait. En réalité, par contre, il s'intéresse de moins en moins a l'administration de son Califat. Il délègue de plus en plus a son Vizir, et il passe de plus en plus de temps avec des philosophes et des lettrés.

Il s'intéresse surtout aux sciences ces jours-ci, et c'est pour ça que le nouveau continent l'intrigue particulièrement.

Le vizir Djebel voit ses pouvoirs augmenté ses jours-ci. Il prend de plus en plus de place au sein du gouvernement et est probablement l'homme le plus puissant du pays. C'est lui qui est responsable pour la bonne administration du pays.

Sous lui, un conseil de 15 représentants siègent. Ceux-ci sont des chefs provinciaux, élus de manières différentes selon sa culture d'origine. Chacun des conseillers a un titre formel différent. De plus, l'église, qui est de plus en plus exclu de l'administration du pays, possède quelques postes clé au sein du gouvernement.

Finalement, l'armée a aussi son rôle a joue, mais voit aussi ses pouvoirs diminuer au sein du gouvernement. Le représentant Derka n'est évidemment pas content de ceci.

Noblesse

Il existe aussi une classe noble et une classe bourgeoise. Chaque année, la classe bourgeoise semble prendre de plus en plus de place dans la société. Le Vizir semble plus se fier à eux pour du support et des conseils.

Géographie et Sites Importants

Le Royaume du Sud se situe au Sud de la mer intérieure A l'est ce trouve l'ocean Antique. Au sud, le désert Alfaya continue éternellement selon les légendes locales. A l'ouest

se trouvent les terres des barbares. Finalement, le royaume d'Arturia se trouve au Nord-Ouest. La capitale du Califat se trouve au delta du grand fleuve Mersa et se nomme Aphis.

Aphis

Cette ville vénérable est une des plus grandes villes au monde, sinon la plus grande. C'est un centre mondial commercial avec un port énorme et un marché dans lequel il est réputé qu'on peut retrouver n'importe quoi.

Les cinq grands peuples sont tous bien représentés dans la ville, mais ce sont les Azheiz qui sont les plus nombreux. La ville longe les deux rives du grand fleuve et est réunie par un énorme pont. Le delta est recouvert de bateaux de toutes les tailles et sortes. La ville, tant qu'à elle, possède plusieurs tours et grand palais (résidences des princes marchands). On peut y retrouver les quartiers les plus riches du monde et les plus pauvres.

Pour la plus plupart, les citoyens sont heureux sans être bien chaleureux. Tous et chacun sont particulièrement fier de leur ville et de leur patrie.

Hekmet

Deuxième ville la plus importante du Califat, Hekmet se trouve sur les rives de fleuve Tobruk. Les habitants sont pour la plupart des Agheilains mais chacun des peuples sont présents (pas en grand nombre).

Centre culturel et scientifique du Califat, tous les grands lettrés du monde rêvent d'y faire un tour dans leur vie. Malgré le fait que les villes d'Arturia sont plus réputées pour ceci, Hekmet garde sa place pour la simple et unique raison qu'elle comprend tous les grands penseurs du pays.

La ville comprend une énorme population sur une surface très restreinte, alors on a surtout battit en hauteur. Donc, Hekmet possède les plus hautes tours du monde et des énormes palais, qui sont en réalité, des bibliothèques.

Hafud

Capital des terres du peuple Gazeillien, Hafud se trouve au delta du fleuve Sadra. Ville commerciale, Hafud possède un port et un marché important. De plus, cette ville est réputé pour les produits de luxe qui y sont fabriqués chaque jour; Tapis, fumoir, horloges, etc, les Halfudiens prennent plaisir dans leur travaux et font le commerce dans le but d'exporter et non d'importer.

La liberté religieuse du Califat donne place à plusieurs cultes rattachés à Xénon et c'est ici qu'on retrouve le plus grand nombre de ceux-ci. Il y a donc beaucoup de temples bizarres et extraordinaires à l'intérieur de ses murs.

Badia

Centre religieux du Califat, les dévoués de Xénon font tous, de cette ville, leurs résidences principales. Une des villes les moins libres du pays, Badia est beaucoup moins peuplés aussi.

Par contre, c'est la ville la plus multiculturel car il n'y a aucune majorité claire. Badia se trouve au bord de l'océan sur la cote Est du pays. À chaque 36 ans, la ville est inondé par les habitants du reste du Califat car c'est ici que se trouve la grande fête du pèlerinage de Rahman. Festival religieux qui dure plus qu'un mois, Rahman, le prophète, est célébrer pour l'ensemble de son oeuvre.

Gazala

Capital du peuple du Calife (les Derka), les habitants de cette ville ont une tradition militaire beaucoup plus poussé que le reste du pays. La ville a une forte majorité Derkaine et est la moins multiculturel. On associe les coutumes du peuple a la religion du Califat, ce qui crée un mixe intéressant de guerriers religieux.

La ville se trouve sur les rives du fleuve Mersa et est très profonde dans le désert Alfaya. C'est une ville très peuplée et elle est la pierre d'assise du pouvoir du Calife même si celui-ci ressemble de plus en plus aux peuples conquis.

Keblah

Capital du peuple Hertakien, cette ville se trouve sur les rives du Tobruk. Cette ville est la plus mystérieuse, corrompu, excitante, troublante, etc., du Califat.

On y trouve beaucoup de crime, de jeu, de fête et de femmes. Les officiers de la justice, tous plus corrompues les uns que les autres, détournent l'œil lorsqu'on les payent. Les prêtres de Xenon condamnent cette ville régulièrement et son peuple aussi.

Kalderland

Géographie

Il y a une île, un royaume, un monde au nord de la grande mer. Isolé dans ses flots de glaces et ses tempêtes incessantes, le royaume de Kalderland existe comme une rumeur, un cauchemar pour certain, depuis que l'homme est. Ici on vénère le vent, le froid et le sang. On implore les dieux pour qu'ils nous épargnent des rigueurs des hivers interminables et on les invoque pour qu'ils nous prêtent leurs forces lorsque, au printemps, on embarque sur nos Drakkars pour piller nos voisins et nos ennemis.

Politique

Ici, chaque village est un royaume et un empire, chaque chef est un roi. Les guerres viennent au printemps et cessent à l'automne. Parfois, des grands chefs dominant plusieurs villages pour quelques années. Ces empires sont de courte durée. Il fut un temps ou un Haut-Roi régnait de façon suprême. Ce temps a été oublié.

Religion

Kalla, la Mère, au printemps, déesse de fécondité et de fertilité. C'est elle que l'on prie pour la semence et la prospérité. Morfar Smider, l'été, le Créateur et le Père. C'est sa force que l'on implore pour vaincre nos ennemis. Skuggan le Sombre, l'automne. Il amène l'esprit de nos morts et il nous protège des esprits malveillants qui se cachent dans l'ombre. Grym le Cruel, l'hiver. On le supplie, on le cajole et on verse du sang en son nom afin de l'apaiser, qu'il nous épargne pendant les longs hivers.

Ce sont les shamans, hommes et femmes, qui gardent les secrets des dieux et qui guident le peuple dans leurs rites religieux.

Population

Chez nous, les hommes doivent se montrer fiers s'ils veulent vivre. Les faibles sont bannis des clans. Les femmes, comme les chevaux et les terres, se gagnent. Le plus fort, c'est celui qui sait protéger son bien. Le plus rusé, c'est celui qui peut prendre le bien de l'autre. La richesse de quelqu'un et sa force se mesurent à ses terres et à ses biens. Mais celui qui a une descendance forte est choyé des dieux. Tout le monde doit savoir se battre et chercher sa nourriture. Ceux qui ne savent pas se battre sont ceux qui sont choisis pour parler aux dieux ou pour contrôler les forces.

On appelle les habitants de Kalderland, les Kalders.

Présent

Les barbares de Kalderland pillent le monde connu depuis des millénaires et continuent de le faire. Ils ne se mêlent pas aux affaires de ce monde. Ils connaissent l'existence du « nouveau » continent depuis des siècles. Ils l'évitent, c'est pour eux un endroit damné et maudit. Ce peuple, qui n'a peur de rien, a peur de ce nouveau continent. Ceux qui s'y retrouvent malencontreusement se sont fort probablement échoués sur sa rive après une vilaine tempête.

Les Races

Pour l'instant tous les joueurs doivent venir de l'un des endroits décrit dans la section « Le Monde Connu » et doit interpréter soit un humain, un nain ou un elfe. À mesure que le nouveau continent sera exploré de nouveaux choix viendront s'ajouter à cette liste.

Au Domaine du Créateur, les races se distinguent par leurs coutumes et sociétés, aucunes n'ont d'avantages raciaux comparés aux autres.

À noter que les joueurs désirant incarner un elfe doivent obligatoirement porter des oreilles pointues et ceux qui veulent incarner un nain doivent impérativement porter une longue barbe (vous aussi mesdames). Aucune discrimination n'est faite quant à la taille des joueurs, c'est après tout un jeu basé sur l'imagination et nous somme capable de prétendre qu'une grande personne est en réalité une petite créature.

Les Nains

Apparence

Certains croient que le corps des nains s'est transformé pour permettre à ceux-ci de mieux s'adapter à leur mode de vie et à leur travail. Le fait est : les nains sont petits, assez large d'épaule cependant et robuste. Bien qu'aujourd'hui les nains ne pratique pas uniquement le métier de mineur, il fut une époque où les nains vivaient exclusivement dans les grottes et les montagnes.

Beaucoup de nains portent la barbe, mais la longueur et la forme est à la discrétion du goût de chacun. Les femmes comment les hommes nains ont peu d'intérêt pour les artifices et affectionnent donc des vêtements pratiques et confortables.

Psychologie

Chez les nains, la valeur qui domine est sans conteste le travail, le travail bien fait et reconnu. La vie des nains s'organise autour du travail, que ce soit au sein des guildes de maçon et de forgeron de l'Empire ou dans les mines de fer et d'argent des montagnes des nains. La renommée d'une famille s'évalue selon les accomplissements de ses membres et plus gros et impressionnants sont les oeuvres, meilleure la réputation de la famille.

Il y a des familles de miniers, de maîtres-artisans, de forgeron, d'architecte, et même quelque famille de mercenaires (bien que l'excellence des nains dans se domaine soit encore discuté).

Les nains aiment que la tradition se poursuive et leurs ententes avec les royaumes humains font parties des plus anciennes traditions. Dans toutes les conquêtes, dans toutes les expansions et les réussites humaines, les nains ont toujours été présents et ils sont toujours loués pour leurs aides inestimables.

De nos jours, les grandes familles naines jouissent d'un confort matériel et d'une réputation certaine qui fait que les nains son souvent vu comme un peuple matérialiste et terre à terre. Peut-être est-ce à cause de ce confort que les jeunes nains de ne s'aventure pas souvent à l'extérieur de leurs foyers pour exercer une profession plus « originale ». Les nains qui le font sont considérés comme des anticonformistes quelque peu dangereux pour la jeunesse.

Les Elfes

Apparence

Autrefois les elfes étaient tous grands et minces. Autrefois les elfes étaient tous d'une beauté inconcevable. Autrefois les elfes étaient immortels. Du moins, c'est ce qu'ils

prétendent. Aujourd'hui la physionomie des elfes est aussi variées que celles des humains. Ils conservent par contre quelques caractéristiques bien à eux; leurs oreilles sont longues et affilées, ils sont généralement grands et élancés et ils ont souvent une chevelure claire qui va du châtain doré jusqu'au blanc étincellent. La plupart sont imberbe quoique, de plus en plus, on retrouve des elfes de descendance pure qui démontrent des signes de duvets pales au menton. Cette pilosité peu commune est souvent une source de honte pour ceux qui affichent une intolérance envers leurs cousins humains.

Plusieurs théories existent pour expliquer cette déchéance physique, certains croient que la proximité prolongée aux humains est en cause. D'autres prétendent que la race pure est en déclin et que l'éloignement des Elfes de leur souches sylvestres en est la source. Quoiqu'il en soit, pour l'Elfe moyen, ce déclin n'est pas une source d'inquiétude mais, pour les plus xénophobes et conservateurs, c'est une source de consternation et d'interrogation constante.

Psychologie

Les elfes, sans être immortels, vivent très longtemps. Rares sont les elfes qui meurent de causes naturelles avant l'âge de quatre cents ans. Qui plus est, les vénérables sages atteignent parfois six centaines d'existences.

Cette réalité particulière a pour effet concret que les Elfes, de façon générale, sont des êtres qui semblent désinvoltes et sans ambitions. Ils vivent au jour le jour sans se soucier du lendemain. Les elfes aventuriers sont des êtres qui, pour la plupart, sont à la recherche d'expérience et de divertissement. La richesse chez les Elfes ne se calcule pas en or ni en terre mais bien par le vécu et les expériences accumulées d'une vie bien remplie.

Ils sont souvent accusé d'être hédoniste, épicurien et libertin mais, la vérité, c'est qu'ils sont assoiffés de nouvelles expériences. La vie est longue pour ceux qui s'installent dans une routine monotone. C'est cette différence philosophique fondamentale qui est à la souche de la plupart des grandes querelles qui ont eût lieu entre les Elfes et les Nains. L'interprétation Elfique de ce vieux conte de la fourmis et la cigale veut, qu'en réalité, c'est bien la cigale qui à compris le sens de la vie. C'est une interprétation qui est tout à fait contraire à la mentalité Nanique.

Malgré cette ouverture d'esprit les Elfes sont des être fondamentalement bon et vertueux. Ils s'opposent foncièrement à tout forme de cruauté et de brutalité. Et, si ils sont emmené à prendre les armes pour défendre leurs principes, ils sont terrible dans leur furie. Les Orcs et les autres goblinoïdes arborent une peur effroyable des Elfes. Paradoxalement, les rares Elfes qui n'épousent pas cette bonté sont parmi les êtres les plus odieux et diaboliques que l'on puisse rencontrer.

Terra Nova

Il y a quatre ans un navire Impérial fit la découverte fortuite d'un nouveau continent. Le premier lieu d'abordage fut sommairement exploré. Ils y trouvèrent quelques vestiges d'une ancienne civilisation mais aucuns indigènes. Les navigateurs Impériaux retournèrent annoncer leur découverte à l'Empereur et ses conseillers.

Il y a trois ans une expédition Impériale se rendit de nouveau à ce nouveau continent qu'on nomma Terra Nova dans la langue ancienne. Cette première expédition de colonisation fut composée majoritairement d'Impériaux mais il y avait aussi quelques braves représentants des autres grands royaumes. En tout, trois navires entreprirent ce long voyage. Il y avait des missionnaires de Sator, des troupes armées et des colons.

Un an plus tard, une autre expédition de colonisation entreprit le périple. En route, deux des trois navires sombrèrent sous les eaux sombres de l'océan suite à une terrible tempête. Les fortunées qui survécurent à la tempête firent l'horrible découverte, dès leur arrivée, que la première expédition de colonisation avait pratiquement été anéanti par les indigènes locaux, les Girkas, et par de monstrueux hommes lézards, les Iskaïs.

Depuis deux ans, ces braves colons tentent aussi bien que mal de survivre. Le chemin du retour leur est maintenant prohibé, le coût imposé par les navires marchands pour un passage de retour étant exorbitant. Chaque mois amène d'autres âmes aventurières. Ils arrivent par bateau ou par d'autres chemins moins explicables mais leur lot est le même; survivre à tout prix.

Les Races de Terra Nova

Deux nouvelles races sont maintenant accessible aux joueurs. Ce sont des races indigènes à Terra Nova et, ainsi, leur choix de carrière sont limités. Ces races sont limités d'accès aux joueurs ayant joué au moins une saison au Domaine du Créateur et sont limité à cinq joueurs maximums.

Les Girkas

Apparence

Les Girkas ressemblent en tout point à des humains et leur physionomie est tout aussi variée. Le seul trait distinctif qui les démarque des êtres humains du vieux continent sont les tatous bleus qu'ils portent aux visage. Ces tatous sont des marques de rang social et de fonction au sein de leur tribu.

Psychologie

Les Girkas vivent en petite tribu semi-nomadique. Ces tribus occupent des vastes territoires de chasse mais, au cours d'une année, leur principale campement change pour suivre les troupeaux de gibier. La politique entre les nombreuses tribus indépendantes est complexe et ritualisé mais les traditions fondamentales et les croyances sont uniforme parmi tout les Girkas. Ce sont des fidèles de la foie ancienne qui prient les esprits de la nature et ceux de leurs ancêtres.

Un personnage joueur Girka doit OBLIGATOIREMENT incarné un Girka qui aurait quitté, de façon volontaire ou non, sa tribu. De plus, un Girka qui quitte sa tribu ne peu plus la rejoindre de son vivant, tel est la tradition Girka.

Les joueurs Girkas sont limité aux choix de carrière débutante suivant : sauvage, Barbare, Shaman, Ovate, Adepté (de Strages), Herboriste.

Il est possible pour un joueur Girka d'accéder à d'autres carrières débutante seulement à partir de sa TROISIÈME carrière.

Un joueur Girka ne connaît pas la langue commune à sa création et doit, si il veut communiquer dans la langue commune, acheter un Langage lors de la création de personnage.

Les Iskaël

Apparence

Les Iskaël sont des créatures croisés entre les Iskaïs, les homme-lézards de Terra Nova, et les Elfes qui sont arrivé avec les colonisateurs. Ils ont la physionomie générale des elfes mais leur peau est écaillé comme celle d'un serpent. De plus, leurs traits faciaux portent certaines protubérances sauriennes. Leur front et leur nez sont cornus et légèrement proéminent. Ils parlent en susurrant et, contrairement aux Girkas, ils parlent la langue commune.

Le costume doit être simulé par du maquillage et des prothèses de latex et c'est la responsabilité du joueur de subvenir aux besoins du costume. Il est possible que l'organisation refuse à un joueur de jouer un Iskaël si son costume est inadéquat.

Psychologie

Tout les Iskaëls naissent de la même façon, ils sont le résultat d'un Elfe ayant été ensemencé par le dard empoisonné d'un Iskaïs ensemeur. Cette naissance est toujours douloureuse et violente pour la victime. Les Iskaëls viennent au monde avec l'instinct et le taux de croissance propre à leur race primatrice. À la naissance ils s'enfuient dans le bois et y subsistent en chassant des insectes et des bestioles. Ils survivent ainsi jusqu'à ce qu'ils atteignent l'âge adulte, en générale en moins de six mois. Ils ont une espérance de vie d'à peine cinq ans.

De façon générale, les Iskaëls sont des êtres peu évolués qui vivent d'instinct. Ce sont des carnivores et des prédateurs exceptionnels et la plupart d'entre eux co-existent avec les Iskaïs de la région.

Il existe par contre certains Iskaëls chez qui la disposition Elfique est plus prépondérante. C'est ce genre d'Iskaël qui peut être incarné par un joueur. Ceux-ci cherchent la compagnie des races plus civilisé et, quoiqu'ils sont souvent en proie de leurs instincts plus sauvages, ils réussissent à co-exister avec des humains. Ce genre d'Iskaël est souvent chassé par les Iskaïs de la région qui préfèrerait exterminer un tel traître que d'endurer son existence.

Les joueurs Iskaëls sont limité aux choix de carrière débutante suivant : Forestier, Sauvage, Barbare, Apprenti Magicien, Adepté (de Strages), Herboriste.

Il est possible pour un joueur Iskaïs d'accéder à d'autres carrières débutante seulement à partir de sa TROISIÈME carrière. Il est par contre IMPOSSIBLE pour un joueur Iskaël d'être un prêtre de Sator ou de Mithéra.

Les Joueurs Iskaël ont aussi accès à une progression de carrière exclusive :

Carrière Iskaël

Carrière Guerrière

Caméléon

Le Caméléon est un Iskaël qui, de peine et de misère, à réussit à survivre aux premiers mois de son existence. Il s'est ensuite dévoué à parfaire son instinct de survie. Il est aguerrît et adapté aux rigueurs de la vie en forêt.

Habilités : Endurance, Force, Camouflage, Évasion.

Progression : Gecko

Gecko

Le Gecko est un Iskaël qui, comme ses pro géniteurs Iskaïs, maîtrise l'art de la chasse sournoise. C'est un prédateur reptilien qui frappe avec une vitesse et une violence ahurissante.

Habiletés : Prouesse, Contorsion, Attaque Surprise, Esquive.

Naja

La Naja est une prédatrice sans pareil. elle unit intelligence et instinct afin de parfaire l'art de la chasse.

Habiletés : Prouesse, Endurance, Attaque Surprise, Fabrication de Poison.

Vouivre

La Vouivre est une créature terrifiante qui se nourrit de chaire et de sang humain. Elle est dévoué corps et âme à la mort et elle se réjouit de la terreur qu'elle inspire.

Habileté : Pacte (avec Strages), Attaque Surprise, Force, Récupération

Comment créer un personnage au Domaine du Créateur

1- Choisir sa race:

2- Choisir sa vocation:

Lors de sa création, un joueur doit tout d'abord sélectionner l'une des 4 vocations : filou, guerrier, mystique ou lettré. Ces vocations sont en fait des groupes de carrières dans lesquelles les joueurs pourront choisir leurs carrières de départ. La vocation d'un joueur définit également les caractéristiques physiques de départ d'un personnage.

Chaque vocation (filou, guerrier, lettré et mystique) est composée de différentes carrières. Vous devez choisir une carrière de départ à l'intérieur de votre vocation. Le choix de votre carrière guidera votre progression puisque chaque carrières mène à deux autres carrières uniquement (voir table des vocations et carrières).

