David DIERICKX

Guide des Métiers



R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

Table des Matières

I. Les Métiers

Aigletier
Alchimiste
Archer
Assassin
Aventurier

Barbare (guerrier)

Cavalier de la Dune (l'Ordre des)
Cavalier
Chevalier Sert'Vert (l'Ordre des)
Chevalier Tonnerre (l'Ordre des)

Druide

Elémentaliste
Ensorceleuse
Escrimeur
Exorciste

Guerrier
Guerrier Barbare
Guerrier Nain
Guerrier Varga
Guerrier Wüking
Guerrier-Magicien Elfe
Guerrière du Feu

Illusionniste

Magicien
Médicastre
Ménestrel
Moine
Moine Epéiste de St Marvan (l'ordre des)
Moine Guerrier

Natchas

Paladin
Paladin d'Hésinde
Paladin de Praïos
Pèlerin du chêne blanc
Pirate

Prêtre
Prêtre de Boron
Prêtre d'Hésinde
Prêtre de Rondra
Prêtre Wüking Gudsman

Racleur
Rige
Rôdeur
Samouraï
Spadassin

Templier
Traqueur
Troldmand sorcier Wüking

Virtuose
Voleur / Contre Voleur

II. Les Profils

Acrobate
Barde Métal
Chasseur
Devin
Fanatique

III. La Bi-Classe

Règles de gestion

Version du 11 mai 2022

I. Les Métiers

Lors de la création d'un personnage, le joueur effectue un certain nombre de tirages, aléatoires. Il déterminera ainsi les notes de ses qualités majeures et mineures, ses aptitudes de base, sa taille…
En fonction de ces résultats, il pourra aussi choisir quel métier exercera son personnage.

Vous trouverez ci-après, par ordre alphabétique, toutes les « classes de personnages », les « Métiers » de R.E.D.O.N.
Certains de ces métiers sont issus de l'œil Noir et légèrement adaptés.
D'autres sont inspirés de Jeux de Rôles (JdR) différents (ADD, …).
Enfin nombre de ces métiers sont des créations originales (comme l'Aigletier, le Rige, le Spadassin,…).

N.B. : vous trouverez dans deux autres Guides (le Guide des Races et le Guide des Ordres et Ligues) toutes les informations complémentaires pour pouvoir créer plus complètement un personnage.

*
* *

L'Aigletier.



En mai 772 du Second Calendrier Ilvanirien, la Reine Arnella III, Souveraine d'Arn'Armor, créa une compagnie spéciale, « aéro-portée », destinée à des missions de surveillance de la cité, ainsi qu'au transport de messages rapides à courtes et moyennes distances. On inspecta alors tous les corps d'armée afin d'y recruter les meilleurs éléments, les plus intelligents, les plus fidèles et les plus forts qui s'y purent trouver.

Aujourd'hui encore, chaque Aigletier reçoit une formation et un entraînement très spécial et particulièrement poussé afin qu'il soit digne d'incorporer le corps d'armée le plus prestigieux d'Arn'Armor, et surtout qu'il soit à même de faire équipe avec un compagnon des plus originaux, l'Aiglier, un grand et robuste rapace, qui aura pour tâche de le porter dans les airs.
Une fois formés, ces duos pouvant voler jusqu'à de grandes hauteurs ont en charge la surveillance de tous les quartiers de la populeuse capitale Anr'Armoroise, au cœur desquels ils pourront intervenir en cas de besoin avec la vitesse de l'éclair.
Pour faire face aux spécificités des combats urbains, les Aigletiers sont entraînés au combat à main nue et manient les armes courtes avec dextérité…

Un grand nombre de soldat envient les Aigletiers, non pour leur traitement ou pour les missions qui leur sont confiées, mais pour le prestige dont ils jouissent auprès de la population.

ꕥ La moralité.

On s'attache lors du recrutement à analyser scrupuleusement la moralité de tous les candidats à l'incorporation. Tous devront être Loyaux et Bons ou encore parfois Loyaux et Neutres. On a noter qu'exceptionnellement sont incorporés des éléments Neutres et Bons.
Tous les Aigletiers doivent s'engager lors de l'enrôlement par un serment à la Reine :

Ma souveraine est ma Déesse.