Caractéristiques de départ:

Filou : 8 points d'endurance, 2 points de force, possession d'une arme simple.

Guerrier: 8 points d'endurance, 2 points de force, possession d'une arme simple.

Lettré: 8 points d'endurance, 1 point de force, 2 points d'esprit, possession d'une arme simple.

Mystique: 8 points d'endurance, 1 point de force, 2 points d'esprit, possession d'une arme simple.

3- Choisir son pays d'origine

4- Le joueur choisit ensuite une habileté de sa carrière. Chaque joueur sans exception reçoit également l'habileté de réparation d'armures.

5- Le joueur a ensuite 3 autres points à distribuer parmi certains avantages dont le coût varie selon leur pays d'origine. Le lien suivant mène à la table des avantages:

Les Avantages de Départ

Avantages de départ	Coût	Coût	Coût	Coût	Coût	Coût	Coût	Coût	Coût
	Impériaux	Éoran	Ventalas	Sommetien	Erehalain	Kalder	Girka	Iskaël	Nain
Premier point de force supplémentaire.	1	1	1	2	1	1	1	1	1
Premier bonus de 2 points d'endurances supplémentaire	1	1	2	1	1	1	1	1	1
2 points d'esprit supplémentaire	2	1	1	1	1	1	1	2	2
Possession d'une seconde arme	1	2	1	2	1	1	2	1	1
arme à deux mains ou une bâtarde	1	2	1	2	2	1	1	1	1
Une armure simple	1	1	1	2	1	1	2	2	1
Petit ou moyen bouclier.	1	2	1	1	1	1	2	2	1
40 pièces d'argent.	2	2	1	1	2	2	3	3	1
1 arc et 10 flèches.	1	1	1	2	1	1	1	1	1
Deuxième habileté de carrière	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Métier	2	2	1	2	1	3	3	3	1
Alphabétisation ou langage	2	2	2	1	1	3	1	2	2
Troisième habileté de carrière.	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Une armure composée	1	2	2	2	2	2	3	3	2
Grand bouclier	1	3	2	2	2	2	3	3	2
Second point de force supplémentaire	2	2	2	-	2	1	2	2	2
Second bonus de 2 points d'endurance supplémentaire	1	1	-	2	2	1	2	1	1
2 points d'esprits supplémentaires	-	1	2	1	2	2	1	3	-
Armure complète	2	3	3	3	3	3	-	-	3
200 pièces d'argents	3	-	3	3	2	3	-	-	3
Titre de noblesse	2	3	-	-	3	-	-	-	3
Destiné**	3	2	2	3	3	3	3	3	3
Résistance à la magie	3	2	3	2	3	2	3	2	3

* Les elfes qui ne sont pas *nés* à Ventalassianas prennent la table de leur région d'origine.

* Tout personnage qui ne vivrait pas et/ou ne serait pas originaire de l'un des 5 royaumes combine les deux tables les plus similaires à son concept et payera toujours le coût le plus désavantageux des deux.

** il y a une limite de 6 joueurs actifs maximums qui peuvent prendre cet avantage

Description des avantages :

Métier: le personnage est reconnue comme un artisan quelconque. Ce métier ne lui accorde aucun bonus en jeu mais lui accorde l'appartenance à une guilde du monde connue ainsi qu'une rente de 10 p.a. par lune (le reflet en-jeu des rentes de son métier). Les métiers possibles sont: menuisier, charpentier, macon, brasseur, etc.

Armure simple : 1 gilet de cuir par exemple.

Armure composée : Armure de cuir cloutée ou armure de cuir et bracelets.

Armure complète : Cotte de maille ou armure de cuir cloutée et bracelets.

Titre de noblesse: chevalier ou demoiselle (ou l'équivalent). Ce titre n'accorde AUCUN bénéfice en-jeu mais confère un certain statut ainsi qu'un montant d'argent initial de 125 p.a.

Destiné: les personnage est voué à un grand accomplissement

Résistance à la magie: le personnage peut ignorer les effets d'un sort de magie (mais pas une habileté spéciale d'une créature) dont il est la cible UNE FOIS PAR fin de semaine. Le sort fonctionne mais ne l'affecte pas, même si l'effet n'est pas centré sur lui (comme rafale de vent)

6- Créer votre histoire.

Chaque personnage possède une histoire et une raison de se trouver au Domaine du Créateur. Votre histoire vous servira à mieux cerner le rôle de votre personnage dans le monde et sa façon de réagir aux différentes situations. Il permet aussi aux organisateurs d'inclure certains aspects de votre histoire dans le jeu si le cœur leur en dit. Une histoire de personnage (ou background) peut être aussi courte qu'un paragraphe ou aussi longue que 15 pages! C'est à vous d'exprimer votre créativité. Vous pouvez ensuite envoyer par courriel votre histoire aux organisateurs AVANT votre première partie.

7- Votre costume

Le port d'un costume moindrement médiéval est obligatoire au Domaine du Créateur. La location de costume est disponible mais la meilleure option est de vous en créer un vous-même. Le Village des Valeurs, les comptoirs familiaux, l'Armée du Salut et les surplus d'armée sont les meilleurs endroits pour commencer votre quête pour pas cher.

8- Jouer votre première partie!

Lors de vos parties vous obtiendrez des points d'expériences qui peuvent être utilisés pour augmenter la puissance de votre personnage. Voici comment cela fonctionne:

La progression des personnages

Chaque carrière comprend un groupe d'habiletés qui doivent toutes être achetées avant de pouvoir progresser à la prochaine carrière (**Un joueur peu choisir de ne prendre que 3 des 4 habiletés disponibles avant de progresser mais ne pourra JAMAIS revenir en arrière pour acquérir une habileté ainsi laissez de côté**). Par exemple, la carrière de base Écuyer comprend les habiletés « Usage du Bouclier », « Métallurgie », « Endurance » et « Prouesse martiale ». Une fois les 4 compétences achetées le joueur peut soit payer 50 points d'expériences pour progresser à l'une des deux carrières suivantes, soit payer 50 points d'expériences et commencer une nouvelle carrière de base dans la même vocation ou payer 100 points d'expériences et commencer une carrière débutante d'une nouvelle vocation (i.e. Shaman de la vocation Mystique).

Quoi qu'il en soit, qu'il choisisse une nouvelle carrière de la même vocation, la carrière suivante dans la progression ou une carrière d'une nouvelle vocation, cette carrière sera considérée comme sa deuxième carrière, c'est à dire que le coût en points d'expériences pour les habiletés est augmenté.

LES CARRIÈRES

Carrières des Filous

Les filous sont ceux qui vivent aux dépens des autres. Certains sont des voleurs ou meurtriers sans remords, d'autres vivent de leur charme et charisme et il y en a certains qui ont parfois des idéaux nobles ou bien choisissent ce chemin simplement par goût du risque et de l'aventure.

Carrières de base :

Bateleur

Le bateleur est un amuseur public. On le retrouve souvent entouré d'une véritable horde de spectateurs pendant qu'il soutire des « ooh » et des « ahhh » d'une foule envoûtée. Il n'est pas rare non plus qu'un autre bateleur se faufile à travers cette même foule leur soutirant plus que leur admiration.

Habilités : Endurance, Pickpocket, Baratin et Contorsion.

Débouchés : Troubadour, Détrouseur.

Tire-Laine

Tout bourgeois bien averti sait que, lorsque l'on se rend au marché public pour faire ses emplettes il faut garder une main sur sa bourse. Fléau des places publiques, le Tire-laine est un maître de la subtilisation et du pickpocket. Plus souvent qu'autrement vous ne l'entreverrez que de dos pendant qu'il se faufile à travers une foule, votre bourse bien en main.

Habilités : Endurance, Pickpocket, Évasion et Esquive.

Débouchés : Détrouseur, Coupe Gorge.

Escroc

L'escroc rôde dans les allées sombres et les ruelles des grandes villes du vieux continent. Il a grandi dans ses rues et a dû apprendre les lois de la survie à un très jeune âge. « Frappe avant d'être frappé, tue avant d'être tué et prend ce que tu veux car personne ne te le donnera » tel est la loi de la rue, tel est la devise de l'escroc.

Habilités: Attaque surprise, Évasion, Endurance et Force.

Débouchés : Coupe gorge, Charlatan.

Marchand

Un bon marchand peut vendre une terre sauvage et non défrichée à un agriculteur pour un très bon profit. Un très bon marchand peut vendre une terre sauvage et non défrichée à un agriculteur et ensuite, pour une modique somme supplémentaire, lui offrir de la défricher pour ensuite vendre le bois à un tiers parti pour un très bon profit. Un Excellent marchand peut vendre une terre non défrichée à un agriculteur, faire payer ce même agriculteur pour la faire défricher et ensuite revendre le bois ainsi acquis toujours à ce même agriculteur pour que celui-ci se construise sa maison, sa ferme, ses clôtures etc...

Habilités: Arnaque, Endurance, Force et Rentes.

Débouchés : Charlatan, Receleur.

Voleur

Pour plusieurs, voler n'est pas une profession. L'on vole lorsque l'on est pauvre, lorsqu'on a faim ou lorsqu'on est jaloux des biens d'autrui. Bref, tout le monde a été voleur d'occasion à un moment dans sa vie. La Voleuse de métier par contre vole pour voler. C'est ça raison d'être et son rôle dans la vie. Qu'elle prennent par force ou par habileté cela lui est égal. Le moyen est secondaire. C'est le gain qui l'intéresse et lorsqu'elle désire quelque chose rien au monde ne pourra l'empêcher de l'obtenir.

Habilités : Pickpocket, Prouesse, Force et Évasion.

Débouchés : Receleur, Cambrioleur.

Carrières Intermédiaires :

Troubadour

Errant d'auberge en auberge et de hameau en hameau la Troubadour troque ses histoires et nouvelles contre gîte et mangeaille. Elle est endurcie aux rigueurs de la route et assagie aux embûches de la vie mais n'en a pas pour autant perdu ni sa joie de vivre ni sa fougue.

Habilités: Mythes, Prouesse, Évasion et Force.

Débouchés : Ménestrel, Tzigane.

Détrousseur

Charogne des ruelles, le Détrousseur est un être sans vergogne et sans scrupule qui cherche avidement des proies faciles à se mettre sous la dent. Ceci dit, il ne reculerait pas devant une proie qui oserait le mordre si celle-ci offrait un appât alléchant.

Habilités: Endurance, Force, Prouesse et Pickpocket.

Débouchés : Tzigane, Bandit.

Coupe-Gorge

La Coupe-Gorge est l'une des rares personnes qui est capable de tuer de sang froid. La conscience est, chez elle, une relique qu'elle a depuis longtemps enfoui sous une épaisse couche de glace. Elle est prêt à tout pour le gain, même le pire.

Habilités: Attaque surprise, Prouesse, Endurance et Perception.

Débouchés : Bandit, Meurtrier.

Charlatan

Imposteur, menteur et comédien le Charlatan est passé maître dans l'art de la fourberie. Son esprit est plus fin qu'une rapière et sa langue plus leste qu'un duelliste.

Habilités: Baratin, Fabrication d'herbes, Tromperies et Points d'esprit.

Débouchés : Meurtrier, Racketteur.

Receleur

N'importe quel deux de pique est capable de voler. C'est seulement les as qui peuvent en tirer profit. Le Receleur sait qui a besoin de quoi et, surtout, à quel prix. Il sait répondre à tout vos désirs.

Habilités: Évaluation, Rentes, Prouesse et Arnaque.

Débouchés : Racketteur, Trafiquant.

Cambrioleur

Il est l'assaillant de la cité, celui qui franchît les murailles de ses petits palais et qui en ressort ni vue ni connue. Oubliez vos cadenas et vos clés, c'est des douves et des tourelles qu'il vous faut si vous voulez empêcher le cambrioleur d'entrer chez vous.

Habilités: Coup assommant, Évaluation, Endurance et Prouesse.

Débouchés : Trafiquant, Voltigeur.

Carrières Avancées :

Ménestrel

Le ménestrel est reçu chez les plus grands. Il mange à leur table, boit de leur vins et, si il est particulièrement doué, s'enfuit dans la nuit avec leur pucelle.

Habilités: Identification des objets magiques, Langage, Points d'esprit et Charme.

Débouchés : Barde, Acrobate.

Tzigane

Le Tzigane est maître et seigneur en son pays et son pays est là où le vent l'emène. Il est voyageur, conteur et escroc. Il est le maître incontesté de sa propre destinée car il rebute toute forme d'autorité mais il est l'esclave absolu de la fortune qu'il suit d'un air résigné.

Habilités: Rentes, Tromperie, Esquive et Langage.

Débouchés : Acrobate, Prince des Rues.

Bandit

Dans les bas fonds du monde des voleurs et des brigands seuls les plus forts se soulèvent par dessus la masse de détritiques qui s'y ramasse. Le Bandit est de ceux-ci. Il fait la pluie et le beau temps dans son quartier et gare à ceux qui s'y opposent.

Habilités: Assommement, Endurance, Prouesse et Pickpocket

Débouchés : Prince des Rues, Espion.

Meurtrier

Rare est l'être capable de tuer de sang froid. Rarissime est l'être qui s'y plaît. Le Meurtrier aime tuer. Il aime entendre le col de sa victime se rompre dans son étreinte d'acier. Il aime sentir sa lame perforer la peau tendue et déchirer les muscles contractés de sa proie. Parfois, il exerce son métier pour l'argent. Souvent il l'exerce pour son propre plaisir malsain.

Habilités: Attaque surprise, Perception, Torture et Combat 2 armes.

Débouchés : Espion, Assassin.

Racketteur

Il est la voix de la raison dans un océan de chaos. Le Racketteur amène la paix d'esprit et l'assurance de la tranquillité à ceux qui sont tourmentés par les bandits et les criminels. Il sait s'imposer sur ses camarades de la basse. Bien sûr, cette paix se paie et à bon prix. Car il ne faut pas plus qu'un paiement en retard pour que cette ange de quiétude deviennent un véritable démon de discorde et de violence.

Habilités: Force, Endurance, Prouesse et Coup puissant.

Débouchés : Assassin, Commerçant.

Trafiquant

« Il faut risquer gros pour gagner gros » c'est la devise et la doctrine du Trafiquant. Il se spécialise dans le commerce de matière illicite et peut subvenir autant à vos désirs d'esclaves et de drogues qu'à vos besoins de cadavres et de jeunes vierges.

Habilités: Contactes, Rentes, Langage et Identification des objets magiques.

Débouchés : Commerçant, Négociant

Voltigeur

Il est dit que, jadis, l'Oracle des sommets fit construire par son conseil des mages une tour de trente étages pour protéger l'œil de Salema (un rubis magique d'une valeur inestimable). Son conseil entier s'acharna sur le plan de cette tour colossale en y construisant, sur chaque étage, des pièges magiques et mondain d'une complexité insondable. Il n'y avait pas d'escaliers, pas de fenêtres et une seule porte qui, jour et nuit, fut gardé par cinquante mercenaires. Pendant des années, des centaines d'aspirants, la plupart des mages, tentèrent, sous l'invitation de l'Oracle, d'assailir la tour pour s'emparer de la gemme mais nul n'y parvint. Ce fût une Voltigeuse qui y parvint enfin. Elle accomplit sa tâche herculéenne sans magie et sans aide. Loin d'être contrarié, l'Oracle surpris l'assemblée de ses conseillers en leur présentant la coupable et leur disant simplement ceci : « l'esprit et la détermination humaine sont capable, à elles seules, de choses qui surpassent l'ensemble de vos connaissances et votre science ».

Habilités: Évasion, Pickpocket, Force et Contorsion.

Débouchés : Négociant, Ombre

Carrières Supérieures :

Barde

Quel est la différence entre un homme célèbre et un homme légendaire? Certains vous dirons : « Une bonne chanson ». La Barde ne se suffit pas de répéter les mythes et les légendes. Elle les crée. Souvent, afin de parfaire son art, elle y participe aussi, faisant bien attention d'illustrer sa contribution dans son récit. Elle est l'historienne et la philosophe de son ère et son immortalité est souvent assurée par son œuvre.

Habilités: Magie : Illusoire, Points d'esprit, Prouesse et Endurance.

Acrobate

Il y a des ces êtres où le corps et l'esprit ne font qu'un. L'Acrobate et l'un de ceux-ci. Sauts périlleux, vrilles étourdissantes et contorsions stupéfiantes sont, chez lui, aussi naturelles que marcher et courir.

Habilités: Évasion, Contorsion, Musculation, et Prouesse.

Prince des Rues

Il est le despote incontesté de la basse, le roi absolu de la cour des miracles. Il est le Prince des Rues. Où un empereur commande clergé et armé le Prince des Rues commande Charlatans et Coupe-Gorges. Où un empereur conte sur ses collecteurs d'impôts le Prince des Rues conte sur ses Racketteurs. Où un empereur peut le devenir même si il est naïf le Prince des Rues ne le devient que si il est le plus fort et le plus intelligent. Où un Empereur peut le rester malgré la sénilité et la paresse, le Prince des Rues est mise à l'épreuve à chaque jour de son règne.

Habilités: Notoriété, Prouesse, Baratin et Force.

Espion

Charmant et avenant ou subtil et intimidant, l'espion use de persuasion et de charme pour atteindre ses objectifs. Il sait s'infiltrer n'importe où et obtenir n'importe quoi de n'importe qui. Homme à tout faire, il peut aussi bien se faire passer pour un noble de haut rang qu'un médecin de campagne.

Habilités: Notoriété ou Noblesse, Évaluation, Baratin et Linguistique.

Assassin

Pour l'Assassin, la mort est une science exacte. L'application et la recherche de cette science est pour lui une discipline sans passion et donc sans remords. Il tue pour l'argent, tue pour sa patrie, tue pour obéir et tue pour faire avancer sa science. Cela lui est complètement égal. Mais quelque soit la raison le but reste toujours le même; il tue bien.

Habilités: Fabrication de Poisons, Attaque surprise, Combat 2 armes et Points d'esprit.

Commerçant

Il y a ceux qui s'acharne tout leur vie pour dominer les hommes. Il y a ceux qui se tue pour l'amour. Il y en a même qui sont assez ridicule pour consacrer leur vie à un principe ou une idée. Le Commerçant, lui, n'est pas dupe. Tout cela n'est que poudre aux yeux. Il n'y a que l'argent qui est constante, qui n'est pas éphémère. Il n'y a que l'argent qui rend heureux. Le Commerçant y a dédié sa vie et, par conséquent, c'est un homme riche.

Habilités: Marché, Force, Noblesse ou Notoriété et Endurance.

Négociant

Qu'elle œuvre dans le monde des affaires ou dans la politique, la Négociante est une personne dont les habiletés de persuasion et de manipulation sont sans égales. Elle est souvent appelé pour régler des conflits entre les grandes guildes et, parfois, entre les grands royaumes.

Habilités: Notoriété ou Noblesse, Arnaque, Baratin et Menterie.

Ombre

Lorsqu'un trésor impossible à dérober disparaît subitement on dit que c'est un mystère. Lorsqu'une personne intouchable meurt inexplicablement on dit que c'est la fatalité. Lorsqu'un monarque intransigeant change de politique brusquement on dit que c'est une coïncidence. Admettre qu'il y ait une personne responsable pour quelconque de ces situations serait admettre qu'il existe des êtres capable de l'impossible. L'on dit que l'Oracle des sommets aurait à sa disposition une dizaine de ces non-êtres.

Habilités: Contorsion, Perception, Prouesse et Camouflage.

Carrières des Guerriers

Voici les carrières de ceux qui ont choisi de vivre par les armes.

Carrières de Base :

Écuyer

Un an et un jour de service. Tel est vœu de fidélité fait par un Écuyer à son chevalier. C'est pendant cette année de service que le noble apprend les arts martiaux qui en feront un jour un des grand guerriers du royaume.

Habilités : Bouclier, Métallurgie, Endurance et Prouesse martiale.

Débouchés : Chevalier, Bretteur.

Spadassin

Terreur des auberges et des tavernes, le Spadassin gagne sa vie en tabassant autrui. Ses services peuvent être acheter pour une modique somme ou pour une tournée.

Habilités : Force, Endurance, Prouesse et Bouclier.

Débouchés : Bretteur et Mercenaire.

Forestier

Le Forestier est un habile guerrier qui à appris à survivre en forêt. Il est souvent engagé comme éclaireur ou guide par les voyageurs ou comme garde-chasse par les nobles.

Habilités : Endurance, Prouesse, Travail du cuir et Guérison.

Débouchés : Mercenaire, Scout.

Sauvage

Dans les communautés recluses et primitives tout les hommes (et parfois les femmes) apprennent à manier les armes. C'est pour eux une question de survie. La vie rigoureuse qu'ils mènent font d'eux des guerriers habiles et redoutables. On retrouve souvent ces « sauvages » dans les arènes de gladiateurs de l'Empire de Fer et du Califat.

Habilités : Force, Endurance, Prouesse et Spécialisation.

Débouchés : Scout, Chasseur.

Barbare

Moins primitif que féroce, le Barbare est un combattant issu d'une communauté guerroyante qui prise les prouesses martiales par dessus tout. Le Barbare se fie davantage sur sa grande carcasse qu'à son habileté innée.

Habilités : Force, Prouesse, Endurance et Endurance.

Débouchés : Chasseur, Frénétique.

Carrières Intermédiaires :

Chevalier

Dans tout les grands royaumes du vieux monde la noblesse a le devoir ancestrale de protéger les terres de leur suzerain. C'est sur le Chevalier que repose l'entièreté de cette responsabilité. C'est un expert du maniement des armes et un spécialiste des campagnes militaires. Il n'est pas rares, par contre, de voir un chevalier sans maître errer d'un compté à l'autre vendant sa lame au plus offrant.