Moi, _____, enfant libre d'Arn'Armor, je jure fidélité et obéissance à ma Reine, seule maîtresse de la Compagnie des Aigletiers. Je ne servirai d'autres intérets que les siens. Mon âme et mon cœur lui appartiennent. Elle est et demeurera à tout jamais ma seule et unique foi, le seul objet de mon admiration et de ma dévotion.

ꕥ Les conditions de départ.

Les Aigletiers sont régis par les règles de base du Guerrier (Jets de Protection, accès aux bottes…). Ils utilisent la Cadence de combat N°2 (celle des Guerriers) tant qu'ils portent au plus une protection de cuir et un bouclier de bois, mais régressent à la Cadence N°3 s'ils portent une protection plus encombrante.

Leur morphologie influence beaucoup la sélection. Destiné à être portés ils doivent être assez légers. Leur taille devra être comprise entre 1,60 et 1,70 m et leur poids ne devra pas excéder 75 kg (équipement compris !).

Les valeurs de base minimales de l'Aigletier sont : **Courage** 12 - **Adresse** 13 – **Perception** 18.
Sa note d'Attaque est de **9** et sa Parade de **8**.
Au niveau 1, l'Aigletier commence sa carrière avec un potentiel de **30** points de vie.

ꕥ Les Armes et Protections

Armes : l'Aigletier peut utiliser toutes les armes, exactement comme le Guerrier. Sa préférence va pourtant à la Dague ou au Poignard, avec lesquels il peut combattre en ambidextre.
N.B. : un soucis de poids intervient aussi dans le choix des armes courtes, et donc légères.

Protection : l'uniforme des Aigletiers prévoit une protection à base de Cuir (Pr : 3), très dégagée au niveau des bras et bouffant aux jambes (pour plus de souplesse), à laquelle est associé un baudrier muni de deux anneaux dorsaux qui permettront à l'Aiglier de saisir l'Aigletier pour le conduire vers les hauteurs.

ꕥ Capacités spéciales

- Dagues et Poignards.
Grâce à son entraînement, l'Aigletier peut combattre en ambidextre s'il utilise deux poignards ou deux dagues (ou une dague et un poignard). Sa seconde attaque est dans ce cas pénalisée de 2 points.

Dès le niveau 9 l'Aigletier est en mesure de réussir des « Doublés Saignants » : pour y parvenir, or résultats de cadence, l'Aigletier doit obtenir un double sur ses jets d'Attaque main gauche et main droite (deux 4, ou deux 7…). Si aucune de ses deux attaques n'est parée, il obtient un effet splendide par planter latéral de ses deux lames et occasionne 2D6 P.I. supplémentaire par arme !

- Aptitudes disponibles au niveau 1.
Combat à main nue (degré V) (Résistance au KO technique : 30%) - *Protocole* (degré III) - *Dressage* (degré III) (oiseau) - *Lecture et Ecriture* (degré II) - *Soigner les Blessures* (degré I) - Acrobatie de Base (degré III) - *Orientation* (degré I)

- Souplesse et Discrétion.
Entraîné par les meilleurs contre-voleurs d'Arn'Armor, l'Aigletier utilise au même niveau que les Voleurs professionnels les capacités suivantes :
- *Déplacement Silencieux*
- *Dissimulation dans l'Ombre*
- *Escalade*

Bonus d'Adresse : 16 : **5**% ; 17 : **10**% ; 18 : **15**% ; 19 : **20**% ; 20 : **25**%.

- Science des chutes.
L'Aigletier est entraîné à amortir ses chutes, il a appris à bien tomber. Il peut ainsi tomber d'une hauteur en mètre égale au maximum à son niveau et ne subir qu'un point de blessure par 3 mètres de chute et ne risque aucune blessures critiques (aucun jet de Constitution).
Attention pourtant, si la chute excède ne serait-ce que d'un seul mètre cette hauteur, l'Aigletier affronte une chute normale et sa science ne l'aidera en rien.

- Art du Kun-To.
Certains Aigletiers reçoivent un enseignement intensif au Kun-To, l'art Ozzo-Kurien du combat à main nue qui utilise les différentes parties du corps. Dès le début de leur service, ils connaissent alors tous les coups de base de cet art martial et parfois même quelques enchaînements.