Habilités : Force, Endurance, Prouesse et Spécialisation.

Débouchés : Champion, Capitaine.

Bretteur

Le Bretteur aime se battre. Il aime surtout rosser. Il cherche querelle à la moindre provocation et ce toujours dans le but d'épater la galerie par ses prouesses et ses fait d'armes.

Habilités : Combat 2 armes, Désarmement, Esquive et Endurance

Débouchés : Capitaine, Duelliste.

Mercenaire

Le Mercenaire est un soldat professionnel qui vend ses services au plus offrant. Il est habile, expérimenté et efficace et, si le prix est bon, sans aucun scrupules. Il est tout aussi souvent engagé pour défendre sa patrie que pour terroriser les habitants d'un petit hameau appartenant à un rival de son employeur.

Habilités : Métallurgie, Assommement, Bouclier, et Prouesse.

Débouchés : Duelliste, Explorateur.

Scout

Elle précède les convoies et assure le terrain dans les déplacements de troupes. Elle est la première à repérer l'ennemi, à déceler ses embuscades et à en prévenir ses chefs. L'intelligence et la fougue sont les qualités qui différencient un bonne Scout d'un scout morte.

Habilités : Évasion, Endurance, Perception et Évasion.

Débouchés : Explorateur, Franc-Archer.

Chasseur

Patience et constance. Un chasseur sachant chasser sait chasser et abattre même le plus terrible des prédateurs. Vous voulez chasser un Dragon à cinq têtes? Soit vous engagez une troupe de Chevaliers qui se feront tous tuer dû aux bêtises engendrées par ce qu'ils appellent le « courage ». Soit vous faites appel à quelques chasseurs d'expériences qui, après avoir étudié les habitudes et les déplacement de la bête, trouverons un moyen efficace, quoique long, de l'abattre. Patience et constance.

Habilités : Force, Spécialisation, Travail du cuir et Endurance

Débouchés : Franc-Archer, Pilleur.

Frénétique

La rage est la plus pur forme de violence. Chez le Frénétique cette rage prend une forme dévastatrice. Lorsque celui-ci se laisse aller à ses plus bas instinct rien ne l'arrête. Ni la douleur, ni la conscience ni même l'instinct de préservation ne saurait contenir sa furie.

Habilités : Frénésie, Force, Endurance et Prouesse.

Débouchés : Pilleur, Colosse.

Carrières Avancées :

Champion

Vétéran de plusieurs campagnes et vainqueurs de plusieurs batailles, le nom de la Championne est honoré dans des myriades de chansons et récits. Elle est la figure resplendissante à laquelle des centaines de jeunes, leur épée en bois bien en main, aspirent.

Habilités : Coup puissant, Force, Prouesse et Frénésie

Débouchés : Héros, Commandant.

Capitaine

C'est par sa force de caractère et son autorité que le Capitaine inspire ses troupes. Il est le cœur et l'âme de son régiment et plus d'un homme mourrait pour son capitaine même si il se foutait éperdument de leur suzerain. La force d'un capitaine est souvent mesurer non pas par combien d'hommes tueraient pour lui mais bien par combien mourraient pour lui.

Habilités : Force, Endurance, Intimidation et Rente

Débouchés : Commandant, Maître d'Arme.

Duelliste

Le Duelliste est passé maître dans l'art de l'escrime et de l'escarmouche. Il aime aussi bien vaincre contre un adversaire par les armes que par la raillerie et l'esprit. C'est un poète d'injure et un prosateur d'infamie qui peut, avec autant d'aise, tuer votre corps que meurtrir votre fierté.

Habilités : Combat 2 armes, Endurance, Raillerie et Prouesse.

Débouchés : Maître d'arme, Myrmidon

Explorateur

Rien ne mets l'eau à la bouche d'un Explorateur plus efficacement que les mots « terre inconnue ». C'est un intrépide aventurier qui miserait sa vie et la fortune des autres pour la chance d'être le premier à foulé le sol d'une lande inexplorée.

Habilités : Endurance, Rente, Force et Prouesse.

Débouchés : Myrmidon, Conquistador.

Franc Archer

Entre un homme et son désir il n'y a que la volonté qui les séparent. Entre une cible et un Franc-Archer, la volonté et l'habileté s'unisse d'une harmonie qui est aussi poétique que foudroyante. Le Franc Archer se promène de tournoi en tournoi, vivant de ses bourses de victoires. Ses prouesses martiales sont une source de fierté inépuisable et il se verrait mal compromettre sa gloire personnel pour la mettre au profit d'un autre.

Habilités : Adresse au tir, Prouesse, Raillerie et Endurance

Débouchés : Conquistador, Chef Rebel.

Pilleur

Aussi inexorable que le déluge, le Pilleur ramasse tout sur son passage. Sans remords, sans merci et sans pitié il pille, saccage et massacre jusqu'à ce qu'il soit rassasier. Certains village craignent les avalanches, d'autres vivent sous la constante menace d'un volcan actif mais même ces terribles catastrophes naturelles font moins de victimes qu'une horde de Pilleurs qui débarquent de leur Drakkars noirs.

Habilités : Coup puissant, Endurance, Bouclier et Frénésie.

Débouchés : Chef Rebel, Tyran.

Colosse

La nature fait bien les choses. Elle a doté l'escargot lent et pacifique d'une carapace imprenable. Elle a doté le zèbre de rayure qui facilite son camouflage. Elle a doté l'être humain avec le plus minuscule cerveau du plus imposant gabarit. Le Colosse est une véritable merveille de la nature, son corps entier est voué à la violence et il le porte bien.

Habilités : Musculation, Coup puissant, Volonté et Frénésie

Débouchés : Tyran, Titan.

Carrières Supérieures :

Héros

Un Héros n'est pas un héros simplement parce qu'il manie bien l'épée ni parce qu'il a gagné des batailles. Le Héros est un héros parce qu'il représente un idéal. Il a un code d'éthique exemplaire et il personnifie le courage et l'honneur. Il est fier et noble sans être arrogant ni altier. Il est digne et passionné sans être vaniteux ni fanatique. Le Héros est un irréductible qui ne demande pas mieux que de mourir pour sa patrie, son amour et son honneur.

Habilités : Frénésie, Endurance, Volonté et Acharnement.

Commandant

Stratège sans pareils, le Commandant allie intelligence et lucidité à un instinct infaillible afin de maîtriser comme nul autre un champ de bataille. Ses ordres sont des exigences immuables dont la précision d'exécution détermine la réussite ou la ruine. Il inspire le respect et l'égard à tous et même ses ennemis ont tendance à vouloir plier l'échine lorsqu'il sont en sa présence.

Habilités : Noblesse, Endurance, Prouesse et Commandement.

Maître d'arme

Chez le Maître d'Arme il n'y a pas de mouvements frivoles ni d'hésitations malhabiles. Il est grâce meurtrière, danse funeste. Chaque feinte a une contre-feinte, chaque coup a sa parade et chaque touche a sa riposte. Le Maître d'Arme les connaît tous. C'est un virtuose qui s'acharne dans la perfection de son art. Il prends rarement des élèves et ce n'est que pour subsister à ses besoins fondamentaux qu'il daigne enseigner.

Habilités : Prouesse, Prouesse, Maîtrise d'arme et Force.

Myrmidon

Le Myrmidon est le soldat par excellence. Il est increvable, irréductible et loyal, un légionnaire sans faille. Éprouvé dans une centaine de combats et trempé dans l'impardonnable brasier de la guerre, il est devenue aussi incassable que sa lame et, comme elle, il n'as qu'un seul désir, triompher sans jamais fléchir, sans jamais plier.

Habilités : Perception, Coup puissant, Force et Fracas.

Conquistador

Il amène dignité et raffinement au dure métier du pillage et du massacre. C'est un tyran en pourpoint qui à des rêves de grandeur qui sont surpassé seulement par sa rapacité. Tout l'or du monde ne saurait satisfaire l'appétit du Conquistador.

Habilités : Noblesse, Prouesse, Endurance et Récupération.

Chef Rebel

Héros populaire, défenseur de la veuve et de l'orphelin ou rebelle sans cause la Chef Rebelle n'en est pas moins une figure charismatique qui rassemble des suivants par sa simple force de caractère. Elle vie en marge de la société et s'attaque à l'autorité établie en assaillant ses convoies et ses éclaireurs. Elle est voué, sans aucun doute, à une fin tragique et romantique mais, en attendant, elle vie avec un entrain et une ferveur enivrante.

Habilités : Intimidation, Force, Prouesse et Notoriété.

Tyran

La peur à cet effet terrible de se nourrir d'elle-même. Le Tyran sait comme nul autre tirer profit de cette particularité. Il violente et détruit avec de simples menaces et quelques exemples bien choisis. La terreur qu'il inspire est tel que son autorité n'est jamais contesté.

Habilités : Intimidation, Coup étourdissant, Prouesse et Force.

Titan

Le Titan est un engin de guerre vivant. Ses points sont des pierres de granite, ses bras, ont la force de véritables pilastres de catapulte et ses épaules ont l'envergure d'une baliste. Les légendes du Kalderland raconte que ces hommes sont les derniers descendant d'une race primatrice de géants qui régnait sur le monde des mortels jadis.

Habilités : Musculation, Acharnement, Frénésie et Prouesse.

Carrières des Mystiques

Les mystiques sont ceux qui sont versé dans les arts magiques.

Carrières de Base :

Apprenti Alchimiste

Un jour un Alchimiste était en train de concocter une mixture ésotérique de la plus grande envergure et il ordonna à son apprenti d'aller lui cueillir des fraises dans les champs. L'apprenti s'exécuta sur le champs et revînt avec un casseau de fraises rouges et succulentes. Le magicien en goûta une, fit un grimace et jeta le contenu sur le seul. « Trop mûr » dit il « retournes-y ». Légèrement déçu d'avoir déplu, l'apprenti s'exécuta et revînt ci-tôt avec un casseau de fraises roses et fermes. « Trop dure! » s'exclama le maître. « retournes-y ». Un peu déconftit, l'apprenti s'exécuta et revînt quelques heures plus tard avec un casseau de fraises qui étaient ni trop mûrs, ni trop dures, ni trop rouges, ni trop roses. Elles étaient parfaites. L'Alchimiste regarda le casseau, soupira et dit « trop tard, je n'ai plus le goût de manger des fraises... ». L'Apprenti Alchimiste doit apprendre, avant tout chose, la patience. Elle est primordial pour un aspirant aux Grands Mystères.

Habilités : Fabrication de potions, Langage Mystique, Points d'esprit et Identification des mixtures.

Débouchés : Alchimiste, Enchanteur.

Apprenti Magicien

Laver des Boules de Cristal, astiquer des Baguettes Magiques et dégrasser des Grimoires, tel est l'initiation ésotérique aux grands mystères qui attends tout Apprenti Magicien. Mais, s'il est diligent et assidu et surtout respectueux envers son vénérable maître peut-être que ce dernier daignera, un jour, lui apprendre les fondements de la Magie.

Habilités: Magie de transformation, Points d'esprit, Langage Mystique et Endurance.

Débouchés : Enchanteur, Magicien.

Apprenti Sorcier

Les néophytes de la magie noir doivent apprendre, d'abord et avant tout, à outrepasser les limites de la moralité humaine. La décence et la compassion sont des artifices créés par les autorités spirituelles afin de restreindre l'esprit, seul ceux qui savent enterrer leur humanité peuvent espérer aspirer aux vrais Pouvoirs. Les Apprentis Sorcier sont souvent appelé par leur maître à commettre les plus viles atrocités afin de briser ces barrières de conscience.

Habilités: Magie de corruption, Points d'esprit, Langage Mystique et Force.

Débouchés : Magicien, Nécromant.

Shaman

Le Shaman est le sorcier et le guide spirituel des tribus primitives du vieux monde. Né sous l'auspice des Grands Mystères, il jouit, dès cet instant, d'une position privilégié au sein de la tribu. Il est éduqué et guidé par les sages dès sa plus tendre enfance. Chez ces peuples archaïques, les grandes religions n'ont aucune prises et c'est la vénération des esprits de la nature et des ancêtres qui occupe leur vie spirituelle. C'est le rôle du Shaman de présider sur les cérémonies mystiques.

Habilités : Magie bestiale, Points d'esprit, Force et Endurance.

Débouchés : Nécromant, Spiritiste.

Ovate

L'Ovate est un initié de la Foie Ancienne (voir **Religions et Croyances**) dont les rites et les traditions existent depuis l'aube de l'humanité. Il vie selon un très stricte code d'éthique qui le conduit à toujours rechercher une existence harmonieuse avec la nature. C'est souvent un ermite qui n'as que très peu de patience pour la société humaine.

Habilités : Magie de la nature, Points d'esprit, Guérison et Langage.

Débouchés : Spiritiste, Druide.

Carrières Intermédiaires :

Alchimiste

L'Alchimie est une Science occulte centrée sur la recherche d'inspiration spirituelle et ésotérique d'une vérité universelle capable d'opérer une transmutation de l'être et de la matière vers le divin. L'Alchimiste est un érudit qui est passionné par ses recherches et ses expériences. Sa quête pour la « pierre philosophale » métaphorique est, en réalité, une quête pour la vérité absolue. La ferveur qui anime l'Alchimiste dans ses études frôle la démence mais l'Alchimiste sait que la Vérité qu'il découvrira un jour sera une révélation fondamentale dans l'éternelle question du « pourquoi ».

Habilités: Fabrication de potions, Fabrication d'herbes, Points d'esprit et Fabrication de poisons.

Débouchés : Élémentaliste, Illusionniste.

Enchanteur

L'Enchanteresse connaît les dédales de l'esprit humain. Elle en connaît les mystères et les secrets et, comme nul autre, elle sait tirer profit de ses connaissances. Sa magie est subtile et complexe, comme sa personne, et gare à la proie qui se fait prendre dans sa toile de manipulation. Plus d'un preux chevalier à été dérouté de sa noble quête par les machinations d'une Enchanteresse de renommé et, qui plus est, il n'est pas rare que celle-ci aie si bien maîtrisé son art qu'elle n'use que d'intelligence et de persuasion pour atteindre ses buts.

Habilités: Conscience de magie, Magie de pouvoir, Points d'esprit, Langage

Débouchés : Illusionniste, Mage.

Magicien

La foudre et le feu répondent aux ordres du Magicien qui, tel un maestro devant son orchestre, dirige les forces de la nature avec une violence ahurissante. Humilité et discrétion ne sont pas des traits de caractère de ce dynamo des forces occultes. Il a à sa disposition la puissance brute d'un engin de guerre et il est capable de provoquer de véritable cataclysmes par sa simple volonté.

Habilités: Magie des forces, Points d'esprit, Conscience de la magie, et Langage.

Débouchés : Mage, Sorcier.

Nécromant

Le Nécromant est un être paradoxal qui, dans sa quête pour l'immortalité, vie dans la mort. Avec un sang-froid qui borde la dépravation il explore les énigmes du tombeau avec un détachement méthodique. Par ses connaissances il peut rendre la vie à un cadavre momentanément et lui imposer sa volonté.

Habilités: Magie noire, Points d'esprit, Langage et Endurance.

Débouchés : Sorcier, Démoniste.

Spiritiste

Nombreuses sont les âmes qui, après la mort, ne trouvent ni le repos ni le salut de l'au-delà. Nombreuses sont celles qui restent près du monde des mortels, qui le hantent et le visitent. Le Spiritiste connaît ses âmes égarées. Il connaît leur langage et comprend leurs appétits et il sait leur parler. Il sait même les commander.

Habilités : Magie des esprits, Points d'esprits, Mythes, Conscience de la magie

Débouchés : Démoniste, Devin.

Druide

Prêtre de la Foie Ancienne (voir **Religions et Croyances**), le Druide est à la fois juge et pédagogue dans les communautés où cette ancienne croyance reste la foi dominante. Sa vie ascétique l'a mené à entrer en symbiose avec les forces naturelles ce qui lui permet de les appeler et de les manipuler.

Habilités : Magie élémentale, Points d'esprit, Fabrication d'herbes et Endurance.

Débouchés : Devin, Triumvir.

Carrières Avancées :

Élémentaliste

L'Élémentaliste a compris que la vie n'est qu'un agencement des forces élémentaires de la création. Cette compréhension a causé chez lui une libération des contraintes de sa prison corporelle de chair et d'os. Il ne lui suffit plus de manipuler les énergies naturelles, il en devient une lui-même. Il peut transformer son corps entier en un des quatre éléments.

Habilités : Magie élémentale, Immunisation aux mixtures, Langage et Endurance.

Débouchés : Puriste, Fakir.

Illusionniste

« Il n'y a pas de vérité absolue, tout est relatif ». L'acceptation sans équivoques de ce dogme est à la base du pouvoir de l'illusionniste. Elle comprend la fragilité du psyché humain comme nul autre et sait y imposer sa propre vérité. Il est dit que, quelque part dans les Sommets d'Arturia, il existe un laboratoire immense où des dizaines de cobayes vivent dans une réalité artificielle créée de toutes pièces par un groupe de chercheurs Illusionnistes. Les recherches sur cette « Réalité Virtuelle » auraient pour but de sonder les fondements de la compréhension humaine de ce qu'est la vérité. La plupart des mages du vieux monde s'entendent pour dire que cette rumeur n'est que pur phantasme...

Habilités : Magie illusoire, Mythes, Points d'esprit et Tromperie.

Débouchés : Fakir, Magus Rex.

Mage

Le Mage manipule les forces arcanes avec dextérité et l'intelligence. Il n'est pas assujéti à des fausses théories ou des doctrines imaginaires qui restreignent sa compréhension de la magie. Il ne s'attarde pas au « pourquoi » de la théurgie, préférant s'employer à comprendre le « comment ». C'est cette compréhension qui en fait un artisan et un arpenteur de l'occulte sans égale.

Habilités : Magie des forces ou de pouvoirs, Identification des objets, Fabrication de parchemins et Points d'esprit.

Débouchés : Magus Rex, Cabaliste

Sorcier

Si la noirceur est l'absence de la lumière et que le mal est l'absence du bien alors oui, le Sorcier est un être de la noirceur et du mal. Cette désignation de rhétoricien le laisse complètement indifférent car, pour lui, le concept de moralité a perdu tout son sens. Il a depuis longtemps sacrifié son humanité au profit de sa science et se considère gagnant. Ses recherches dans la sphère de corruption lui ont démontré que l'esprit humain est faible et ses connaissances du monde des esprits lui ont prouvé que l'au-delà n'était que mensonge et subterfuge, que les dieux, si ils existent, sont capricieux et inconstant. Alors, somme faite, son humanité; il n'en a rien à foutre.

Habilités : Magie de corruption ou des esprits, Mythes, Points d'esprit et Fabrication Potions.

Débouchés : Cabaliste, Infernaliste

Démoniste

L'ignorance est une baume et une salve pour les pleutres. Rois et Évêques trembleraient de terreur s'ils avaient la moindre notion de ce qui se cache dans les sombres alcôves de la pensée et dans la périphérie de la conscience humaine. La Démoniste, elle, le sait et elle s'y réjouit.

Habilités : Magie diabolique, Points d'esprit, Immunisation une sphère au choix et Intimidation.

Débouchés : Infernaliste, Lich.

Devin

Le temps n'est pas un fil droit et perpétuel, c'est une tapisserie complexe formée de possibilités et de contingences. Le Devin sait lire cette tapisserie et en comprendre les nuances.

Habilités : Magie de perception, Points d'esprit, Fabrication de parchemins et Langage.

Débouchés : Lich, Oracle.

Triumvir

Le Triumvir est un des trois grand chefs de la Foie Ancienne (voir **Religion et Croyance**). Son âme, son corps et son esprit ont atteint une harmonie parfaite avec les forces de la nature. Il n'y a que trois Triumvir dans le monde connue et ce n'est que lors de la mort ou l'abdication d'un d'entre eux qu'un nouveau Triumvir est choisit parmi les rangs de ceux qui ont atteint le niveau de connaissance requis. Il est tout à fait possible d'avoir l'expérience et le savoir nécessaire pour devenir Triumvir sans pour autant porter le titre. Dans ces cas là, la personne porte le titre de Grand Druide jusqu'à ce qu'il soit nommé au poste.

Habilités : Magie vitale, Points d'esprit, Immunité au mixtures et Force.

Débouchés : Oracle, Hierophante.

Carrières Supérieures :

Puriste

Le Puriste a atteint une symbiose parfaite entre l'esprit et la matière. Son corps n'est plus qu'une extension de sa volonté. Ses connaissances de la matière lui permettent de créer, à partir d'éléments de bases, des potions et des mixtures aux effets aussi variés que

surprenants. Sa compréhension des énergies et des forces est tel que le potentiel de sa magie rivalise la puissance de la nature même.

Habilités : Immunisation aux éléments, force d'esprit, Création de potions et Puissance Magique.

Fakir

Il existe dans le monde connue des êtres dont la puissance rivalise celle des dieux. Le Fakir est de ceux-ci. Le mage qui atteint ce niveau de pouvoir est rarement satisfait d'une existence ascétique dévouée à la recherche. Plus souvent qu'autrement il érige une grande tour à l'image de sa puissance, subjuguant les mortels qui se trouvent dans l'ombre de celle-ci. Son royaume rivalise avec ceux des Rois et des Princes pour sa splendeur et son luxe. On y retrouve des créatures fantastiques apprivoisées, des chefs d'œuvres magiques prodigieux et des merveilles à n'en plus finir.

Habilités : Magie élémentale ou illusoire, force d'esprit, Puissance Magique et Forme éthérée.

Magus Rex

La Magus Rex est une savante sans égale dans les sciences occultes. Sa maîtrise des principes de la magie est telle qu'elle peut en manipuler les effets comme nul autre. Souvent elle se retire dans une vie claustrale et solitaire afin de parfaire ses connaissances et pousser les limites de son savoir. Il est dit que les mystères de la création elle-même seront un jour à la portée de l'homme et ce grâce aux efforts et aux recherches du Magus Rex. Dans les Sommets d'Arturia l'on prétends que Dolus, le sois disant messager des dieux, n'était en réalité qu'un illuminé doté d'un don incroyable; le premier Magus Rex.

Habilités : Création de Sorts, Méditation, Force d'esprit et Puissance magique.

Cabaliste

La puissance des Symboles et des Runes est un secret qui est gardé jalousement par le Cabaliste. Il manipule les énergies brutes tel un forgeron à sa forge et, avec une aptitude inouï, il façonne des artéfactes prodigieux. Les Cabalistes sont les fondateurs et principales adhérents à une société secrète dont les buts et ambitions sont un mystère bien gardé.

Habilités : Création de Runes, Force d'esprit, Puissance Magique et Fabrication Potions.

Infernaliste

L'Infernaliste n'est pas dupe, il sait très bien que le jour viendra où il sera tenu de repayer la dette qu'il à encourue auprès de son seigneur diabolique et il sait exactement à quoi s'en tenir. Les supplices qui l'attendent dans l'au-delà seront mille fois pires que ceux qu'il aura fait subir à ses propres victimes. C'est avec une résignation flegmatique qu'il accepte son sort car la puissance effarante qu'il obtient en échange en vaux bien le coup. Et, qui sait, peut-être qu'il réussira à trouver un moyen de repayer la dette sans pour autant y laisser son âme.

Habilités : Pacte, Force d'esprit, Puissance Magique et Endurance.

Lich

La mort du corps est un mal nécessaire à subir afin que l'esprit s'éveille. Ce n'est que lorsque la peau se flétrit, que l'œil jaunit et que le sang se fige dans les veines que les contraintes de la chair s'oublie laissant place à l'exaltation de l'intellect. La Lich est un occultiste qui à transcendé l'enveloppe corporelle par sa volonté. Il n'est pas pour autant

immortel car il peut encore être détruit mais il n'est plus assujéti aux embêtements de la chair tel se nourrir, dormir et se vider la panse.

Habilités : Transfert de pouvoir, Musculation, Puissance Magique, Odeur de la mort permanente.

Oracle

L'Oracle ne se satisfait pas de lire la tapisserie du temps, il sait la manipuler et la tisser à sa guise. Il est, sera et a été tout à la fois. Sa conscience est continuellement partagée entre ses perceptions du passé, du futur et du présent ce qui en fait un être particulièrement déconcertant. Il n'est pas rare d'entendre un Oracle professer des phrases tel : « Demain tu as été tué ».

Habilités : Magie du temps, Force d'esprit, Volonté et Puissance Magique.

Hierophant

Le Hierophant est un ermite qui vît dans la contemplation de l'existence. C'est un grand sage de la Foie Ancienne (voir **Religion et Croyance**) qui s'est retiré de la vie ecclésiastique afin de mieux se concentrer sur la compréhension des mystères de l'univers. Il y a des légendes qui viennent d'Éorath qui prétendent que plus d'un Hierophant aurait, dans sa contemplation, atteint une béatitudo si profonde et si parfaite qu'il aurait transcendé son état mortel pour se joindre au monde des esprits. Ces êtres seraient par la suite devenue des grandes entités et des guides spirituels pour les autres adhérents à la Foie Ancienne.

Habilités: Magie divine, Force d'esprit, Puissance Magique et Méditation.

Carrières des Lettrés

Carrières de Base :

Adeptes

L'Adeptes est un novice de l'apprentissage des doctrines et des mystères des cultes des dieux proscrits (Dolus et Strages; voir **Religions et Croyances**). C'est un élu qui à été touché par la main de son seigneur et qui peut faire appel à son intervention par la prière et la supplication. Il est souvent le prêcheur lors des cérémonies secrètes de sa secte et il à comme rôle principale le recrutement et l'endoctrinement des nouveaux adhérents.

Habilités : Magie : par dieu, Endurance, points d'esprit et Théologie.

Débouchés : Disciple, Cultiste.

Estudiant

Le vieux monde est parsemé d'Universités de Rhétorique, d'Académies de Médecine et d'Écoles de Science. Chacun des ces instituts est infesté de jeunes Estudiants plus arrogants et suffisants les uns que les autres. Le savoir est un luxe dans le vieux monde et ceux qui y ont accès sont souvent issus de la couche supérieure de la société.

Habilités : Langage, Histoire, Langage et Endurance.

Débouchés : Cultiste, Médecin.

Herboriste

Les plus vieilles connaissances sont couvent les plus sûres. Elles sont éprouvées et vérifiables et ont produit des résultats depuis les temps immémoriaux. L'Herboriste est une adhérente implacable à ces vieilles traditions. Elle sait aussi bien replacer une épaule disloquer que préparer un breuvage pour alléger la toux. Dans les petits hameaux du vieux monde où nul médecin oserait se rendre (ce qui est fortuit car aucun villageois n'y ferait confiance) c'est l'Herboriste qui occupe le rôle de guérisseur et rebouteur.

Habilités : Fabrication d'herbes, Guérison, endurance et Points d'esprit.

Débouchés : Médecin, Guérisseur.

Moine

Le Moine est un être qui, pour des raisons bien à lui, à choisit de vivre en communauté monastique. Il est impossible de faire des présomptions quand à l'origine d'un moine car il peut tout aussi bien être issu de la noblesse que du petit peuple. Il est, par contre, invariablement un fervent croyant qui s'est dévoué à son dieu et qui peut, par la prière et la supplication, invoquer une intervention divine de sa part.

Habilités : Langage, Endurance, Magie (par dieu) et Points d'esprit.

Débouchés : Guérisseur, Templier.

Initié

L'Initié est un novice de l'apprentissage des doctrines et des mystères des religions des grands dieux du vieux monde (Sator et Mithera; voir **Religions et Croyances**). C'est un élu qui à été touché par la main de son seigneur et qui peut faire appel à son intervention par la prière et la supplication. Il est souvent le prêcheur lors des messes quotidiennes de son église et il à comme rôle principale l'éducation morale des fidèles.

Habilités : Magie (par dieu), Points d'esprit, Théologie et Langage.

Débouchés : Templier, Prêtre.

Carrières Intermédiaires :

Disciple

Le Disciple est un prêtre important au sein d'une secte proscrite. Il est l'un des dirigeants principaux d'un temple et il officie les grandes messes et rites de son dieu. Il dispose souvent d'une identité plus mondaine par laquelle il évolue dans la société. Lorsque les templiers de Sator découvrent et démantèlent une secte de Dolus ou de Strages il n'est pas rare qu'ils découvrent que les dirigeants de la secte soient des membres influents et respectés de la société.

Habilités : Points d'Esprit, Force, Prouesse, Aura

Débouchés : Flagellant, Fidèle

Cultiste

La Cultiste est souvent une personne désabusé et blasé qui, dans sa quête de divertissement, s'est laissé tenté par le diable. Elle peut aussi être une personne sans foi ni loi qui cherche un groupe d'appartenance. Quoiqu'il en soit, cette personne est rarement une véritable fidèle qui est prêt à faire des sacrifices pour l'adoration de son dieu.

Habilités : Menterie, Mythes, Prouesse, Endurance.

Débouchés : Fidèle, Occultiste

Médecin

Le Médecin est un guérisseur des temps modernes qui utilise la science plutôt que la tradition dans l'application de ses soins. Les miracles de la chirurgie sont tel que plus d'un Médecin à été accusé de sorcellerie dans la pratique de son métier.

Habilités : Guérison, Identification des mixtures, endurance, Chirurgie

Débouchés : Occultiste, Hospitalier

Guérisseur

Le Guérisseur est une personne qui ère de contré en contré afin de prodiguer des soins à ceux qui sont dans le besoin. Il n'est pas aussi instruit que le médecin mais peut parfois faire preuve d'une habileté tout aussi remarquable.

Habilités : Guérison, Prouesse, Force, Endurance

Débouchés : Hospitalier, Clerc.

Templier

Le Templier est un dévot qui s'est consacré à la défense de son temple et sa foie. Il s'exerce dans le maniement des armes afin de protéger les fidèles de l'hérésie et des forces du mal.

Habilités : Force, Prouesse, Endurance, Usage du bouclier

Débouchés : Clerc, Inquisiteur

Prêtre

Le Prêtre est un prêtre important au sein d'une église importante. Il est l'un des dirigeants principaux d'un temple et il officie les grandes messes et rites de son dieu. Il jouit d'une liaison privilégiée avec son dieu auquel il peut faire appel par la prière et les rituels.

Habilités : Magie (par dieu), Points d'esprit, Aura, Rituel (par dieu)

Débouchés : Inquisiteur, Évêque.

Carrières Avancées :

Flagellant

Le Flagellant est un illuminé qui est en constante communication avec son dieu. Il vit dans l'adoration absolue de sa divinité et se livre à des excès de dévotion qui sont une inspiration pour les autres membres de la secte. Il prêche par l'exemple en tout chose et sa vie entière est un exemple de vénération total.

Habilités : Points d'Esprit, Frénésie, Magie (par dieu), Rituels (par dieu)

Débouchés : Tourmenteur, Magister.

Fidèle

Le Fidèle est un être subtil qui œuvre à l'agrandissement de sa secte et la propagation de la parole divine de son dieu. C'est un évangéliste et un prophète qui cherche à convertir et endoctriner le plus d'adorateurs possibles.

Habilités : Magie (par dieu), Points d'esprit, Endurance, Immunisation (magie de perception)

Débouchés : Magister, Hermétique.

Occultiste

L'Occultiste croit que la vérité se cache à quelque part entre la fervente croyance imposée par les dieux et l'athéisme intransigeant des magiciens. Il est convaincu que le pouvoir des dieux est accessible au commun des mortels si ils ont la volonté et l'intelligence pour y ambitionner.

Habilités : Fabrication de potions simples, Conscience de la magie, Points d'esprit, endurance

Débouchés : Hermétique, Sage.

Hospitalier

L'Hospitalière est un guérisseur combattante qui amène son savoir et ses compétences là où ils sont le plus essentiel; sur le champ de bataille. elle s'exerce dans le maniement des armes afin de mieux prodiguer ses soins.

Habilités : Prouesse, Force, Endurance, Usage du bouclier

Débouchés : Sage, Justicier.

Clerc

Le Clerc est un être enflammé et éloquent qui œuvre à l'agrandissement de sa religion et à la propagation de la parole divine de son dieu. C'est un évangéliste et un prophète qui cherche à convertir et sermonner le plus de croyants possibles.

Habilités : Magie (par dieu), Points d'esprit, endurance, Aura

Débouchés : Justicier, Répurgateur.

Inquisiteur

L'hérésie prend multiples formes. Elle se cache dans les œuvres de littérature proscrites, dans le mœurs des être dépravés et libertins et dans les éruditions des savants impies. Il est le devoir sacré de l'Inquisiteur de démasquer l'hérésie partout où elle se cache.

Habilités : Torture, Magie (perception), Endurance, Prouesse

Débouchés : Répurgateur, Saint.

Évêque

L'Évêque est un des hauts dirigeants de son église. Il officie les messes les plus importantes et occupe un rôle influent au sein de l'administration de son temple et de la religion. Dans l'Empire de Fer, où le temple de Sator occupe un rôle prépondérant dans les affaires de l'état, l'Évêque a souvent un statut égal à la noblesse.

Habilités : Rentes, Points d'esprit, Magie (par dieu), endurance

Débouchés : Saint, Cardinal.

Carrières Supérieures :

Tourmenteur

Il y en a qui croient que le Tourmenteur est un Avatar terrestre de son dieu. Il bénéficie sans nul doute d'une communion quasi parfaite avec sa divinité et il œuvre à l'agrandissement de celui-ci avec un acharnement et une ferveur démentielle. Chez les fidèles de Dolus, le Tourmenteur prend la forme d'un mystérieux libérateur qui cherche à défier les préconceptions des gens qu'il rencontre. Chez les fidèles de Strages, le Tourmenteur est un véritable démon capable des pires perversions.

Habilités : Force d'esprit, Pacte : avec son dieu, Volonté, Intimidation

Magister

Le Magister est entièrement dévoué à l'expansion de son culte et du pouvoir que celui-ci lui confère. Il fait face à la constante lutte entre l'adoration qu'il profère pour son dieu et son amour propre. Quoiqu'il en soit, il sert bien son dieu et, tant et autant que ses ambitions personnelles n'entrent pas en conflits avec celles de sa divinité cette dernière continuera à le bénir de son auspice. Le Magister est un orateur sans égal et un prédicateur des plus convaincants.

Habilités : Charme, Baratin, Force d'esprit, Magie de pouvoir.

Hermétique

L'Hermétique est l'ultime érudit en matière de magie et de divinité. Il est parfaitement conscient de ne connaître rien et il sait très bien qu'il ne sait rien. C'est cette réalisation paradoxale qui en fait un être d'une intelligence remarquable. Il n'est pas accablé par l'écrasante arrogance qui est propre aux grands magiciens qui se prennent pour des demi-dieux mais il partage leur soif du savoir. Il n'est pas non plus submergé sous l'étouffante ferveur des grands religieux qui préfèrent le confort de l'ignorance mais il partage leur piété. L'Hermétique souhaite un jour consolider sa piété à sa quête du savoir et il est confiant qu'au moment de l'ultime vérité tout deviendra clair et limpide. En attendant, il se questionne et il cherche.

Habilités : Identification des objets magiques, Magie des forces, méditation, Rituels (par dieu)

Sage

Le Sage n'a que très peu d'estime pour ceux qui prétendent connaître « la réponse » car il ne connaît personne qui connaît « la question ». Le Sage connaît la question et, la question elle-même, est un océan de savoir pour qui sait la naviguer. Contrairement à tous les autres grands érudits qui cherchent la réponse à l'éternel « pourquoi », le Sage s'attarde plutôt aux petits « pourquoi » et, quoiqu'il n'en connaît pas toutes les réponses, il sait bien des choses sur bien des choses et cela lui suffit.

Habilités : Linguistique, Identification des Objets magiques, Points d'esprit, Sérénité

Justicier

Le Temple de Sator ne se contente pas de dénoncer le mal et la corruption. Le Temple de Sator est engagé dans une lutte perpétuelle et sans relâche contre les forces des ténèbres et le Justicier en est le glaive pourfendeur. Il est sans merci et sans pitié dans son inexorable combat contre les Infernalistes, les démonistes et les hérétiques.

Habilités : Torture, Jugement, Noblesse, Prouesse

Répurgateur

Le Répurgateur a souffert du mal de ce monde, il a vu de ses yeux vue les bassesses et les dépravations dont l'être humain est capable. Sa souffrance est très personnelle et sa quête l'est aussi. C'est par vengeance et vendetta et non pour des principes ou des idéaux qu'il s'acharne dans sa purge du mal. Quoique le Temple de Sator dénonce publiquement ces Répurgateurs indépendants pour leur zèle et leur manque de discernement, dans les couloirs des monastères et des abbés on applaudi secrètement leur dévouement et leur courage.

Habilités : Force, Aura, Acharnement, Volonté

Saint

Les dieux sont des entités tout puissantes et insondables dont les buts et les intentions sont causes de débats et d'interprétation. Nul ne peut prétendre concevoir l'étendue de la volonté des dieux. Mais, il arrive parfois que les dieux envoient un message clair à l'humanité. Le Saint est de ceux-ci. Il a été élu par la main d'un dieu afin d'agir en son nom. Il est action sans délibération, volonté sans intermédiaire et, même si les autorités religieuses tardent parfois à reconnaître sa béatitude; les fidèles, eux, reconnaissent d'emblée la divinité qui couronne ce bienheureux.

Habilités : Aura, Sérénité, Pacte (avec son dieu), Volonté

Cardinal

Le Cardinal est un dirigeant de L'église. Son autorité au sein de la hiérarchie religieuse est incontesté et absolue. Prêtres, Clercs, Moines et Templiers obéissent sans hésitations aux ordres et aux commandements de ce haut prélat. Son pouvoir temporel est tel que sa stature et son influence rivalise avec celle des grands barons et contes du vieux monde.

Habilités : Force d'esprit, Puissance Magique, Méditation, Noblesse.

Les Hâbiletés

Acharnement

Le guerrier peut choisir, lorsqu'il atteint le seuil de la mort, de perdre son tag de vie mais continuer à combattre. S'il choisit de faire ainsi le guerrier mourra à la fin du combat et perdra son deuxième tag même s'il lui reste de l'endurance. *Acharnement ne peut pas être utiliser plus d'une fois par heure.*

Adresse au Tir

Le guerrier a un bonus cumulatif a tout les autres de +2 avec les arcs et flèches.

Arnaque

Niveau 1 : L'étudiant apprend l'arnaque, ce qui lui permet de varier la valeur d'un objet de dix pour-cent lors de la négoce.

Niveau 2 : L'étudiant perfectionne l'arnaque, ce qui lui permet de varier la valeur d'un objet de vingt-cinq pour-cent lors de la négoce.

Niveau 3 : L'étudiant perfectionne l'arnaque, ce qui lui permet de varier la valeur d'un objet de cinquante pour-cent lors de la négoce.

L'utilisation de l'habileté arnaque doit être déclarer à la fin d'une négoce de prix, lorsque le prix final aura été établie par les deux participants.

Assommement

Attaque surprise de derrière qui rend la victime inconsciente pour 5 minutes. La victime se réveillera dès que des dommages lui sont occasionnés.

Un personne portant un casque n'est pas affecté par un assommement.

Un assommement suit les même règles de procédures qu'une attaque surprise (voir ci-bas).

Attaque Surprise

Le personnage sait attaquer sournoisement une victime alors que cette dernière ne s'y en attend pas du tout. L'attaque doit être faite de dos sans que la victime ne l'aie vu et avec une arme perçante ou tranchante pas plus grosse qu'une dague. La victime ne doit pas être active dans un combat ou se trouver dans une position où elle s'attend à se faire frapper. La victime ne doit pas être en course ou en train de bouger rapidement (danser, sauter etc...).

L'attaque surprise passe au travers toute armure.

Niveau 1 : Attaque sournoise de 5 points de dommage (non-cumulatif avec tout autre bonus).

Niveau 2 : Attaque sournoise de 10 points de dommage (non-cumulatif avec tout autre bonus).

Niveau 3 : Attaque sournoise de 15 points de dommage (non-cumulatif avec tout autre bonus).

Niveau 4 : Tchak! Tes juste mort.... (ou bien 10 points de dégât pour les victimes ayant l'habileté Perception).

Aura

Le personnage possède une dévotion si pur qu'il peut la canaliser pour éloigner les créatures mort-vivantes et démons.

Niveau 1 : Au coût de 1 bâton de magie le personnage crée un cercle immobile (c'est à dire le cercle ne peut pas bouger) de 10 pas de rayon autour de lui qui repousse les morts-vivants qui devront se tenir a plus de dix pas de lui. Le cercle demeure actif pour 10 minutes.

Niveau 2 : au coût de 1 bâton de magie le personnage peut repousser tous les morts vivants à vue, ceux-ci devront s'éloigner RAPIDEMENT dans une direction directement opposée au personnage. Les créatures s'éloigneront pendant 5 minutes.

Baratin

Niveau1 : Le personnage est un orateur hors-paire qui peut confondre son adversaire. Le personnage peut capter l'attention de sa victime (1 fois par perso par scénario) et la retenir pour 10 secondes (compter par la victime). Le baratineur doit parler à la victime et lui radoter quelque chose de logique mais sans queue ni tête. La victime est consciente de son entourage et peut esquiver un danger qui la guète (un mage qui lance un sort ou un quelqu'un qui

s'approche de lui pour le frapper) mais ne peut détourner son attention du baratineur ni prendre d'action violente contre lui sans provocation pour la durée (10 secondes).

Niveau2 : Le personnage peut capter l'attention de sa victime (1 fois par perso par scénario) et la retenir pour 30 secondes (compter par la victime) le baratineur doit parler À la victime et lui radoter quelque chose de logique mais sans queue ni tête. La victime est consciente de son entourage et peut esquiver un danger qui la guète (un mage qui lance un sort ou un quelqu'un qui s'approche de lui pour le frapper) mais ne peut détourner son attention du baratineur ni prendre d'action violente contre lui sans provocation pour la durée (30 secondes).

Afin d'engager un victime dans son baratin le baratineur doit, au préalable, débiter une conversation normale avec sa victime. NE S'APPLIQUE PAS EN COMBAT.

Camouflage

Le personnage peut devenir invisible deux fois par jour (doit être hors de la vue de qui que se soit pour que cela fonctionne). Le personnage doit rester complètement immobile pour rester invisible.

Charme

Cette compétence nécessite l'utilisation de 1 point d'esprit (aucune incantation mais il doit y avoir une conversation préalable) et à pour effet de charmer une victime qui considérera le personnage comme un grand ami pour 10 minutes.