ꕥ La hiérarchie

Les Aigletiers ne sont soumis qu'à l'autorité de la Reine d'Arn'Armor. C'est elle qui ratifie toutes les nominations et avancements dans la hiérarchie de la Compagnie. Il ne peut y avoir qu'une seule compagnie d'Aigletier. Cette compagnie, commandée par un Consul, compte 308 soldats répartis en 3 Centuries. Chaque Centurie, sous les ordres d'un Capitaine, est divisée en 4 *Quarcents*, commandés par un Lieutenant. Chaque *Quarcent* est organisé en 5 *Cinquièmes* dirigés par un Sergent.
Le premier et le deuxième *Quarcent* de la première Centurie sont des unités d'élite spécialement formées. Le premier *Quarcent* est chargé de la sécurité rapprochée de la Reine. Le deuxième est responsable de la surveillance des terrasses du palais et des missions délicates en extérieur.

La montée en grade se fait par ratification de la Reine d'une proposition du Consul.
La discipline est rigide au sein des Aigletiers. Tout manquement est sévèrement réprimé par des sanctions lourdes.

Consul actuel des Aigletiers : Commandant *Octave Flime* (niv.17) (depuis 774 du S.C)

- Les Maîtres et Professeurs des Aigletiers.
- Escalade, Déplacement Silencieux et Dissimulation dans l'Ombre : Maître *Crossif Larnac*
- Art Martial et Science des Chutes : Maître *Okira Toshido*

- Soldes et Congés.

Recrue :	200 P.Argt	Soldat :	280 P.Argt	Sergent :	340 P.Argt
Lieutenant :	500 P.Argt	Capitaine :	900 P.Argt	Consul :	2.500 P.Argt

Chaque Soldat a droit à un jour de congé par semaine et une semaine de congés par an (2 pour les Sergents et 3 pour les lieutenants et capitaines).

ꕤ L’Aigletier et son Oiseau-porteur.

Comme le rapport qui unit le Cavalier et son cheval, une grande amitié relie toujours l’Aigletier et son Aiglier. Tous les jours, durant près d’une heure, le soldat s’attache à soigner son rapace, à nettoyer son plumage, à vérifier ses serres… De cet entretien quotidien résulte une confiance forte du rapace pour son maître et un attachement de ce dernier pour le grand Aiglier que l’armée lui a confié.

Appartenir à la compagnie des Aigletiers de la Reine oblige le soldat à se raser la tête et à porter, tatoué sur le crâne, une bande rouge d’environ 8 cm de large. On trouve cette même bande rouge sur l’uniforme de cuir que porte l’Aigletier. Cette marque est destinée à permettre à l’Aiglier de repérer son soldat dans une foule.

- L’appel et l’envol.
Lorsqu’il désire être attrapé par son rapace, l’Aigletier siffle très fort en s’aidant de ses doigts selon un code auquel l’oiseau est habitué. Dès que ce dernier a repéré son maître, il lance un cri strident et plonge vers lui. Le soldat court alors en ligne droite et se prépare à quitter le sol, soulevé par le rapace qui fait une approche dans son dos.
Pour saisir son maître par les anneaux de son baudrier, l’Aiglier doit réussir une épreuve d’Adresse.

*
* *

« Ces chevaliers du ciel, à deux pas du soleil, vont chercher la lumière »
Orcquérius Laivacances (Ménestrel, 749~)



L'Alchimiste.



Une spécialisation de Magicien.

Les écoles de magie forment parfois des apprentis un peu particuliers, spécialistes de la magie des fluides et des transmutations, qu'on nomme couramment « Alchimistes ».
Ces jeunes magiciens ont en commun de préférer l'étude en laboratoire à l'étude de sortilèges. De fait, ils deviennent avec le temps particulièrement érudits dans les sciences qui traitent des potions magiques et de leurs propriétés, alors que leur maîtrise des formules magiques classiques demeure très moyenne.
Si les Magiciens sont communément des originaux, les Alchimistes sont quant à eux presque toujours des individus « à part », un peu tête en l'air, souvent distraits, très absorbés…

La plupart des grandes guildes de magie comptent un ou deux alchimistes en exercice dont la fonction est de confectionner des potions qui seront ensuite utilisées par les magiciens ou vendues à des aventuriers de passage.

Les Valeurs de base

L'Alchimiste entame sa carrière avec **20 points de vie** et un capital de **30 points astraux**.
Pour devenir alchimiste, il faut disposer des valeurs minimales suivantes : **Intelligence 12 – Charisme 12.**
A peine meilleur combattant que son cousin magicien, l'Alchimiste possède une note d'**attaque** de **8** et une note de **parade** de 7.

Les Protections et Armes

- Protections : Sans changement par rapport à la classe initiale du cabaliste.
- Armes : l'Alchimiste utilise le poignard, au corps à corps ou au lancer. Il manie aussi la fronde assez correctement.
Son bâton possède une forme un peu spéciale. Il s'agit d'un bâton « hameçon », fait d'une hampe de 1,60 m environ et terminé de deux branches en forme de « porte-manteau »… Grâce à cette forme particulière, l'Alchimiste peut utiliser une botte particulière (Cf. Capacités particulières). Il peut enchanter ce bâton fétiche exactement comme le magicien.

Il est déclaré « incompétent » dans toutes les autres armes, avec lesquelles il subit un malus additionnel de -4/-4

Titres de l'Alchimiste.

Tout comme les magiciens, les Alchimistes utilisent en fait les titres par orgueil et fatuité. Ce sont les mêmes que ceux de magicien.

Niv.	Titre	Nb de sorts	Nb de potions	Niv.	Titre	Nb de sorts	Nb de potions
1	*Apprenti-Sorcier*	*5*	1	**12**	*Magistère*	22	*8*
2	*Apprenti-Sorcier*	*6*	1	**13**	*Sorcier*	*25*	9
3	*Thaumaturge*	*7*	2	**14**	*Sorcier*	*28*	9
4	*Thaumaturge*	*8*	3	**15**	*Sorcier*	*32*	10
5	*Thaumaturge*	*9*	3	**16**	*Sorcier*	*36*	11
6	*Magicien*	*10*	4	**17**	*Sorcier*	*40*	12
7	*Magicien*	*12*	5	**18**	Mage	44	*13*
8	*Magicien*	*14*	5	**19**	*Mage*	*48*	14
9	*Magicien*	*16*	6	**20**	*Mage*	*52*	15
10	*Magistère*	*18*	7	**21**	*Archimage*	*56*	16
11	*Magistère*	*20*	7				

Capacités spéciales

- Aptitudes de début de Carrière : (identiques à celles du magicien) + *Ident. Saveur et Odeur* (III)

- Confection de Potions Magiques.
S'il n'est pas le seul à savoir créer des potions, Médicastres et Ménestrels s'y entendent aussi pour la création des potions de soin, il est en revanche le maître, avec le Druide, de la connaissance des différentes chimies et de la manière d'obtenir à partir des plantes des potions magiques très efficaces.

Cette connaissance est développée dès le niveau 1, et augmente avec le niveau de l'Alchimiste. A chaque fois qu'il veut apprendre une nouvelle formule de potion, l'Alchimiste doit travailler à sa compréhension, à partir d'un traité alchimique ou avec l'aide d'un confrère. Cette étude nécessite de 30 à 80 heures de travail. Au terme de l'étude, l'Alchimiste doit réussir un jet d'Intelligence et de Sagesse (+/- difficile). En cas de succès, il a compris la formule et peut désormais l'utiliser.
Pour confectionner une potion, l'Alchimiste a besoin de plantes et d'ingrédients (sang, chairs, organes, pierres…).
Il peut trouver les plantes en forêt ou chez un bon herboriste, et n'est pas obligé de les recueillir lui-même.

Recherche de Plante : [50 + (2 x niv)] % (sous certaines conditions, climat, région,… la recherche peut subir un malus). Une recherche dure 1D4 heures. En cas de succès, le nombre de doses trouvées est de 1D4.
Technique : l'Alchimiste effectue les mélanges qu'il connaît dans un endroit relativement calme. Il doit posséder un mini-laboratoire (pipettes, fioles, casseroles…) (valeur 200 pièces d'or) (poids 8 kg).
Pour certaines potions, l'Alchimiste effectue des rituels magiques particuliers et s'acquitte d'un certain nombre de points astraux.
Les potions ainsi créées ont une durée d'efficacité de 2D8 jours par niveau de l'Alchimiste.

- Botte de combat.