Chirurgie

Le personnage peut ramener quelqu'un du seuil de la mort une fois par joueur par scénario. Cela doit se faire sur une personne inconsciente dans la minute même suivant son terrassement. Plus que toute autre habileté, celle-ci dépend de votre honnêteté. Si elle est abusée ou non respecté je vais l'enlever du jeu sans nécessairement la remplacer. Si la victime est bougée ou qu'elle reçoit un point de dégât de plus après sont terrassement et pendant la chirurgie, **elle meurt**. Le chirurgien doit appliquer des soins intensifs pour 10 minutes ininterrompues après lesquelles le blessé reviendra à lui avec 1 point d'endurance et évitera de perdre son tag de vie. Une chirurgie ne fonctionne pas sur les guerriers qui utilisent acharnement ou soldat infernal.

Combat — Deux Armes

Niveau 1: Le guerrier peut utiliser une arme dans sa main opposée qui ne fera que 1 point de dégât.

Niveau 2: Le guerrier peut utiliser une arme dans sa main opposée qui fera le dégât normal moins 1 (minimum de 1).

Combat avec bouclier

Peux combattre avec une arme et un bouclier.

Commandement

Le personnage peut, 2 fois par jour, imposer sa volonté quelqu'un avec un ordre simple de cinq mots maximum que la victime devra obéir immédiatement au mieux de ses habiletés (sans contrevenir à sa vie). La victime sera sous l'influence du commandement tant et autant qu'il n'aura pas accompli sa tâche. Pour un ordre continu (genre: défend l'auberge! La victime obéira pour 30 minutes).

IMPORTANT: Commandement ne fonctionne pas sur une cible qui est Hostile envers le commandant: un yrch guerrier, un ennemi mortel, un supérieur en rang... etc.

IMPORTANT : afin de déterminer si vous êtes ou non affecté par Commandement voici quelque clarification : un ennemi mortel est quelqu'un qui vous a déjà terrassé (et que vous en êtes au courant). Un supérieur en rang est un noble si vous ne l'êtes pas. Un elfe qui commande un nain ÇA MARCHE même si le nain n'aime pas l'elfe en question.

Conscience de la Magie

Le personnage peut sentir la magie qui émane des objets sans toutefois l'identifier. *C-A-D il sait si l'objet est magique ou non. On ne peut pas toucher un être vivant afin de déterminer si celui-ci est un magicien où si il est sous l'influence d'un sort.*

Contactes

Une fois par scénario le joueur peut faire appel à ses contacts pour que ceux-ci lui fournissent de la marchandise exotique, des bras ou d'autre aide... (discretion du GM).

Contorsion

Niveau 1 : Le personnage peut augmenter sa force de 3 afin de se défaire d'une maîtrise.

Niveau 2 : Le personnage peut augmenter sa force de 6 afin de se défaire d'une maîtrise.

Coup Étourdissant

3 fois par jour, le guerrier frappe son adversaire si fort que celui-ci devient étourdi et incapable d'agir pour 10 secondes (compté). Ce coup ne fait aucun dommage. La victime est ébranlée pour 10 secondes mais sera éveillée dès qu'elle reçoit un point de dégât ou qu'elle est maîtrisée. La victime étourdi ne peut pas courir et se conduit comme si dans un état avancé d'ébriété.

Coup Puissant

Le guerrier peut choisir, une fois par combat, de frapper un coup qui fera 2 de plus aux dégâts.

Création (de Potions ou de Sorts)

De Potions : Le personnage peut créer des nouvelles potions magiques un fois par FDS. DISCRETION DU GM.

De Sorts : Le personnage peut créer des nouveaux sorts une fois par fds. DISCRÉTION DU GM.

Création de Runes

Le personnage peut inscrire une rune (au coût de 3 bâtons) sur un objet pour y donner des pouvoirs surnaturels (durée de 24 heures).

Désarmement

Niveau 1: Peut choisir, une fois par combat, de désarmer son adversaire. Une fois par personnage par fds.

Endurance

Chaque niveau d'endurance confère un +2 à l'endurance du personnage.

Esquive

Peut choisir, une fois par combat, d'éviter un coup.

Évaluation

Le personnage sait identifier la nature de tout objet (magique ou pas, valeur etc.) sans pour autant être en mesure de déterminer les effets ou les pouvoirs de l'objet.

Évasion

Niveau 1 : Le personnage peut profiter de 2 secondes de surprise pour s'évader d'un adversaire (1 fois par perso par scénario) s'il est au moins à 5 pas de l'adversaire.

Niveau 2 : Le personnage peut profiter de 2 secondes de surprise pour s'évader d'un adversaire (1 fois par perso par scénario) même s'il est en combat avec le dit adversaire.

Fabrication d'herbes

Le personnage peut fabriquer des mixtures à base d'herbes au coût de un bâton de magie par mixture concoctée. La mixture doit être préparée au minimum UNE HEURE avant son utilisation et elle périt dans les 48 heures suivant sa fabrication.

Fabrication de parchemins

Le personnage peut créer un parchemin (au coût de 2 bâtons) pour y renfermer un sort qui pourra ensuite être soit retranscrit dans le tome d'un autre mage ou être utilisé ultérieurement sur-le-champ par n'importe quel aventurier qui n'aura qu'à réciter *l'incantation complète* du sort. *Un parchemin perd son essence magique dès qu'il est incanter, retranscrit ou au terme de 48 heures après avoir été créé.*

Fabrication de Poisons

Le personnage peut fabriquer des Poisons au coût de 1 bâton de magie par poison fabriqué. Le poison doit être fabriqué au MINIMUM 1 heure avant son utilisation et perd toute virulence au terme de 48 heures

Fabrication de potions

Niv 1 : Le personnage peut fabriquer des potions simples.

Niv 2 : Le personnage peut fabriquer des potions avancées.

La potion doit être fabriquée au MINIMUM 1 heure avant son utilisation et perd toute propriété au terme de 48 heures

Force

Chaque niveau de force confère un +1 à la force du personnage.

Force d'esprit

Le personnage obtient 6 bâtons de magie supplémentaire.

Forme Éthérée

Le personnage peut, 2 fois par jour, et ce sans incantation, prendre une forme éthérée pour une durée de une minute pendant ce temps il est complètement immunisé à toutes les attaques physiques (incluant les effets magiques physiques i.e. boule de feu). Il ne peut pas franchir les barrières magiques comme Mur de Force.

Fracas

Une fois par jour le guerrier peut briser l'arme d'un adversaire (mais pas les armes magiques ou bénites). L'arme brisée peut être utilisée comme arme jusqu'à la fin du combat en cour mais ne fera que 1 point de dégât. À la fin du combat l'arme brisée deviendra inutilisable. Les restants pourront être utiliser pour fabriquer une nouvelle arme. Le joueur doit frapper l'arme de son adversaire en combat (et non pas au repos).

On ne peut pas fracasser un bouclier.

Frénésie

Le joueur entre dans un état frénétique lorsque sa vie est en danger. Dès qu'il atteint 4 points d'endurance il peut choisir de devenir frénétique. Lorsque frénétique il devient fou furieux et attaquera tout ennemi se trouvant dans son champ de vision. Il ne peut pas dès ce moment quitter le combat ni arrêter de se battre. Il ne peut pas parler de façon cohérente (il grogne, jappe et hurle) et ne reconnaît pas le danger. Lorsque tous ses ennemis seront vaincus, il se retournera contre ces amis a moins que ceux ci ne lâchent leurs armes. Le frénétique verra toutes personnes portant une arme comme un ennemi potentiel. Si le frénétique engage le combat contre un ami parce que celui-ci portait une arme en main il continuera à se battre même si son ami lâche son épée. Le frénétique peut choisir de poursuivre un ennemi si celui-ci se sauve. Le frénétique peut rester dans un état frénétique pour un total de 2 minutes après que ces ennemis soient vaincus (au cas où un ennemi qui se serait sauvé revienne). Le frénétique est immunisé aux effets magiques mentaux. Le frénétique peut seulement entrée en frénésie s'il est à 4 points d'endurance ou moins. S'il survit, après la frénésie le joueur tombe dans un état catatonique pour 5 minutes, dans cet état le joueur peut marcher lentement mais ne peut pas courir et ne frappe qu'à 1 point de dégât maximum.

Niv 1: +10 endurance, +3 force.

Niv 2: +1 aux dégâts, +10 endurance, +3 force.

Niv 3: +2 aux dégâts, +10 endurance, +5 force.

Guérison

Le guérisseur peut guérir autant de gens qu'il veut mais il ne peut pas guérir la même personne plus que deux fois dans la même journée

Niveau 1 : Le personnage connaît la base des premiers soins et peut guérir jusqu'à 4 points de blessure. La guérison prend 5 minutes. La même victime ne peut pas être guérit plus que 2 fois par jour par les soins du même guérisseur.

Niveau 2 : Le personnage connaît les premiers soins et peut guérir jusqu'à 6 points de blessure. La guérison prend 5 minutes. La même victime ne peut pas être guérite plus que 2 fois par jour par les soins du même guérisseur.

EXCEPTION : CANNIBALISATION NE PEUT PAS ÊTRE GUÉRIT PAR DES FAÇONS CONVENTIONNELLES CAR LES BLESSURES SONT INTERNES.

Histoire

Le personnage connaît l'histoire du monde connue et peut utiliser cette connaissance pour identifier (pas lire) des langages qu'il ne connaît pas, l'origine des certains artefacts ou items magiques.

Identification des Mixtures

Le personnage peut identifier par l'odeur, la texture et le goût n'importe quelle mixture (herbes, poisons, potions).

Identification des Objets Magiques

Le personnage peut identifier par la forme, l'essence magique, les runes etc. la nature de la majorité des objets magiques (effets généraux et puissance approximative).

Immunisation

Le personnage est immunisé aux effets négatifs d'un type (potions, poisons, magie d'une sphère particulière).

Intimidation

2 fois par jour Le guerrier peut intimider quelqu'un et l'effrayer pour 10 secondes en gueulant et en prenant une posture menaçante. La victime sortira de son état dès qu'elle reçoit du dégât. La victime n'est pas immobilisée et peut s'enfuir ou se défendre d'une autre source de danger mais n'approchera pas le guerrier.

Jugement

Le personnage sait reconnaître un mensonge lorsqu'il est prononcé et ce, à volonté. Le personnage doit avoir préalablement observé sa cible pendant 2 minutes et doit être en concentration absolue pour que cela fonctionne... il ne perçoit pas, par contre, la vérité. (Ne fonctionne PAS contre tromperies).

Langage

Le personnage apprend à lire et écrire une langue de son choix.

Langage Mystique

Le personnage apprend à lire et écrire la langue Mystique.

Linguistique

Le personnage peut déchiffrer tous les langages écrits.

Maîtrise des Armes

Confère un +1 aux dégâts avec toutes les armes jusqu'au maximum de dégâts potentiel d'un type d'arme particulier.

Marché

Le personnage gagne accès au marché de un type de bien au havre (armes, armure, bière etc. et peut déterminer la fluctuation de ce marché).

Méditation

Le personnage peut méditer afin de regagner des points d'esprit au rythme de 1 par quinze minutes médités. Méditation: silence et immobilité total et ininterrompue de quinze minutes (si on te dérange, tu recommence du début)

Métallurgie

Un joueur habile en métallurgie peut réparer toutes les armures de métal en 1 minute par point à réparer. De plus, le métallurgiste peut fabriquer des armes en métal, tant et autant qu'il a les ressources premières. C'est à dire des barres de fer trouvé en jeu ou des armes qu'il détruira pour en fabriquer une neuve. Par exemple,

le métallurgiste peut fabriquer une épée longue à partir de deux épées courtes

il peut fabriquer une épée courte à partir de deux dagues

il peut fabriquer une épée bâtarde à partir de deux épées longues

une épée à deux mains à partir de deux épées bâtarde.

Il peut aussi réparer les armes fracasser mais cela nécessite une barre de fer ou l'équivalent d'une épée courte en fer pour faire la réparation.

Fabriquer ou réparer n'importe quelle arme prend une heure de jeux. Il ne peut pas fabriquer d'armure mais les armes peuvent également être construites hors-jeu entre les parties.

Matière première nécessaire pour la fabrication d'armes :

- Dague : 1 barre de fer
- Épée courte : 2 barres de fer.
- Épée longue : 3 barres de fer
- Épée bâtarde : 4 barres de fer
- Épée à 2 mains : 5 barres de fer

Musculation

Le guerrier augment sa force de 1 et son endurance de 2.

Mythes

Le personnage connaît bien les mythes et légendes et peut puiser dans ses ressources pour se souvenir de personnages, d'objet ou de créatures. Il se souviendra parfois de faiblesses, de pouvoirs ou d'autres détails de ceux-ci.

Noblesse

Le personnage acquière un titre de noblesse ce qui lui accorde des rentes, un statut et un contact directe avec une nation de son choix.

Notoriété

Le personnage acquière un niveau de notoriété ce qui lui accorde des rentes, un statut parmi les criminels et un contacte directe avec d'autres brigands et hors la loi.

Perception

Le joueur reçoit seulement la moitié des dégâts lors d'une attaque surprise et peut "sentir" la présence des êtres invisibles qui sont à moins de 10 pas de lui, mais ne peut pas déterminer où est l'entité invisible. Il perd cette sensation si la personne s'éloigne à plus de 10 pas.

Pacte

Le personnage peut entrer en contact avec son seigneur démon 1 fois par jour pour lui demander une faveur (force, énergie magique, secrets etc.).

Pickpocket

Niveau 1 : Le personnage peut dévaliser le contenu d'une bourse en 10 secondes.

Niveau 2 : Le personnage peut dévaliser le contenu d'une bourse en 5 secondes.

Niveau 3 : Le personnage peut dévaliser le contenu d'une bourse en 2 secondes.

Points d'esprit

Le personnage obtient 3 points d'esprit supplémentaire.

Prouesse martiale

Chaque niveau d'expertise confère un +1 aux dégâts avec le type d'arme approprié (choisit par le joueur) jusqu'au maximum de dégâts potentiel d'un type d'arme particulier.

Puissance Magique

Le personnage augmente son pouvoir magique a un point tel qu'il peut utiliser 2 bâtons de magie à la fois pour doubler soit les dégâts soit la durée de n'importe quel sort ou potion.

Raillerie

2 fois par jour, avec des jurons et des insultes, le guerrier peut obliger une créature agressive (déjà en combat) de changer de cible et de l'attaquer lui. Le guerrier peut aussi causer la frénésie chez un personnage ayant cette habileté. Le frénétique ainsi provoqué aura comme cible le railleur.

Récupération

Le guerrier peut récupérer de l'endurance en méditation au rythme de 2 points d'endurances par 10 minutes de méditation.

Rentes

Chaque niveau de rente confère 25 pièces d'argents par scénario au personnage.

Réparation d'Armures

Tous les joueurs sans exceptions peuvent réparer les armures, cela prend 3 minutes par points d'armure à réparer.

Rituels

Le personnage sait officier les rituels associés à son dieu.

Sérénité

Le personnage est si serein que le calme s'émane de lui, au coût de 1 bâton de magie il peut imposer cette tranquillité sur tout le monde qui le voie. Cet effet dure 10 minutes et le rendra intouchable par qui que se soit tant et autant qu'il ne prend aucune action agressive. Ne Fonctionne pas contre les morts-vivants ou les créatures infernales.

Spécialisation

Le guerrier devient un expert dans le combat contre un type de créature et reçoit un bonus cumulatif aux dégâts de +1 Avec toutes les armes. (Jusqu'au maximum potentiel de l'arme utilisée). cette habileté ne peut être acquise qu'une seule fois par type de créature

· les types de créatures possibles sont: Yyrchs, Gobelins, Ogres, Humains, Nains, Elfes, etc.

Théologie

Le personnage connaît bien les légendes des dieux et peut identifier des objets, reliques ou artefacts religieux.

Travail du cuir et du Bois

Travail du cuir

Le personnage peut confectionner de l'armure en cuire au titre de une par semaine (donc il peut en fabriquer jusqu'à 4 entre les parties) si il a les ressources nécessaires. Une armure de cuire requière une peau de cuire.

Le personnage peu aussi fabriquer de l'armure clouté au même rythme que l'armure de cuire mais il doit se fournir des pièces de métal qui devront avoir préalablement confectionné par un métallurgiste.

Travail du bois

Le personnage peut confectionner un arc en une semaine (c'est long trouver une branche et la façonner en un arc qui fonctionne bien et tire droit) le personnage peut en faire une entre les parties.

Il peut aussi confectionner 10 flèches en 1 heure (DOIT ÊTRE JOUER). 2 FOIS PAR FDS MAX

Ou fabriquer un bâton en 1 heure de jeu (DOIT ÊTRE JOUER). 2 FOIS PAR FDS MAX

Les limitations placées sur le travail du bois sont strictement pour garder un contrôle sur la situation et même si, oui, on peut faire des centaines de flèches dans une semaine je ne veux pas devoir à faire avec une habileté qui génère un véritable marché d'arme surtout puisque la ressource première (le bois) n'est pas contrôlable...

En ce qui à trait le travail du bois le personnage DOIS avoir ses propres bâtons, arcs et flèches qu'il garde hors-game jusqu'à ce qu'il en aie besoin.

Torture

Le personnage apprend l'art de la torture et de l'interrogation ce qui lui permet de faire répondre franchement le prisonnier à une question toutes les deux minutes.

Transfert de pouvoir

Le personnage acquière un toucher mortel et qui fait 1 point de dégât par seconde au toucher continue (l'agresseur doit être concentré) et peut augmenter sa puissance magique en absorbant l'énergie vitale d'un autre être vivant : pour chaque tranche de 7 points ainsi absorber (de la même victime sans interruption) le personnage obtient 1 point d'esprit.

Tromperie

2 fois par jour et ce pour 5 minutes, Le personnage peut mentir de façon si convaincante que nulle tentative (magique ou autre) ne puisse déceler s'il ment ou non.

Volonté

Le personnage ne peut pas être dominé mentalement de façon magique (pas de contrôle, de peur, de charme etc.)

Herbes, Potions et Poisons

Tout les mixtures (herbes, potions et poisons) sont sujet à un mode d'application. Ceux-ci doivent être respecté afin d'obtenir l'effet voulu. À côté de chaque nom de mixture vous trouverez, entre parenthèse soit la lettre I ou C ce qui dénote son mode d'application.

I: Ingestion : doit être consommé, peut être mélangé à une autre substance.) Un personnage ayant l'habileté *Identification des Mixtures* peut décelé si un breuvage anodin contiens un mixture.

Une mixture à **Ingestion** maintient son efficacité pendant UNE HEURE lorsque mélanger à une autre substance (vin, bière etc...)

Lorsque mélanger à une autre substance (vin, bière etc...) la victime doit consommer LA MOITIÉ du breuvage afin de subir les effets de la mixture.

C: Contacte : doit être appliqué sur une *lame tranchante* qui transperce la peau de la victime. (Donc, puisqu'au Domaine du Créateur, les règles de combat ne nous permettent pas de déterminer de façon adéquate quels coups transpercent la peau les mixtures avec application CONTACTE ne fonctionne que lors des *Attaques Surprises* qui font un minimum de 1 point de dégât)

n.b. Une mixture **Contacte** peut être appliquée sur une victime maîtrisée, immobilisée, endormie ou volontaire. Pour se faire, la lame doit être enduit du produit et la peau de la victime doit être percé, ce qui cause un point de dégât (donc réveil de la victime si endormie ou libération si sous l'effet d'un sort)

Une mixture à **Contacte** maintient son efficacité pendant DIX MINUTES après avoir été appliqué à une lame.

Herbes

Ivresse (I)

Durée : Dix minutes

Effet : La victime ressent les effets de l'ivresse. Son aptitude de perception et son pouvoir de concentration sont éteints. (Impossible de lancer des sorts).

Coût: 1 bâton

Diminution mineure de la force (I et C)

Durée : Dix minutes

Effet : Diminue la force de moitié arrondie vers le haut, sentiment de faiblesse.

Coût: 1 bâton

Herbes d'aphonie (I)

Durée : Dix minutes

Effet : La victime devient muette, grandes douleurs à la langue.

Coût: 1 bâton

Remède (I)

Durée : Instantanée

Effet : Contre les effets des HERBES (mais pas des POISONS ou POTIONS)

Coût: 1 bâton

Sommeil (I et C)

Durée : Dix minutes

Effet : Plonge la victime dans un profond sommeil. Elle se réveille au premier coup qu'elle reçoit.

Coût: 1 bâton

Guérison mineure (I)

Durée : Instantanée

Effet : L'endurance est guérie de 5, sensations de chatouillement en ce qui concerne les plaies. CECI N'EST PAS UNE GUÉRISON MAGIQUE donc ne fonctionne pas contre les Versis, la cannibalisation ou autre circonstances où une guérison MAGIQUE est nécessaire.

Les Potions Mineures

Compréhension des langues (I)

Durée : Trente minutes

Effet : Permet la compréhension des grandes lignes d'une conversation.
NE PERMET PAS DE LIRE UNE LANGUE INCONNUE.

Force mineure (I)

Durée : Trente minutes

Effet : Augmente la force de deux, les muscles chauffent.

Endurance mineure (I)

Durée : Trente minutes (après laquelle l'endurance diminue seulement si elle est au-dessus de l'endurance normale de la cible (donc, oui, peut servir de guérison)

Effet : Augmente l'endurance de cinq, sensations physiques diminuées

Mensonges (I)

Durée : Une heure

Effet : Rend la victime incapable de dire la vérité sur quoique ce soit, rend la bouche pâteuse.

Antidote (I)

Durée : Instantanée

Effet : Contre les effets d'une POTION, vomissement instantané.

Vérité (I)

Durée : **DIX** minutes

Effet : Rend la victime incapable de mentir sur quoique ce soit, bouche pâteuse.