« Coup du Hameçon chuteur » : l'Alchimiste apprend dès son initiation à manier son bâton à la forme si caractéristique au mieux de ses possibilités.
En combat il peut ainsi tenter, en décidant d'effectuer volontairement des attaques divisées par 2, de faire trébucher son adversaire. Pour ne pas tomber sur une telle attaque, la victime a droit à un jet d'Adresse assorti d'un malus qui sera fonction du niveau de l'Alchimiste :

Niveau 1 : malus de 0	Niveau 7 : malus de 3	Niveau 16 : malus de 6
Niveau 3 : malus de 1	Niveau 10 : malus de 4	Niveau 19 : malus de 7
Niveau 5 : malus de 2	Niveau 13 : malus de 5	Niveau 21 : malus de 8

N.B. : cette botte peut être tentée à chaque assaut, tant que l'adversaire au terme de la première tentative de l'Alchimiste n'a pas réussi une épreuve d'Intelligence.

ꕥ Familier

A partir du niveau 3, l'Alchimiste peut faire appel à un familier une fois par an (1x/an) gratuitement. Le familier attiré par ce pouvoir est toujours un corbeau. Auprès de lui, cet oiseau remarquablement intelligent (Int de 5 à 6), se révèle être incroyablement précieux.

S'il se tient à moins de 100 mètres de son maître, le corbeau lui octroie :

- bonus de Perception de 2 points (« vision excellente »)
- alerte contre les tentatives hostiles (si le corbeau est attentif)
- une augmentation de points de vie (entre 2 et 4 selon le corbeau familier)
- bonus de 10% à la recherche de plante (si l'alchimiste demande au corbeau de l'aider)



Parfaitement dressé et fidèle, le corbeau peut également se charger pour son maître de missions relativement complexes : aller porter un message, aller chercher des plantes seul (chance de base de 25%), porter un objet léger, aller installer une cordelette…

Attention : en cas de mort accidentelle du Corbeau voir le sortilège de Magicien.

ꕥ Divers

Pour l'apprentissage de sortilèges, pour l'augmentation de son capital de points astraux, pour l'enchantement du bâton, l'Alchimiste doit se référer à la classe de « Magicien ».

*
* *

« L'Alchimie est au Magicien… Ce que l'empennage est à la flèche…
Ce n'est pas obligatoire, mais ça aide bien quand même ! »

Mirlokus l'écarlate Alchimiste (599~667 du S.C.)

L'Archer…



Souvent patients, toujours redoutables, les archers inquiètent par leur facilité à atteindre à grande distance des cibles de petite taille, comme une perdrix, un rat, une pièce de monnaie ou… un organe vital…
On trouve souvent des archers dans les foires et les tournois. Ils adorent la compétition, surtout face à d'autres archers de grande notoriété.
Militairement parlant, rares sont les armées constituées qui pourraient s'abstenir de posséder en leur sein un corps d'archers, bien équipé et très entraîné. Ils font souvent la différence dans une bataille d'abord par leur capacité meurtrière effective, mais aussi par leur puissance de dissuasion. Bien des capitaines chercheraient un autre angle d'attaque plutôt que d'envoyer leurs troupes à la charge face à une ligne d'archer. Sur un terrain découvert, bien peu en réchapperaient.
Dans le civil, l'emploi de l'archer est souvent comparable. S'il choisi de s'enrôler dans une troupe d'aventuriers, il trouvera facilement un emploi. De nombreux guerriers seront heureux d'avoir de leur côté quelqu'un qui soit capable de les couvrir lors d'une charge, et la plupart des jeteurs de sort verront d'un bon œil le voisinage d'un type vers lequel se concentreront une bonne part des efforts destructifs de leurs ennemis cabalistes. Car dans un règlement de compte entre deux compagnies rivales, les premières attaques se font le plus souvent à destination de ceux qui peuvent faire mal de loin… L'archer en fait parti.

ꕥ Valeurs de base

Pour exercer le métier d'archer, il faut disposer au minimum d'un **Courage** de 12 et d'une **Adresse** à 13 (l'archer, bien que sous-classe de guerrier, obtient surtout des avantages de métiers grâce à sa dextérité). Il doit en outre posséder une **Perception** au moins égale à 10.

Au niveau 1, l'**attaque est de 9** et la **parade de 7**.
Peu familier des combats au corps à corps, sa résistance physique est assez légère et il possède « seulement » **25 points de vie** au début de sa carrière.

ꕥ Armes

Armes de Tir ou de jet.
A la création du personnage, il convient de choisir l'arme de prédilection du personnage. Avec celle-ci il pourra ensuite bénéficier de tous les avantages de son métier (bonus P.I., Tirs critiques, Cadence de tir, Distance de tir, Tir sous protection)

- Au niveau 5, l'archer peut se choisir une deuxième arme, dont les bonus de P.I. seront calculés à partir de ce niveau (donc cadence 3/2 au niveau 13 avec cette arme, et cadence 2/1 au niveau 17)
- Au niveau 10, ce sera une troisième arme, avec le même mode de calcule, à partir de 10 (donc cadence 3/2 au niveau 18 avec cette arme, et cadence 2/1 au niveau 21).

Armes de poing.
Si l'offensive dépasse l'affrontement à distance, l'archer, qui est aussi un guerrier, pourra utiliser les armes suivantes : Poignard, Dague, Glaive, Sabre, Epée, et toutes les armes en bois.
Pour l'utilisation des autres armes, il subira un malus supplémentaire de 2 points en Attaque et en Parade.

ꕥ Protections

L'archer peut utiliser toutes les protections, du vêtement simple à la cuirasse d'écaille, avec cependant une préférence qui va évidemment aux protections de cuir qui ne handicapent pas l'Adresse.
Le recours à l'armure lui occasionne un malus de 4 points en Attaque, Parade et Adresse.

ꕥ Avantages au tir et au jet

- Bonus aux Points d'Impacts.
Avec son arme de prédilection, l'archer ajoute en P.I. un point pour chaque tranche de deux niveaux qu'il possède.
Exemple : Ludwig, archer du 7ème niveau, utilise un arc long (1D+4). Si Ludwig tire un ours des cavernes, il devra alors lancer son épreuve d'Adresse, puis si elle réussi, il infligera à l'ours 1D+7 P.I..

- Tirs critiques.
Lorsqu'un archer obtient un 1 sur son D20 d'adresse lorsqu'il tire une cible, il multiplie ses dégâts par 3 (l'archer retire le D20 après son 1, mais il n'obtient aucun bonus de dégâts comme au corps à corps, il peut par contre faire perdre connaissance/tuer sa cible, sur un 20).

Sur un 2 obtenu au D20, il multiplie ses dégâts par 2.
Les attaques qui portent sur un 1 ou un 2 ne peuvent être écartées ou esquivées.
Les dégâts sont sans protection.

- Cadence de tir. *(Règles non applicable au maniement de l'arbalète.)*
Au niveau 8, l'archer peut faire 3 attaques à distances sur 2 assauts. La seconde attaque d'un même assaut se fait avec un malus d'Adresse de 2 (visée quasi inexistante).
Au niveau 12, l'archer peut lancer 2 attaques dans le même assaut, avec toujours un malus de 2 en Adresse (pour les mêmes raisons).

- Distance de Tir.
Le malus imposé par la distance et la taille de la cible sur les épreuves d'Adresse est lui aussi diminué du fait de l'art de l'archer.

Au niveau 6 : 1 point de malus en moins.
Au niveau 10 : 2 points de malus en moins.
Au niveau 15 : 3 points de malus en moins.

Par ailleurs, la distance maximum augmente de 10% par niveau d'archer à partir de 5.

N.B. : tout lancé au-delà de la distance d'origine de l'arme est calculé comme « distance maxi » avec malus supplémentaire de 2.



- Tir entre les Protections.
L'archer est capable d'effectuer des tirs susceptibles de ne pas toucher d'abord une protection mais bien un ennemi à un endroit découvert de sa personne.
Cela, bien sûr, tous les combattants savent le faire, mais pour l'archer, le malus imposé à l'épreuve d'Adresse est allégé d'1 point.
Exemple : Ludwig tente d'abattre un ennemi, Ruberth qui a revêtu une cotte de maille (PR : 4). Ludwig désire atteindre une partie non protégée de son adversaire, et s'impose donc une épreuve d'Adresse pénalisée, mais alors que tout un chacun devrait réussir un touché avec malus de 4, Ludwig ne souffre que d'un malus de 3 points.

N.B. : si un tir sous protection échoue avec seulement un seul point de différence (12 obtenu sur le dé alors que l'épreuve était de 11 par exemple), alors l'archer inflige des dégâts, mais avec protection.

ꕥ Divers

- Aptitudes de base : *Chasse* (degré III) (retour de chasse en 1D12 tours de jeu) - *Acrobatie de Base* (degré I) - *Jeux de hasards* (degré I)

- Dés le niveau 4 l'archer est susceptible de confectionner lui-même un arc en une seule journée, et des flèches (10 en une heure).