Les Potions Avancés

Endurance majeure (I)

Durée : 10 minutes (après laquelle l'endurance diminue seulement si elle est au-dessus de l'endurance normale de la cible (donc, oui, peut servir de guérison))

Effet : Augmente l'endurance de dix, picotements dans le corps.

Coût: 2 Bâtons

Force majeure (I)

Durée : 10 minutes

Effet : Augmente la force de cinq, muscles brûlants.

Résistance au feu (I)

Durée : Une heure

Effet : Permet d'ignorer les dommages occasionnés par le feu, sensation de froid

Résistance au froid (I)

Durée : Une heure

Effet : Permet d'ignorer les dommages occasionnés par le froid, sensation de chaud

Philtre d'amour (I)

Durée : Jusqu'à l'aube ou à l'aurore

Effet : La victime sera éprise d'un sentiment d'amour profond pour la première personne de sexe opposée qu'il voie (pas nécessairement la personne qui a administré la philtre. *

*L'effet de cette potion requière que la victime joue « fair ». Être en amour veut dire bien des choses pour bien des gens MAIS pour les besoins de la cause, en terme de jeu cela signifie que : tu ne tuera pas l'objet de ton amour ni ne fera quoi que ce soit pour lui nuire. Tu essaieras de l'aider de tout les moyens à ta dispositions et tu pourrais même risquer ta vie pour elle (sans pour autant te suicider). PAR CONTRE, puisque l'effet est de si longue durée, la victime n'est pas tenue d'obéir au doigt et à la lettre aux commandements de sa dulcinée (dieu sait que je n'obéis pas à ma copine). La victime garde ses convictions et ses intérêts et n'abandonnera pas ses autres amis et ambitions. Si il est forcé à choisir entre son meilleur ami et son grand amour... il choisira son amoureuse.

Lorsque l'effet est terminé, la victime se souvient d'avoir été épris d'une passion inexplicable pour la personne en question mais ne ressent plus d'amour pour elle. Il n'est par contre AUCUNEMENT conscient d'avoir été ensorcelé et croira, en toute chose, que le sentiment fût spontané quoiqu'inexplicable. Il est d'ailleurs fréquent que des élans amoureux à l'égard de sa dulcinée subsistent chez la victime d'un philtre d'amour, surtout si elle a été traité tendrement.

Philtre de contrôle (I)

Durée : Trente minutes

Effet : La victime est contrôlée par la personne qui a concocté la potion. La victime est entièrement sous la domination de son nouveau maître et l'obéira en toute chose, même si un ordre est contre tout ces principes et croyances et suicidaire.

Lorsque les effets se seront estompés la victime sera PARFAITEMENT consciente d'avoir été dominé par la magie.

Les Poisons

* Seul un contrepoison ou la Magie Vitale (lorsque clairement stipulé) peut enrayé les effets d'un poison. De plus, lorsque le poison est stoppé les points d'endurance perdus ne sont pas récupérés.

L'Élixir de Paix (I)

Durée : Instantané

Effet : La victime meurt instantanément, sur le coup, aucun antidote ou guérison possible.

Coût: 3 bâtons

Le Baiser (I)

Durée : n/a

Effet : La victime meurt rapidement, au rythme de 1 point de vie par 20 secondes (doit être compté par la victime).

Coût: 1 Bâton

La Caresse (C)

Durée : n/a

Effet : La victime mourra lentement perdant 1 point d'endurance a tout les 60 secondes (doit être compté par la victime). Une douleur atroce se répand de l'endroit ou elle a été atteinte par

le poison.

Coût: 2 Bâtons

La Morsure (C)

Durée : n/a

Effet : La victime meurt rapidement, au rythme de 1 point de vie par 30 secondes (doit être compté par la victime) Et en PLUS elle tombe dans un état catatonique dès qu'elle est atteinte et ne peut faire rien d'autre que haleter et grouiller comme du bacon.

Coût: 3 Bâtons

Contrepoison (I)

Durée : Instantané

Effet : Contre les effets d'un POISON, vomissement instantané

Coût: 1 Bâton.

LES RELIGIONS

Introduction

Les religions font partie de la vie courante de tous et chacun dans le monde du Domaine. La foi des gens se tourne vers Mithera, Sator ou Dolus, selon leur origine et leur croyance. Seuls les druides font exception à la règle, car ils embrassent la Foi Ancienne qui devient alors un catalyseur pour leur magie.

Ceux qui pratiquent la magie sont en général plus loin des dieux, voire dédaigneux, bien qu'ils reconnaissent leur existence. Dans ce monde, l'athéisme est une notion entièrement hérétique qui justifie d'emblée que quelqu'un est condamné aux flammes du bûcher.

En outre, le même sort est destiné aux fidèles impies de Strages, qui se terrent pour adorer leur divinité maléfique.

Mithera

Description

Pour ses fidèles, Mithera est la source de la vie – autant animale que végétale, humaine et spirituelle. C'est la protectrice du cycle naturel de la vie et de la mort et son enseignement porte sur la renaissance éternelle. Les prêtres et les fidèles de Mithera croient en la réincarnation et en la continuité d'une roue sans fin. La Mère est présente en toutes choses, c'est pourquoi elle est célébrée à la naissance, à la mort, lors des récoltes, mais aussi pendant les orages.

Symbole

Le symbole le plus répandu de la religion de Mithera est le cercle. La plupart des croyants portent un disque en médaillon, souvent de terre cuite ou d'étain, qui représente le cycle naturel.

Influence

C'est Éorath le berceau de la religion de Mithera et c'est là que l'on retrouve encore le plus grand nombre de fidèles. De façon général, on peut dire que, dans le reste du monde, la Mère est implorée pour sa protection, davantage par les femmes et par les habitants des régions rurales. Chez les elfes, Mithera prend le nom de Gigia ou Grand-Mère et son culte complète celui du Père - Dimiourgos. La même chose se retrouve dans les croyances naines où Källa- Grand-Mère est vénérée pour la protection qu'elle accorde et la vie qu'elle donne.

Sorts et prières

Les sphères de magie accessibles aux disciples de la Mère sont : Divine, Naturelle et Vitale.

Commandements

Le culte de Mithera est organisé autour de plusieurs célébrations et rites qui se déroulent pendant l'année. Assidûment, les prêtres doivent assister à ces rites et, très souvent, les présider. Les clercs de Mithera sont constamment en communion avec les forces naturelles qui nous entourent ; afin d'appivoiser et de maîtriser ces forces, ils doivent, une fois par lune, se retirer dans la forêt pendant une heure pour se recueillir avec la Mère.

Puisque les enseignements de Mithera portent sur le cycle de la vie et la renaissance, les fidèles ont l'obligation de guider les âmes à travers leurs destins, que celui-ci soit bon ou mauvais. Moins pour le respect de la vie que parce qu'ils ne doivent pas précipiter le cours du destin, à aucun moment un clerc de Mithera ne doit enlever la vie à un être humain (les templiers de l'ordre sont exemptés de cette ordonnance). Ils doivent aussi respecter l'équilibre naturel des choses, ce qui veut dire ne rien faire pour altérer le cycle de la nature et de la création.

Amis et ennemis

Le religion de Mithera est une religion monothéiste. Mithera - la Mère, fait partie de toute chose et de toute forme de vie. C'est l'unique force de création de ce monde, bien qu'il existe d'autres forces puissantes, comme Dolus, Strages ou Sator. Les fidèles de Mithera ne s'opposent pas aux autres cultes, mais croient que les suivants des autres dieux sont dans la mauvaise voie. La religion de Mithera est en bon terme avec les druides et les fidèles de la Foi Ancienne et respectent le culte des esprits.

Seuls Strages et ses fidèles inspirent la haine et les commandements de Mithera ne s'appliquent pas à ceux-ci, qui doivent être anéantis coûte que coûte. Outre cela, la religion de Mithera voit les morts-vivants et les nécromants comme des aberrations et des ennemis du cycle naturel. Un ordre de templier de Mithera a été formé afin de purger le monde de ces horreurs.

La Foi Ancienne

Description

Il existe toujours en ce monde des serviteurs de l'Ancienne Foi. Ils prient les esprits de la nature, des animaux et de leurs ancêtres, desquels ils prétendent obtenir leurs bénédictions ainsi que leurs étranges pouvoirs.

Très semblables aux suivants de Mithera dans l'observation de leurs rites et traditions, mais, où les fidèles de la Mère croient en une conscience toute puissante qui veille sur eux, les disciples de l'ancienne foi croient en une panoplie d'esprits mineures et majeurs. Ils ne les vénèrent pas comme des dieux, mais les voient comme des guides, des gardiens et, parfois même, des ennemis.

Symbole

Les symboles des druides sont souvent des pictogrammes ou des runes associés aux esprits vénérés. Il n'y a pas de symbole universel pour désigner la Foi Ancienne.

Influence

La Foi Ancienne est respectée parmi les druides et les shamans de l'Ancien continent et parmi certains habitants qui sont particulièrement proches de la nature. On retrouve plus de fidèles de l'ancienne foi à Éorath, mais, en général, le culte des esprits est une croyance qui persiste beaucoup dans les campagnes et les hameaux reculés.

Ce sont plus souvent des humains qui suivent des carrières de Mystiques, de Shamans ou d'Ovates qui vont se tourner vers cette religion. On retrouve beaucoup de spirites dans les terres éloignées du Kalderland qui prient et vénèrent le culte des esprits avec une conviction qui se rapproche en plusieurs points à la Foi Ancienne.

Sorts et prières

Parmi les types de magie qu'un fidèle de la Foi Ancienne pourra utiliser, on retrouve : Bestiale, Nature, Vitale, Élémentale et Divine.

Commandements

Puisque les druides ne sont pas vraiment des clercs, ils n'ont pas comme tel de commandements à respecter. Tous les druides suivent les rites sacrés, comme le font les clercs de Mithera. Ils sont aussi responsables des lieux sacrés, les dolmens, et se doivent de les protéger contre toute profanation et intrusion. Un druide qui profanerait lui-même un lieu sacré perdrait tous ses pouvoirs.

Amis et ennemis

Dans beaucoup d'endroits, le culte des esprits est perçu comme une hérésie et on ne compte plus les sorcières qui se sont fait brûler par des clercs pour avoir vendu des talismans et des amulettes. À cause de cela, les druides évitent les centres de civilisation et particulièrement ceux où l'on prie Sator. On ne peut pas dire que Sator et l'Ancienne Foi sont ennemis, mais il y a une forte animosité entre les deux.

Les disciples de l'Ancienne Foi sont indifférents face à Dolus. Ils entretiennent une bonne relation avec les clercs et fidèles de Mithera et sont entièrement opposés à Strages, qui représente pour eux l'esprit du mal.

Les fidèles de l'Ancienne Foi considèrent leurs ennemis tout ceux qui détruiraient ou attaqueraient la nature ou les dolmens sacrés.

Dolus

Description

Également surnommé l'Étranger, Dolus est une entité mystérieuse et énigmatique ; il serait le fils de Sator, venu sur la terre pour enseigner les secrets de la magie et du savoir à l'homme. Pour l'Église de Sator, Dolus n'était qu'un ange mineur qui influait sur le chaos, le changement et les mystères. Son culte, secret au début, a grandi et il est devenu un dieu.

Les fidèles de Dolus croient qu'il est le fils de Sator, mais plus qu'un émissaire angélique, ils le voient comme celui, le premier, qui se serait révolté contre l'autorité de Sator. C'est la divinité du savoir, de l'accomplissement personnel, de la magie et des mystères.

Symbole

Plusieurs symboles sont attribués à Dolus. Le plus courant est l'aile double, car il est le messenger, le furtif, le vif. On lui associe aussi le brasier de feu et la flèche, pour le changement. Tous les symboles de Dolus sont des représentations du mouvement, de la force et de la rapidité.

Influence

En tant qu'entité mineure, Dolus est très respecté chez les sorciers et les érudits, car il est reconnu comme le premier mage de la création. Dans les classes bourgeoises, Dolus est le patron du commerce; il représente la bonne fortune, la prospérité et l'intuition. Autrefois, Dolus était vénéré comme un Saint patron dans l'Empire de Fer, mais depuis que le Royaume du Sud l'a pris comme déité, Dolus est proscrit dans l'Empire.

En dehors du Califat, il y a encore peu de gens qui adorent Dolus comme un dieu. C'est d'ailleurs là qu'est installée l'Église de Dolus, qui règne surtout sur les choses spirituelles. Chez les elfes, il est Xénos, le mystérieux et l'étranger. Pour les nains, c'est une entité sombre et imprévisible, ils l'appellent Skuggan ou l'Ombre.

Sorts et prières

Les sphères de magie de ses disciples sont : Illusion, Pouvoir et Transformation.

Commandements

Dans le culte de Dolus, rien n'est plus prisé que le savoir. Un prêtre se doit de ramasser et de parfaire ses connaissances. D'où la première doctrine de Dolus : ne jamais laisser passer une opportunité d'en savoir plus, acquérir plus de connaissances. La deuxième doctrine va dans le même sens que la première : toujours chercher à percer les mystères. Même si ce n'est pas un commandement intrinsèque, il est sous-entendu que les fidèles de Dolus partagent leurs connaissances avec les autres; principalement avec les autres fidèles. Toute découverte importante doit être rendue disponible au temple, c'est une forme de dîme à laquelle se livrent les prêtres, pour la plus grande gloire de Dolus.

Amis et ennemis

Dans l'Empire, il est strictement interdit de vénérer Dolus. Loin d'être les victimes de cette discrimination, les fidèles de Dolus contestent l'idée d'une harmonie utopique des fidèles de Sator et prônent l'accomplissement personnel.

Ils ne s'opposent pas à toutes les idées de Sator, même qu'ils sont en accord avec plusieurs, mais ils ne pensent pas que Sator devraient régner suprême sur les hommes, mais plutôt que l'homme devrait régner sur l'homme. Dolus est une divinité très neutre et son culte a peu d'ennemis ; comme ils sont généralement très tolérants et qu'ils s'opposeraient à des autorités qui leur empêcheraient de rechercher le savoir. Les prêtres de Dolus sont indifférents face à Mithera et à la Foi Ancienne. Par contre, ils réservent tout leur mépris et leur haine pour Strages.

Sator

Description

Il est également appelé le Père ou le Créateur. Comme son titre l'indique, il est le créateur de l'Univers et le régisseur de l'ordre universel. Les fidèles de Sator croient en l'existence d'une vie éternelle et gracieuse après la mort, à laquelle seuls les dévoués et les pieux auront accès. Les prêtres de Sator prêchent l'humanisation des hommes, la tempérance et le respect. Ils promulguent la doctrine que l'être humain a le devoir sacré de s'élever au-dessus de l'état animal et d'aspirer à une harmonie terrestre dans laquelle chaque être honorera la place qui lui sera accordée.

Cette harmonie ne pourra se faire que lorsque tous les fidèles de Sator auront accepté qu'ils sont égaux en importance et que tous ont un même devoir à accomplir : le prince comme le cordonnier font partie du grand schème prévu par Sator, où tous les éléments doivent s'engrener pour produire la plus parfaite des mélodies. Ce n'est que lorsque cette utopie égalitaire sera atteinte que les morts renaîtront et viendront revivre éternellement dans ce paradis terrestre.

Symbole

Les deux symboles qui représentent Sator sont l'aigle stylisé (le messager envoyé par Sator à Amberion), qui est utilisé surtout dans la noblesse impériale, et la ligne surmontée d'un demi-cercle pour signifier l'harmonie, que les prêtres et les baptisés de Sator portent fièrement autour du cou. Chaque saint de l'Empire a un symbole qui le représente aussi et il n'est pas rare de voir les impériaux porter deux ou trois médaillons ensemble.

Influence

Depuis que l'Empire est uni, Sator est le seul dieu d'importance qui y est vénéré. Il existe de petits regroupements de fidèles de Sator dans le Califat et dans les Sommets, mais ils ont une importance très minime. Chez les elfes, Sator est vénéré, de façon plus ou moins parallèle, avec Gigia et Xénos ; on l'appelle Dimiourgos - le Créateur. Chez les nains, il prend une plus grande importance, on l'appelle Morfar Smider, ce qui signifie le Grand-Père de la Forge.

Sorts et prières

Les disciples de Sator peuvent utiliser les sphères de magie : Divine, Perception, Pouvoir et Temps.

Commandements

Les commandements émis par Sator et son Église se rapportent surtout au rôle de berger exercé par les prêtres. Ils doivent toujours œuvrer pour promouvoir l'harmonie terrestre, même au prix de la liberté individuelle.

Lorsqu'un prêtre prend les Ordres dans l'Église de Sator, il doit réserver les deux premières années de sa vie de prêtre à la recherche et à la réflexion. Parfois, les nouveaux prêtres vont voyager afin de nourrir leurs réflexions sur l'harmonie terrestre et ils vont revenir au Temple pour mettre leurs réflexions par écrit.

Beaucoup de prêtre décident de consacrer leur existence à la réflexion et à l'interprétation des textes sacrés. Tout fidèle serviteur de Sator accorde son allégeance au Saint Patriarche ainsi qu'à l'Empereur, ceci fait partie du serment porté par tous les clercs. Les clercs doivent aussi s'engager à protéger les fidèles contre l'hérésie et ils ne peuvent jamais refuser de baptiser une personne qui demande sincèrement à être conduite dans la lumière de Sator.

Amis et ennemis

Pour les fidèles de Sator, tout être ou personne qui déshonore la place qui lui est accordée dans la Création, ou pire, qui tente délibérément de briser l'harmonie terrestre, est un pêcheur. Le rôle des prêtres de Sator est de ramener ces pêcheurs dans la vraie voie, celle qui a été tracée par Sator, et ils le font avec beaucoup de tempérance et de respect. Mais de plus en plus, le culte de Sator est confronté aux forces néfastes qui tentent de nuire aux enfants de Sator et à l'harmonie.

L'Église a donc décrété que le culte de Dolus et le culte de la Foi Ancienne étaient hérétiques et profanateurs. Présentement, la religion de Mithera n'est pas officiellement établie comme hérétique, mais, comme les fidèles de Mithera refusent obstinément de reconnaître la voie de Sator, ils sont souvent classés avec les autres hérétiques.

Strages

Description

A juste titre, le nom de Strages provoque de grandes frayeurs chez les habitants des Royaumes. On l'appelle aussi le Sanglant. C'est un dieu perfide et hargneux qui ne désire que l'anéantissement de la Création. Ennemi juré de Sator, il s'efforce de corrompre toute chose et de semer le mal partout où il passe. Les fidèles de Strages croient en la loi du plus fort. Ils croient aussi que l'homme est une bête sauvage qui se cache sous un faux masque de civilité ; celui qui se donnera complètement à Strages, dans la déchéance de sa propre humanité et dans l'acceptation de sa bassesse, triomphera pour la gloire du Sanglant.

Symbole

Pendant les messes de Strages, les fidèles font une utilisation abondante de pentacles, de calices de sang et de pictogrammes. Cependant, aucun de ces symboles n'est considéré comme un symbole officiel de Strages. La seule image connue représentant le dieu est la créature à la tête d'homme cornue, à la gueule de cheval et au torse de loup, à la queue de serpent et aux pattes griffues, qui est utilisée pour désigner l'état auquel les élus de Strages aspirent.

Influence

Bien qu'elle soit présente, l'influence de Strages est difficile à mesurer. On retrouve des cultes de Strages dans la majorité des royaumes, autant dans les profondeurs des forêts sombres que dans les villes. Malgré qu'ils soient persécutés par toutes les religions, les fidèles de Strages sont assez organisés pour réussir à survivre. Chez les elfes, Strages est craint comme partout ailleurs, ils l'appellent Skliros, qui signifie le Cruel dans leur langue. Chez les nains, il est Grym, le démon cruel.

Sorts et prières

Les sphères de magie de ses disciples sont : Corruption, Forces et Noire.
Commandements

Commandements

Les fidèles de Strages doivent commencer par oublier leur propre humanité. Afin d'y arriver, un initié passe par toutes sortes d'épreuves : sacrifice de ses proches, destruction de lieux sacrés ou autres actes sordides. Quand un prêtre est finalement admis dans le culte, il a la responsabilité d'initier d'autres victimes à la Foi de Strages. Le plus grand honneur que Strages peut faire à un clerc est de lui demander sa vie. Tout prêtre doit être prêt à se livrer aux mêmes actes qu'il réserve à ses victimes, car la corruption du Sanglant commence par la corruption de ses serviteurs.

Amis et ennemis

Strages n'a pas d'amis, il n'a que des serviteurs. Ces fidèles haïssent toutes les autres divinités. Ainsi, ils croient que Sator est un menteur, Mithera, une minable victime vouée à mourir et Dolus, un fourbe faible. Ils veulent l'anéantissement de toute forme de décence et d'humanité ; un fidèle ne peut être accepté que s'il renoue avec son instinct carnivore et sauvage. Les fidèles de Strages sont particulièrement acharnés à détruire les membres du culte de Strages qui se seraient détournés de lui. Ils réservent leurs pires traitements à ces traîtres bâtards.

Les Rituels

Tous les prêtres ayant l'habileté « rituel » savent comment officier les rituels de leur ordre clérical. Les mariages, baptêmes, funérailles, sanctifications d'un lieu et bénédictions sont des rituels communs que l'on retrouve dans toutes les religions mais qui n'ont aucun effet tangible sur le jeu.

En plus des rituels communs, chaque religion possède un ensemble de cérémonies spéciales qui lui est propre. Chacune de ses cérémonies nécessite l'usage d'un bâton de magie qui doit être cassé au début du rituel. Notez que si la cérémonie est interrompue, le bâton de magie est perdu.

Les rituels de Mitera

Don de Vie

Effet: Redonne une vie a un aventurier. Ne peut être fait qu'une seule fois par fin de semaine.
Méthode: Le prêtre et 10 autres participants font une cérémonie de 20 minutes minimum (le prêtre peut se donner lui-même cette vie).

Cercle de Vie

Effet: Crée une zone de protection contre les morts vivants.
Méthode: Le prêtre et 5 autres participants peuvent créer une zone d'un radius de 10 pas maximum. Le prêtre en est l'épicentre et les 5 membres en sont les extrémités, ils doivent se placer en forme de pentagone avec le prêtre au centre. Cette protection empêche tout mort vivant d'y pénétrer et protège contre les effets de leurs sorts. Le cercle reste intact tant et autant que le prêtre et ses aides continuent de chanter, ils ne peuvent donc pas parler. Si le prêtre ou ses aides sont dérangés, même par des dommages, mais qu'ils continuent aussitôt (*en moins de 3 secondes*) à incanter, le cercle n'est pas briser.

Sanctuaire

Effet: Crée une zone de guérison rapide dans laquelle tout le monde régénère au rythme de 1 point de vie par 5 minutes.
Méthode: Le prêtre et 5 autres participants chantent un hymne à Mitera et tous ceux à moins de 10 pas du prêtre guérissent au rythme mentionner ci-haut. Le Sanctuaire dur tant que le clerc chante (ou récite) mais se brise dès qu'il cesse.

Les rituels de Sator

Cercle d'Antimagie

Effet: Crée une zone de protection contre la magie.
Méthode: Le prêtre et 5 autres participants peuvent créer une zone d'un radius de 10 pas maximum. Le prêtre en est l'épicentre et les 5 membres en sont les extrémités, ils doivent se placer en forme de pentagone avec le prêtre au centre. Ce cercle protège contre tous les effets de la magie, même les effets à radius ou à projectile se dissipent dès qu'ils touchent au cercle. Le cercle reste intact tant que le prêtre et ses aides continuent de chanter, ils ne peuvent donc pas parler. Si le prêtre ou ses aides sont dérangés, même par des dommages, mais qu'ils continuent aussitôt à incanter (*en moins de 3 secondes*) le cercle n'est pas briser.

Enfant Sacré

Effet: Protège un être contre tout effet magique (positif ou négatif incluant les potions et la guérison magique) pour une durée limitée. Soit jusqu'à l'aube ou au crépuscule, tout dépendant lequel arrive en premier.

Méthode: Le prêtre et 10 autres participants font une cérémonie de dix minutes pour sanctifier un aventurier. La béatitude de Sator ne peut s'étendre de cette façon que sur un être à la fois. C'est à dire que le prêtre ne peut pas refaire la cérémonie sur un autre être, tant que le premier aventurier est protégé.

Damnation

Effet: Damne un être, qui doit être présent lors de la cérémonie, ce qui aura pour effet de réduire sa personne de façon permanente: force -1 (min 1), endurance -1, points d'esprit -2. Ces effets persisteront même au delà du terrassement. Seul un prêtre de Sator peut annuler ces effets avec une cérémonie de bénédiction. Il y a aussi des rumeurs qui veulent que les disciples de Strages connaissent un moyen de contrevenir aux effets de la damnation de Sator.

Méthode: le clerc et 15 participants doivent faire une cérémonie de 20 minutes à laquelle la cible est présente.

Les rituels de Dolus

Refuge

Effet: Le prêtre et ces aides créent un lieu secret qui sera indiscernable et caché.

Méthode: Le prêtre et 5 personnes (pas plus ni moins) se terrent dans un endroit reclus. Ils font une cérémonie de 10 minutes au terme de laquelle l'endroit qu'ils occupent sera caché et introuvable. Si la cérémonie est dérangée le rituel ne fonctionne pas et doit être recommencer. Si quelqu'un est témoin de la fin de la cérémonie, il voit le prêtre et ses aides disparaître.

IMPORTANT, le prêtre et ses aides ne deviennent pas invisible dans le sens propre du terme, ils disparaissent et il n'y a aucune façon de les retrouver. Le prêtre doit être réveiller et doit dire un psaume a tous les 5 minutes pour entretenir l'effet. L'effet dure 30 minutes maximum après ce temps une nouvelle cérémonie doit être refaite.

Annésie

Effet: Efface les souvenirs d'une cible à propos d'un sujet en particulier.

Méthode: Le prêtre et 5 participants font une cérémonie de 10 minutes. La cible, qui doit être présente, oublie tout les détails d'un événement, d'une situation ou d'une simple vérité (tel son propre nom). L'événement ou la situation oublié ne peut pas avoir été d'une durée de plus de 30 minutes mais l'amnésie peut s'appliquer à un moment précis contenue dans une situation d'un plus grande durée. EXEMPLE : on ne peut pas faire oublier à quelqu'un un banquet qui à duré 3 heures mais on peut lui faire oublier la prestation des saltimbanques qui à eût lieu avant le dessert.

Voile de Dolus

Effet: Une cible est protéger de toutes formes de discernement de la vérité (magique ou autre incluant un potion de vérité) pour une durée limitée (aube/aurore). De plus, elle ne se dévoilera pas même si sous l'effet d'un charme ou d'une obligation magique.

Méthode: Le prêtre et 5 participants font une cérémonie de 10 minutes, la cible doit être présente.

Les rituels de Strages

Sacrifice

Effet: : Le prêtre et 7 participants volent la vie d'une personne pour redonner une vie à un des participants de la cérémonie (incluant le prêtre).

Méthode: Le prêtre et 7 participants font une cérémonie de 15 minutes, la victime doit être présente et consciente pendant la cérémonie. On ne peut bénéficier de cette cérémonie qu'une fois par fin de semaine et la même victime peut seulement être sacrifier une fois par fin de semaine. La victime doit être de la même race que la personne qui bénéficiera de sa vie. Strages n'accepte que le sacrifice d'humains, de nains ou d'elfes.

Peste:

Effet: Un nuage pestilentiel s'élève dans la région causant la baisse du maximum d'endurance de 2 points à tous les gens de la régions (c'est à dire le Domaine). L'endurance de tout le monde est réduite de 2 points tant que la peste persiste. Cet effet continue après le terrassement. La peste dure 12 heures.

Méthode: Le prêtre et 10 participants font une cérémonie de 20 minutes après laquelle ils avertissent un GM qui s'occupera d'avertir tout le monde. Le prêtre et ses aides sont aussi affecté par la peste mais a moins grand effet, ils ne souffrent que d'une réduction de 1 point.

IMPORTANT : seul les PARTICIPANTS sont ainsi protéger des pleins effets de la peste, pas tout les fidèles de Strages.

Festin

Effet: Tout les participants voient leur force augmenter de 1 point pour une durée limitée (aube/crépuscule).

Méthode: Le prêtre et 5 aides font une cérémonie de 10 minutes suivit d'un sacrifice, et boivent le sang de leur victime.

Les Magies

Cette section décrit les différents types de magie que vous rencontrerez au Domaine.

Notez que lorsqu'il est question des serviteurs d'un Dieu, nous faisons référence aux carrières qui ont le loisir de choisir leurs sphères de magie selon la Divinité priée par un joueur: Adeptes, moines, initiés, prêtres, flagellants, fidèles, clercs ou évêques.

À noter également que des bonus magiques de même genre ne sont jamais cumulatif, seul le bonus le plus élevé compte.

Magie Divine

SPHAERUM MIRA DIVINUS

La magie divine provient d'une source céleste, ces effets bénéfiques sont d'une grande utilité à l'incantateur ainsi qu'à son entourage. Les serviteurs de Sator et Mithera ainsi que les hiérophantes sont connus pour utiliser la magie divine.

Exorcisme PIO

Effet: Enraye tout les traces et effets de la magie (pas les potions, herbes ou poisons ou magie conférée par les objets) sur un être, qu'ils soient positifs ou négatifs.

Durée: permanente

Portée: vue

Bénédictio BEATUS

Effet: Protège un être contre tous effets de possession ou d'effets mentaux (illusion, contrôle, charme, peur) et stop les effets de ceux dont elle est la victime.

Durée: 1 heure

Portée: touché

Résurrection RESURECTIO

Effet : L'aventurier (corporel ou non) reviens à la vie après avoir connue la mort final (qu'il ne lui reste plus de vie). Il gagne entre 3 et 5 nouvelles vies (aléatoire) et perd 1 niveau d'expérience (une carrière et 4 habiletés). Un même aventurier ne peut revenir ainsi à la vie qu'une seul fois.

Portée : touché

Bouclier Divin DIVINUS CONTEGO

Effet: Protège contre le prochain (ne fonctionne qu'une fois) sort de magie a effet négatif qui sera lancé contre l'être protégé. (Mais n'enraye pas les effets déjà actifs).

Durée: Aube/Crépuscule

Portée: vue

Calme SERENO

Effet: Le clerc projète une aura de calme si intense que tous ceux dans son champ de vision cesse toute hostilité (même les alliés du clerc et les frénétiques) se retournent vers le lanceur du sort et demeurent figé pendant une minute. Ce sort n'affecte que les gens immédiatement dans la vue du prêtre lors de l'incantation et non ceux qui y pénètrent par la suite. L'effet se dissipe dès qu'une menace ou un danger externe menace la sécurité de l'endroit. L'incantateur peut parler calmement mais ne peut pas entreprendre d'action agressive ou violente.

Durée: une minute

Portée: vue

Magie Bestiale

SPAHERUM MIRA BESTIA

La magie bestiale est utilisée afin d'acquérir temporairement les caractéristiques d'un animal. Cette forme de magie n'est aucunement subtile mais les avantages qu'elle peut conférer sont indéniables. Seul les shamans sont connues pour utiliser cette magie.

Don du Loup BONA LUPUS

Effet: +1 aux dégâts en corps à corps

Durée: 1 Combat (ou 10 minutes)

Portée: Vue

Don de l'Ours BONA URSA

Effet: +5 à la force

Durée: 1 combat (ou 10 minutes)

Portée: Vue

Don du Caméléon BONA LACERTA

Effet: Invisibilité (seulement si complètement immobile)

Durée: Concentration

Portée: Personnel

Don du Bison BONA BOVIS

Effet: +10 à l'endurance

Durée: 1 Combat

Portée: Vue

Don du Lièvre BONA LEPUS

Effet: Confère l'habileté Évasion pour une courte durée (et augmente l'aptitude chez les gens qui ont déjà cette habileté.)

Durée: 1 heure

Portée: Vue

Magie de la Nature

SPHAERUM MIRA NATURA

De tout temps les forces de la nature ont fasciné les gens et sa magie peut se révéler être une puissante alliée à qui sait la manipuler. Les serviteurs de Mithera et les ovates peuvent apprendre à s'en servir.

Peau de Pierre SILEX CORIUM

Effet: soustrait 1 de dégâts à toutes attaques physiques non magiques.

Durée: 5 coups ou Aube/Crépuscule tout dépendant lequel arrive en premier.

Portée: Vue

Racines Grimpantes RADIX CAPTO

Effet: Des racines de 10 de force jaillissent du sol et s'agrippent à une victime l'empêchant de se déplacer (mais pas de se battre)

Durée: 10 minutes moins 1 minute par point de force de la victime. La victime ne peut pas être aidée par des gens à l'extérieur des racines.

Portée: Vue

Bois Nouveaux TRABA

Effet: 2 effets possibles: soit se créer une arme de bois (bâton) à partir de n'importe quel morceau de bois à sa disposition (voir un animateur) ou rendre plus efficace un bâton déjà façonné (+1 au dégât) (augmentant aussi le maximum permis de l'arme).

Le bâton ainsi créé (ou modifié) n'est PAS MAGIQUE (donc peut être détruit par fracas et ne frappe pas comme une arme magique).

Durée: Aube/Crépuscule

Portée: Touché

Charmer les Animaux DUCO FERA

Effet: Le personnage peut charmer et contrôler un animal sauvage. Celui-ci devient son fidèle gardien et l'obéira en toute chose (ne se suicidera pas par conte et se sauvera avant de mourir)

Durée: 20 minutes

Portée: Vue

Rafale de vent FIRMUS VENTUS

Effet: Le joueur projette une rafale de vent si intense que tous les gens devant lui sont projetés au sol et souffrent de 1 point de blessure. La rafale a une durée de 5 secondes, pendant ce temps toutes les cibles restent collées au sol, incapables de se mouvoir. Une flèche lancée dans ce vent se heurte au sol à 5 pieds de l'archer.

Durée: instantané

Portée: vue

Magie Vitale

SPHAERUM MIRA SALUS

Ceux qui utilisent la magie vitale savent rendre de grands services à leurs entourages. En effet, la guérison et la purification sont des dons précieux. Les serviteurs de Mithera et les triumvirs sont ceux qui peuvent apprendre à maîtriser cette forme de magie.

Guérison d'un être SANO

Effet: Guérit un être de 5 points de blessure

Durée: Instantané

Portée: Vue

Restauration RESTAURO

Effet: Guérit un être jusqu'à son maximum de santé potentiel

Durée: Instantané

Portée: Touché

Guérison d'un Groupe SANO CATERVA

Effet: Guérit 4 personnes (MAXIMUM) de 4 points de blessures, elles doivent être toutes en contact avec l'incantateur.

Durée: instantané

Portée: Touché

Purification PURGO

Effet: Enlève les effets d'une potion, d'une herbe, d'un poison **et d'une maladie**. Ne guérit ni ne ramène quelqu'un à la vie.

Durée: Instantané

Portée: Touché

Résistance RESISTO

Effet: Protège contre la prochaine (ne fonctionne qu'une fois) potion, herbe, poison **ou maladie** à effet négatif qui sera lancée contre l'être protégé (mais n'enraye pas les effets déjà actifs).

Durée: Aube/Crépuscule

Portée: Vue

Magie des Forces

SPHAERUM MIRA IMPETUS

La magie des forces est une magie puissante ; elle permet à un incantateur de transformer l'énergie magique en une force tangible, comme un mur de force ou des éclairs magiques. Les serviteurs de Strages, les hermétiques, les magiciens et les mages peuvent apprendre à la manipuler.

Boule de Feu IGNIS ERUPTIO

Effet: Projète une boule de feu qui fera 6 points de dégâts sur une cible

Durée: instantané

Portée: vue

Foudre ATTONBITUS

Effet: Projète un éclair contre 3 cibles qui sont à moins de 10 pas les unes des autres et qui occasionne 3 points de dégâts sur chacun.

Durée: instantané

Portée: vue

Main de Force PUGNIS VIS

Effet: Projète une main de force puissante qui **repousse** une victime à 20 pas (dans une direction choisie par l'incantateur mais qui se situe dans un arc de 180 degrés devant lui) l'écrasant au sol et lui occasionnant 2 points de dégâts.

Durée: Instantané

Portée: Vue

Mur de Force VALLUM VIS

Effet: Crée un mur magique devant l'incantateur qui s'étendra perpendiculairement devant lui.

Le mur a une longueur maximale de 40 pas (centré sur l'incantateur) et une hauteur de 30m.

Rien ne peut franchir ce mur sauf par téléportation.

Durée: Concentration

Portée: 5 pas

Téléportation TRIPUDIO

Effet: Le mage peut téléporter sa cible à un autre endroit, à vue. La téléportation en hauteur n'est pas possible. La cible d'une téléportation doit être libre de ses mouvements (c-a-d pas attaché ni retenue par maîtrise par un adversaire).

Durée: Instantané

Portée: Vue

Magie Noire

SPHAERUM MIRA MORTIS

Également appelé magie des morts, la magie noire est sombre et maléfique. Elle permet à ses utilisateurs un certain contrôle sur les morts-vivants, ainsi que quelques autres pouvoirs également reliés à la mort.

Contrôle des Morts Vivants NUTUS INFERI

Effet: Le mage peut contrôler autant de morts vivants MINEURS (zombies, squelettes) qu'il veut (au coût de 1 bâton par créature ainsi contrôlé) et le commander absolument. Les créatures resteront fidèle à l'incantateur pour la durée du sort ou jusqu'à un autre nécromant exerce son pouvoir sur les créatures (ce n'est pas une question de puissance mais de temps.) Les créatures doivent avoir été animés préalablement car ce sort confère le contrôle mais ne permet pas d'animer un mort vivant.

Coût : Spécial : 1 bâton par mort vivant à contrôler (qui peuvent tous être cassés dans la même incantation).

Durée: 10 minutes

Portée: vue

Animation d'un Cadavre VIGORO CORPUS

Effet: Le nécromant peut animer un être (pc ou npc) terrassé et en faire un fidèle serviteur. Statistiques: 20 points d'endurance (armure ne compte pas), force 5, dégât 1 ou 2 dépendamment de l'arme. Seulement un cadavre peut être animé et contrôlé à la fois.

Durée: 10 minutes après quoi le cadavre retombe au sol et se réveille 2 minutes plus tard. S'il est terrassé à nouveau pendant qu'il était mort-vivant, il tombe mais ne perd pas une deuxième tag de vie.

Portée: Toucher

Cannibalisation VORO EGO

Effet: Le nécromant peut convertir sa propre énergie vitale en points d'esprits au coût de 6 de points d'endurance pour un bâton de magie. Ce sort ne nécessite évidemment pas l'utilisation d'un bâton de magie. *l'utilisation de ce sort annule TOUT bonus à l'endurance du a un autre sort (ex: don du bison ou d'une potion) et ce immédiatement, DONC on ne peut pas cannibaliser des points d'endurance acquis par la magie.

Durée: Instantanée

Portée: Personnelle

Toucher Vampirique STRIXIGIS TACTIO

Effet: Le nécromant peut se "nourrir" de l'énergie vitale des autres, avec un simple touché il prend 4 points d'endurance de sa victime et se guérit du même montant. Le bonus octroyer par une armure ne compte pas, donc les dégâts sont directement appliqués sur les points d'endurances de base de la victime.

Durée: Instantanée

Portée: Touché

Odeur de la Mort FOETOR MORTIS

Effet: Le nécromant devient "invisible" aux morts-vivants simples.

Durée: 10 minutes

Portée: personnel

Magie de Pouvoir

SPHAERUM MIRA IMPERIUM

La magie de pouvoir est utilisée afin d'imposer sa volonté sur celle d'autrui. Les serviteurs de Sator et Dolus, les enchanteurs, les mages et les magisters en font un large usage.

*cette sphère ne fonctionne pas sur les morts-vivants ni sur les animaux.

Ordre DECRETUM

Effet: Le mage peut donner un ordre simple (5 mots maximums) qui doit être obéi à la lettre par la victime. La victime ne perd pas le sens de préservation et ne se suicidera pas (donc ne lâchera pas son arme en combat), se sauvera avant de mourir. Ne se dissipe pas au dommage et ne fonctionne pas sur les morts vivants.

NE FONCTIONNE PAS SUR LES CRÉATURES EN COMBATS.

Durée: 10 minutes maximums.

Portée: 10 pas

Charisme LEPIDUS

Effet: Le mage ensorçèle une victime qui devient son meilleur ami. Se dissipe au premier dommage reçu. La victime ne se suicidera pas pour son nouvel ami mais le défendra du mieux qu'il peut.

FONCTIONNE EN COMBAT

Durée: 10 minutes maximums.

Portée: 10 pas.

Pétrifier IACEO

Effet: Le mage immobilise une cible (ceci est un effet mental et non physique), le sort se dissipe au premier dommage reçu.

IMPORTANT : une victime ainsi « immobilisée » est sujette aux mêmes lois de dépouillement que tout être « immobilisé ». C-A-D ne peut être dépouillé que d'un objet sur sa personne.

Durée: 5 minutes

Portée: Vue

Discorde CONFUSIO

Effet: Le mage impose la haine à une victime et détermine aussi la cible de cette haine (ceci n'est pas un prétexte pour le combat) ne se dissipe pas au dommage. La victime engueulera la cible et la provoquera avec des insultes et des injures.

IMPORTANT : la discorde ainsi générer ne prendra jamais le dessus sur l'instinct de survie. C-A-D que deux Orcs qui se défendent contre 10 elfes ne s'entretueront pas tant qu'il y a un danger immédiat. MAIS, un elfe seul qui rencontre deux orcs peut, s'il est assez rapide, esquiver le combat en lançant ce sort AVANT que le combat s'engage. Les deux malfrats seront trop occupé à s'engueuler pour attaquer. MAIS, la seconde que les 5 amis elfes sortent du bois les Orcs vont AUTOMTIQUEMENT se défendre contre la menace plus évidente de 6 elfes...

Durée: 10 minutes

Portée: Combat

Marionnette CREPUNDIA

Effet: Le mage fait de sa victime une marionnette qui obéira à tous ces ordres. La marionnette peut parler et penser par elle-même mais ne peut pas résister aux commandements physiques du mage. Se dissipe au dommage.

Durée: Concentration

Portée: Vue.

Magie Illusoire

SPHAERUM MIRA FALSUS

Cette magie est utilisée pour tromper les sens d'autrui, comme par exemple créer des illusions ou devenir invisible. Les serviteurs de Dolus, les fakirs et les illusionnistes apprennent couramment à l'employer.

Terreur TERROR

Effet: Le mage projète une image si terrifiante que la victime de ce sort se sauve en hurlant. La victime se sauvera pour une minute dans une course effrénée et restera au moins à cent mètres du lieu où elle a eut peur pour un minimum de 10 minutes. L'image projetée est seulement visible par la victime.