- L'archer rencontre souvent des concours de tir à l'arc dans des villes moyennes et grandes. Les prix peuvent séduire celui dont la bourse est un peu plate.

- A partir du niveau 6, l'Archer est suffisamment compétent dans son métier pour enseigner les rudiments de son art à une personne, non archer, en un mois de leçon, à raison de 6 heures de cours par jour.
Au terme de cette formation, l'élève doit réussir un test de 5 flèches, à 30 mètres avec un grand arc (adapter s'il s'agit d'un maître au poignard…). Si au moins trois flèches atteignent la cible (taille « petite »), l'enseignement a porté ses fruits, et l'élève gagne une « spécialisation d'arc », lui conférant un bonus permanent d'adresse au tir de 1 point.
Cet avantage perdure aussi longtemps que le sujet continu son entraînement, 5 heures par semaine.

- A un élève non-archer qui possède déjà la « spécialisation d'arc », l'archer peut enseigner une spécialisation supérieure, en six semaines d'entraînement, 8 heures par jour, qui offrira, si elle est réussie, un bonus de 1 aux points d'impacts.
Au terme de cet formation, l'élève doit à nouveau réussir un test, de 10 flèches cette fois, à 50 mètres avec un grand arc (adapter s'il s'agit d'un maître au poignard…). Si au moins 8 flèches atteignent la cible (taille « petite »), l'enseignement est une réussite
Cet avantage perdure aussi longtemps que le sujet continu son entraînement, maintenant situé à 10 heures par semaine.

NB : pour des détails complémentaires consulter l'article « Archerie » dans l'Encyclopedia Ilvaniris de REDONjdr

« Au but, droit au but !
Que la cible soit une pomme, un cercle de tournoi ou un cœur ! »

Artérian Dadencourt (622~689 du S.C.)
Archer et Capitaine d'archerie dans l'armée du Roi-Dieu d'Algalith

L'Assassin.



Le métier d'assassin est sans doute l'un des plus craint, et peut-être le plus méprisé d'Ilvanir.
Bien peu aimeraient avoir parmi leurs compagnons d'arme un représentant de cette corporation, et pourtant, ils sont capables de rendre bien des services.
Discret, sournois diront certains, silencieux et efficace, maître dans l'art du subterfuge et du déguisement, érudit dans la connaissance des poisons, de ses remèdes et de sa confection, l'assassin possède de nombreux atouts.

D'aucun le décriront comme un voleur maladroit qui s'est réorienté vers une pratique particulière de spadassin. Il n'en est rien, et seuls les jaloux écervelés parlent ainsi. Car l'assassinat, qui peut être pratiqué comme un hobby par d'esthètes amateurs, est élevé au rang de science par les représentants de cette profession.
Certes, à niveau égal, ses capacités de déplacement silencieux, de crochetage, etc.…, sont moins développées que chez les voleurs eux-mêmes, mais cette faiblesse relative, due pour l'essentiel à l'entraînement forcené de l'assassin pour la maîtrise du déguisement et du poison, est largement compensée par son attaque sournoise qui lui permet de tuer net un adversaire surpris dans le dos.

ꕥ Les Valeurs d'assassinat

	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11/12	13/14	15/16	17/18	19/20	21 et +
1	50	30	25	20	15	10	1	-	-	-	-
2	50	35	30	25	20	15	5	-	-	-	-
3	55	50	30	25	20	15	10	-	-	-	-
4	60	50	35	30	25	20	15	1	-	-	-
5	60	55	50	30	25	20	15	5	-	-	-
6	65	60	50	35	30	25	20	10	-	-	-
7	70	60	55	50	30	25	20	15	1	-	-
8	75	65	60	50	35	30	25	20	5	-	-
9	80	70	60	55	50	30	25	20	10	-	-
10	85	75	65	60	50	35	30	25	15	1	-
11	90	80	70	60	55	50	30	25	20	5	-
12	95	85	75	65	60	50	35	30	25	10	-
13	97	90	80	70	60	55	50	30	25	15	1
14	99	95	85	75	65	60	50	35	30	25	2
15	100	100	90	80	70	60	55	50	30	25	5
16	100	100	95	85	75	65	60	50	35	30	10
17	100	100	100	90	80	70	60	55	50	30	15
18	100	100	100	95	85	75	65	60	50	35	20
19	100	100	100	100	90	80	70	60	55	50	30
20	100	100	100	100	95	85	75	65	60	50	35
21	100	100	100	100	100	90	80	70	60	55	50

N.B. : le niveau de l'assassin considéré est donné dans la colonne de gauche, et on doit lire sur la ligne correspondante les valeurs d'assassinat d'un sujet donné en fonction du niveau de celui-ci indiqué dans la première ligne.