Durée: Instantané

Portée: Vue

Invisibilité EVANIDUS

Effet: La cible devient invisible (mais pas inaudible, donc elle peut parler). L'invisibilité se dissipe dès que la personne incante un sort (Avant même le « tchak! ») ou si elle frappe quelqu'un.

Durée: 5 minutes

Portée: 10 pas

Masque d'Âme PERSONA

Effet: L'incantateur peut dissimuler son âme (ses intentions, ses motifs etc..) de toutes formes d'inquisitions (magiques ou autre). Ceci l'immunise contre les potions de vérités, la torture et toute autre forme d'inquisition.

Durée: Aube/Crépuscule

Portée: Personnel

Sensation de Chaud/Froid SENSUS FERVENS/FRIGOR

Effet: Le mage peut donner à un objet l'illusion d'être extrêmement chaud (ou froid) ce qui oblige la personne qui porte l'objet à l'enlever ou à l'échapper. L'incantateur est immuniser à cet effet.

Durée: 2 minutes (l'objet reste chaud pour 2 minutes)

Portée: Vue

Hallucination IMAGO

Effet: Le mage crée chez une victime une hallucination visuelle précise ayant pour but de confondre sa perception. Il change l'apparence soit d'un objet ou d'une créature. Cette transformation n'est perceptible que par la cible du sort.

Durée: 10 minutes

Portée: vue

Magie des Esprits

SPHAERUM MIRA ANIMUS

Les sorts de la sphère de l'esprit ne sont pas des effets mentaux, mais bien des sorts agissants sur les esprits de gens morts et parfois même vivants. Les spiritistes et les sorciers utilisent ces sorts quotidiennement.

Parler aux Morts SERMO MORTIS

Effet: Le mage peut parler avec l'âme d'une personne ou d'une créature terrassée. Il peut lui poser des questions et l'âme doit répondre véridiquement et ce, seulement par oui ou non.

Durée: Concentration (10 minutes MAXIMUMS). Ce sort ne prolonge pas la durée du terrassement, la victime se réveille 10 minutes après son terrassement. IMPORTANT : Il y a une précision à faire puisque le temps de terrassement a été réduit à 5 minutes. Ce sort garde sa durée de 10 minutes donc, dans le cas où un cible est interrogée de la sorte son terrassement dure exceptionnellement 10 minutes.

Portée: Toucher

Esprit Gardien PHASMATIS CUSTOS

Effet: Le mage peut appeler un esprit qui lui servira d'ange gardien en l'avertissant des êtres invisibles à proximité (L'esprit lui dira qu'il y a un être invisible près mais ne précisera pas qui cette personne est ni où elle est exactement). Aussi, ce sort diminue de moitié les dégâts dus aux attaques surprises. L'esprit a souvent sa propre personnalité et parle au mage.

Durée: Aube/Crépuscule

Portée: personnel

Capturer l'Âme EXCIPIO ANIMA

Effet: Le mage peut soustraire une âme de son vaisseau corporel et l'emprisonner dans un réceptacle approprié. Le corps de la victime devient alors inerte et s'écroule (tel un terrassement) et est invincible. Ce corps peut ensuite être relevé comme un mort-vivant mais le mort-vivant ainsi créé n'est pas invincible.

IMPORTANT : une victime ainsi « terrassée » est sujette aux mêmes lois de dépouillement que tout être « immobilisé ». C-A-D ne peut être dépouillé que d'un objet sur sa personne.

Durée: une minute

Portée: Vue

Voix des Ancêtres ATAVUS VOX

Effet: Par le biais d'un objet ayant appartenu à une personne morte, le mage peut communiquer avec l'esprit de celle-ci. L'esprit ainsi appelé sera le dernier « propriétaire » de l'objet.

Durée: Spéciale (voir animateur)

Portée: Toucher

Hantise OBSIDEO

Effet: Le mage peut faire appel à un esprit pour hanter sa victime, la victime ainsi hantée est si embêtée qu'elle souffre un malus de -1 de dégâts à toutes ces attaques (minimum 1) et ne peut pas incanter.

Durée: 1 minute

Portée: vue

Magie du Temps

SPHAERUM MIRA TEMPUS

La magie du temps influe directement sur le continuum espace-temps, permettant même de modifier subtilement le temps présent ou d'avoir des connaissances sur des événements passés ou futurs. Les serviteurs de Sator et les oracles peuvent apprendre cette sphère de magie.

Arrêt du Temps CONFUTO

Effet : Le passage du temps s'arrête pour tous les aventuriers. Le mage peut se mouvoir dans ce bref arrêt temporel mais son environnement ne peut-être altéré (ne peut pas prendre un objet de quelqu'un ni même ramasser un objet au sol). Il ne peut pas incanter de sorts non plus.

Durée : 10 secondes

Portée : vue

Ralentissement du Temps LENTULUS

Effet : Ralentit le passage du temps pour un aventurier qui doit agir au ralenti.

Durée : 10 minutes **SE DISSIPE AU PREMIER DÉGÂT.**

Portée : Vue

Saut dans le temps PROPERO

Effet : Le mage peut expédier un aventurier 5 minutes dans le futur, la victime disparaît de la réalité pour 5 minutes pour ensuite réapparaître exactement au même endroit où elle était.

Durée : Instantanée

Portée : Vue

Conscience du Passé NOTITIA PRIDEM

Effet: Le mage peut essayer d'avoir une vision du passé par rapport à un événement ou à une personne précise. Nécessite un objet attaché à la personne ou à l'événement.

Durée: Spéciale

Portée: personnel

Conscience du Futur NOTITIA OLIM

Effet: Le mage peut essayer d'avoir une vision du futur par rapport à un événement ou une personne précise. Nécessite un objet attaché à la personne ou l'événement.

Durée: Spéciale

Portée: personnel

Magie de Transformation

SPHAERUM MIRA MUTATIO

La magie de transformation permet à ceux qui l'emploient de prendre une forme physique autre que celle qui leur est propre. Les serviteurs de Dolus et les apprentis magiciens ont accès à cette sphère.

Altération Corporel Mineur VICISSITUDO MINOR

Effet: Le mage peut prendre la forme d'une créature humanoïde (elfe, nain, humain, orc, goblin etc.) de taille moyenne. Seule son apparence sera modifiée, pas ses habiletés ou ses statistiques. On ne peut pas prendre l'apparence physique d'une personne en particulier. L'incantateur peut reprendre son apparence normale à n'importe quel moment mais doit refaire le sort s'il veut se changer à nouveau. Ce sort n'est PAS une illusion.

Durée: aube/aurore

Portée: personnel

Altération Corporel Majeur VICISSITUDO MAGIS

Effet: le mage peut prendre la forme d'une créature humanoïde surnaturelle (géant, ogre, homme-loup etc.). Le joueur doit avoir son propre costume pour la transformation. Quelle que soit la forme choisie, les bonus sont les suivants: Force +4, endurance +10 (**pas le droit de porter d'armure**), Dégâts +2 (jusqu'au maximum de l'arme utiliser). Le mage perd l'habileté d'incanter dans cette forme et emprunte certain des traits caractéristiques de la forme. Le mage peut aussi prendre la forme d'une créature qui attaque avec des griffes, il fera 2 points de dégâts avec la griffe principale et 1 avec la griffe secondaire (ceci remplace le bonus au dégât).

N-B : les bonus ainsi acquis sont magique et donc NON-CUMULATIF avec ceux d'une autre provenance.

Durée: 1 heure

Portée: personnel

Altération Mental VICISSITUDO MENTIS

Effet: Le mage peut altérer l'état mental d'une victime (tu es un sanglier...)

Durée: 1 minute (se dissipe au premier dégât).

Portée: Vue.

Perfection PERFECTUM

Effet: Le mage peut modifier les attributs physiques de son propre corps au coût spécial de 1 bâton par +1 en force ou en endurance (il peut briser autant de bâtons qu'il veut lors de l'incantation).

Durée: 1 heure

Portée: personnel

Magie Diabolique

SPHAERUM MIRA DIABOLUS

Cette magie infernale est purement maléfique et n'existe que dans le seul but de créer chaos, dissension et tourments au plus de gens possibles. Seul les démonistes y ont accès.

Terreur de l'Abîme BARATHRUM

Effet: Le mage cause la peur chez toutes les victimes à moins de dix pas de lui (les victimes se sauvent en hurlant pour 30 secondes)

Durée: Instantané

Portée: 10 pas

Soldat Infernal PRAVUS MILITIS

Effet: Ce sort nécessite deux choses, l'usage d'un bâton de magie et un tag de vie (donnée volontairement*) de la cible. La cible voit sa force augmenter de 5, son endurance de 15 et ses dégâts de 2. La cible meurt après la durée du sort (ne perd pas de tag puisqu'il l'a déjà payé.) Un incantateur ainsi transformé perd l'habileté d'incantation pour la durée de sa métamorphose.

Durée: 1 combat ou dix minutes maximum.

Portée: 10 pas

*Si la victime refuse pendant le « tchak! » le sort échoue et le bâton est perdu quand même.

Langue de Fiel FURTIM INNUO

Effet: Le mage peut faire une suggestion (5 mots maximums) si puissante à la victime que celle-ci doit l'obéir. La victime ne se suiciderait pas mais attaquerait un ami, elle se sauverait avant de mourir. Elle ne se souviendra pas de la suggestion du mage, ni de l'incantation (qui doit quand-même être faite) ni même de la conversation. La suggestion peut être à retardement (Par exemple : « Tue Bob à minuit »)

Durée: Spécial (maximum 24 heures)

Portée: Toucher

Conflagration EXUSTIO

Effet: Ce sort tue automatiquement le mage (perd un tag de vie) qui s'enflamme violemment causant 8 points de dégâts à tous ceux à moins de 8 pas de lui.

Durée: instantané

Portée: 10 pas

Tourment EXCRUCIO

Effet: Le mage cause une douleur incroyable à la victime qui ne peut faire rien d'autre que de se tordre de douleur au sol en hurlant (l'effet se dissipe au premier dégât).

Durée: Concentration

Portée: Vue

Magie de Corruption

SPHAERUM MIRA CARIOSUS

Cette magie malicieuse à pour but d'induire une faiblesse quelconque à une victime. Régulièrement employé par les serviteurs de Strages, les apprentis sorciers et les sorciers.

Aveuglement CAECUS

Effet: Le mage peut aveugler une victime

Durée: 1 minute (l'effet se dissipe au premier dégât reçu).

Portée: Vue

Gaucherie INCONCINNUS

Effet: Le mage peut rendre une victime complètement maladroite. Hors combat cette effet est dépendante du bon rôle-play de la victime. En combat le dégât de la victime est réduit de moitié (arrondi vers le bas, minimum 0) et elle ne peut pas utiliser d'habiletés tels : esquive, évasion, désarmement, assommement, attaque surprise ou fracas.

Durée: 2 minutes

Portée: Vue

Aphonie SILENTIO

Effet: Le mage peut rendre une victime muette.

Durée: 5 minutes

Portée: Vue

Jambe de Bois CLAUDICO

Effet: La victime de ce sort souffre à une jambe et ne peut pas courir.

Durée: 2 minutes

Portée: Vue

Malaise MALEDICTIO

Effet: La victime de ce sort souffre d'un malaise mineur parmi les suivants (au choix de l'incantateur): Odeur nauséabonde, cailloux au soulier, pustules, bégaiement mineur (n'empêche PAS les incantations), parler en blasphémant, parler en criant.

Durée: 1 heure

Portée: 10 pas

Magie de la Perception

SPHAERUM MIRA VISUM

La magie de la perception existe pour aider ceux à découvrir la vérité et Les serviteurs de Sator, les devins et les inquisiteurs ont accès à ce type de magie.

Dévoilement APERIO

Effet: Le mage peut voir à travers les illusions et toutes les formes d'invisibilités.

Durée: 1 minute

Portée: Personnel

Sens de la Vérité SENSUS VERITAS

Effet: Le mage peut "voir" si une cible ment (il ne peut pas, par contre, voir la vérité). Ne voit pas à travers les illusions (doit être jumeler à dévoilement pour cela). NE VOIT PAS AU TRAVERS MASQUE D'ÂME.

Durée: Concentration

Portée: Toucher

Vérité Secrète APERIO VERITAS

Effet: Le mage peut extraire une vérité de l'esprit de la cible (il pose une question qui doit être précise, à haute voix à la cible; la question doit être répondue par oui ou non). Le mage perçoit la vérité dans son âme. FONCTIONNE CONTRE MASQUE D'ÂME.

Durée: Instantané

Portée: Toucher

Vérité Absolue ULTIMO VERITAS

Effet: Le mage peut interroger son dieu et lui poser une question (à laquelle ce dernier répondra à sa façon, c'est à dire de la manière la plus cryptique possible).

Durée: Instantané

Portée: Personnel

Magie Élémental

SPHAERUM MIRA ELEMENTUM

La magie élémentale utilise pour ses effets, les qualités d'un des quatre éléments, air, eau, feu ou terre. Le mage doit choisir dès qu'il devient élémentaliste à quel élément il s'associe et ne pourra en aucun temps changer par après. Les druides, élémentalistes et fakirs peuvent apprendre à utiliser cette sphère.

Forme Élémentale CORPUS ELEMENTUM

Effet: Le mage prend la forme élémental qui lui est propre (il doit avoir son propre costume. Les statistiques des formes varient mais dans chacune le mage perd l'habileté d'incanter). Sous toutes ces formes l'incantateur perd les bonus d'endurance dû à l'armure.

Feu: Endurance +5, force +1, dégât +2 (autant au dégât qu'au maximum de l'arme utiliser avec l'arme avec laquelle le mage se bat habituellement) (peut lancer des petites boules de feu de 3 points de dégât au coût de 1 bâton chacune, sans incantation).

Terre: Endurance +20, Force +5 (peut projeter une victime au sol sans incantation au coût de 1 bâton)

Eau: Immunisé aux attaques physiques non-magiques (subit le dommage régulier des armes magiques), dommages de mêlées de 2 points de dégât (avec une représentation physique appropriée faisant partie du costume). Cette protubérance qui cause du dégât est fait de glace et doit être fait sur le modèle d'un arme du domaine et fabriquer en foam et en duct tape (ou latex) et peut être parer comme un arme normale, elle ne peut pas être plus petite qu'une épée longue le mage ne peut pas en porter une à chaque main pour simuler un combat a deux armes. Cette protubérance ne peut pas être désarmer, fracasser ou altérer de quelconque façon puisqu'elle fait parti du « corp » de l'élémental.

Air: Immunisé à toutes les attaques physiques (magiques ou non). Ne peux pas causer de dommage mais peux repousser une victime en Portée de combat à 10 pas au coût de 1 bâton (ne nécessite pas d'incantation).

Durée: 10 minutes (peut être renouvelé au coût de 1 bâton sans incantation)

Portée: Personnel

Attaque Élémentale IMPETUS ELEMENTUM

Effet: Le mage peut projeter la force de son élément contre une cible (attaque propre à chaque élément).

Feu: Projète un souffle de feu qui cause 2 points de dégâts contre une cible et qui continue à brûler pour 5 secondes occasionnant 1 point de dégât supplémentaire par seconde et obligeant la cible à se rouler au sol.

Terre: Projète des pierres arrachés du sol qui causent 4 points de dégâts sur 3 cibles maximums.

Air: Projète une bourrasque si intense sur 1 cible que celle-ci est projetée à 10 pas et reçoit 4 points de dégâts.

Eau: Projète un pieu de glace vers une cible et qui occasionne 6 points de dégât.

Durée: instantané

Portée: 10 pas

Rétablissement Élémental CURATIO ELEMENTUM

Effet: Le mage peut se guérir lorsqu'il est en proximité de son élément: Se guérit de 5 points d'endurance s'il passe 10 minutes en méditation et au coût de 1 bâton à raison de 1 point par

2 minutes. S'il est interrompu, il garde les points récupérés mais doit refaire le sort (et casser un nouveau bâton) pour reprendre la guérison.

Feu: Doit être près d'un feu ardent (pas une chandelle, un feu)

Terre: Doit s'enterrer les deux pieds dans la terre jusqu'aux chevilles.

Eau: Doit avoir les 2 mains dans l'eau (dans un bol).

Air: Doit être à 10 pieds du sol, minimum.

Durée: 10 minutes

Portée: Personnel

Les Règles de Combat

Voici les règles de combats à suivre au domaine du créateur.

Dommmage des armes

À la base, toutes les armes à une main font 1 point de dégât et les armes a 2 mains font 2 points de dégât. Le dégât maximum que peut faire un joueur avec une arme est régit par 2 choses: sa force et le potentiel de dégât de l'arme.

Un personnage, aussi habile qu'il soit, ne peut pas faire plus de dégât qu'il a de force. Les potentiels MAXIMALS de dommmage des armes sont les suivant :

Dague : 2

Bâton : 2

Épée courte : 3

Épée Longue : 3

Épée Bâtarde : 3 a une main, 4 a deux mains

Épée à 2 mains : 5

Hache à une main : 4

Marteau a une main : 4

Masse d'arme : 3

Marteau a deux mains : 5

Hache à deux mains : 6

Gourdin : 1

Flèches : (spéciale) font 2 de base, maximum potentiel = 6

Carreaux d'arbalètes : (spéciale) font 2 de base, maximum potentiel = 6

*CES MAXIMUMS PEUVENT SEULEMENT ÊTRE AUGMENTER PAR LA MAGIE

Protection des armures

À l'exception des boucliers, les pièces d'armures donnent aux joueurs des bonus sur leurs points d'endurances. Plus une pièce est lourde, plus le joueur doit être assez fort pour la porter.

Type d'armure : Les valeurs indiqués après chaque type d'armure indiquent la valeur de protection et, entre parenthèse la force requise pour la porter.

Armure de cuir : 2 (1)

Armure de cuir cloutée : 4 (2)

Armure d'écaille : 6 (3)

Cotte de mailles : 8 (3)

Plates de bataille : 10 (4)

Paire de bracelets * +1

Paire de jambières * +1

Casque * +1

*Par soucis de simplicité tout genre de casques, jambières et bracelets offrent la même protection.

La Maîtrise

La force d'un personnage influence plusieurs facteurs, le dommmage maximum que l'on peut faire avec une arme ainsi que le type d'armure que l'on peut porter. La Force est aussi un facteur de détermination en jeu lorsqu'il en vient à des simulations de force physique; i.e. transporter ou bouger un objet ou forcer une porte.

La force peut aussi servir de déterminant lors d'une comparaison de force appliqué entre deux individus. Un personnage peut agripper et *maîtriser* un autre personnage en apposant ses **deux mains** sur les épaules d'un autre joueur ou créature. La victime ne doit pas être active dans un combat ou se trouver dans une position où elle s'attend à se faire prendre. La victime ne doit pas être en course ou en train de bouger rapidement (danser, sauter etc...). Ces conditions, quoique contraignantes, existent afin d'éviter tout contacte physique violent non-simulé. Dès que la cible est prise les deux adversaire comparent leurs forces respectives, si la force de la cible est plus grande, la maîtrise n'a aucun effet. Si celle de l'agresseur est plus grande il peut procéder à l'une des actions suivantes :

- Il peut immobiliser la victime pour un temps illimité
- Il peut soutirer UN objet de la victime (incluant son bouclier ou son arme) mais doit la relâcher dès que l'objet est pris.
- Si la force de l'agresseur est le double de celle de la victime elle peut lui infliger une attaque SIMULÉ qui causera un point dommage. La victime doit aussitôt être relâché.

IMPORTANT : Dès qu'un victime maîtriser reçoit un coup, le maîtriseur subît la moitié des dégâts encaisser par la victime et DOIT lâcher prise. Aussi, le moindre dégât subit par le maîtriseur brise la maîtrise.

Il est aussi possible pour plusieurs individus de combiner leur force afin de soulever des masses plus lourdes ou maîtriser des créatures plus fortes. Tout les participants à cet effort collectif doivent apposer leurs DEUX MAINS sur la cible. Dans ces cas là on utilise la force du participant le plus fort et on rajoute un +1 à la force totale pour chaque individu au-delà du premier.

Exemple : Tom à 4 de force, Jacques à 3, Isabelle à 3 et Rick à 1. Les quatre aventuriers désirent soulever un tronc d'arbre. Le total de force ainsi appliqué sera de 7 (4 pour Tom +1 par participant supplémentaire).

IMPORTANT : Un maximum de 4 aventuriers peuvent s'appliquer à soulever ou maîtriser un adversaire de taille humanoïde au delà de 4 les participants supplémentaires manquent de place où s'agripper et appliquer leur force.

Combat Non-Mortel

Il est possible de vaincre un adversaire en combat armé sans le tuer. Pour se faire, l'agresseur doit déclarer, lors de la déclaration de ses dégâts, que ses coups son « Non-Mortel ».

Le dégâts occasionnés en combat non-mortel sont réduit à la moitié du dégât ordinairement causé. I.e. Cédric se bat avec une épée à deux main et fait, généralement, 5 points de dégât avec son épée. Il désire subjugué son ami qui est sous l'emprise d'un contrôle mental sans le tuer donc il applique des dégâts « non-mortel ». Se faisant il ne fait que 2 point de dégât quand ses coups portent.

Les dégâts « non-mortels » encaissé lors d'un combat sont les premier à se guérir par les moyens magique et se guérissent d'eux-mêmes à un rythme de 1 point par 10 minutes de repos. Les blessures normales priment TOUJOURS sur les blessures « non-mortel » donc, une victime rossé et réduit à 2 points d'endurance par le non-mortel et qui subît une attaque « mortel » normale qui lui cause 3 points de blessure MEURT.

IMPORTANT : les dégâts occasionnés par la magie ne peuvent JAMAIS être non-mortel.