Exemple : Fludibert « le fourbe », assassin de niveau 14 désire tenter un assassinat sur Edman « le Preux », paladin de niveau 8. Ses chances de réussir cet assassinat sont 75%. On trouve cette note à l'intersection de la ligne 14, et de la colonne 7/8.

ꕥ Technique d'assassinat

Pour réussir un assassinat, il faut procéder de la manière suivante :

1°) il faut absolument surprendre la victime, comme pour un back-stab normal de voleur.
2°) il faut réussir une attaque dans le dos du sujet avec un bonus de 2 points sur la valeur d'attaque.

3°) si cette attaque est un succès, il faut tester le pourcentage d'assassinat sur cette victime donnée (cf tableau de l'assassin).
4°) si c'est un succès : le sujet est automatiquement tué !
si c'est un échec : le sujet subit tout de même les dégâts du back-stab.

Valeurs de Base

Pour être assassin, il faut disposer des valeurs minimales de **13 en Adresse et de 13 en Intelligence**.

Combattant correcte, l'assassin possède une valeur d'**Attaque à 9** et une valeur de **Parade à 8**, au niveau 1.
Il possède une **énergie vitale de 30 points** au commencement de sa carrière.

Son **alignement** peut être neutre ou mauvais, le plus souvent chaotique, mais jamais loyal. De très rares assassins ont un alignement bon.

Armes

Pour un exercice correcte de son métier, l'assassin se familiarise toujours avec tous les types d'armes, et peut donc toutes les manier au combat, y compris les armes à deux mains, mais avec pour celles-ci un malus supplémentaire de 2 points en attaque et en parade.

L'arme de prédilection de l'assassin est sans nul doute la **dague**. Il la manie parfaitement bien (aucun malus d'attaque ou de parade en conditions normales), et jouit même d'un bonus d'1 point d'impact lors de son utilisation pour un assassinat ou un back-stab.

N.B. : un assassinat peut être réalisé avec n'importe quel type d'arme (malus de 30% avec une arme contondante).

Protections

S'il peut pour les besoins d'un assassinat revêtir toutes les protections, y compris l'armure intégrale, l'assassin ne peut combattre correctement qu'avec au maximum une cuirasse d'écaille et un bouclier en fer.

Le combat avec une armure lui inflige une pénalité de 4 points en Adresse, Attaque et Parade.



Capacités de voleur

L'assassin utilise l'essentiel des compétences propres aux voleurs. Pourtant, moins entraîné, il ne les maîtrise qu'avec 2 niveaux de moins (des capacités de voleur niveau 8 pour un assassin de niveau 10).
Le back-stab, ou attaque sournoise dans le dos apporte les même multiplicateurs de dégâts que pour un voleur de même niveau.

Le Déguisement

A condition d'avoir à disposition un minimum de matériel, l'assassin peut se déguiser en toute personne humanoïde des deux sexes. Il peut ainsi paraître plu petit de 5 à 7 cm, ou plus grand de10 à 12. Plus maigre ou plus gros. L'assassin peut imiter n'importe quel métier.
Il existe bien sûr un risque qu'il soit découvert. Ce risque est de 2% de base, auxquels s'ajoutent 2% si l'assassin change de sexe, 2% s'il change de race, 2% s'il change de métier. Ce risque d'être découvert est vérifié chaque 24 heures !
Ainsi, dans des conditions extrêmes, des personnes entourant l'assassin auront 8% de chance au maximum d'éventer le subterfuge d'un assassin.
Le pourcentage de découvrir un déguisement effectué par un assassin est augmenté de 1% par point au-dessus de 30 en Intelligence et Perception additionnées. Il est réduit de 1% par point en dessous de 24 en Intelligence et Perception additionnées.

N.B. : un sort de « vision réelle », un bâtonnet de détection de l'ennemi,…, découvriront l'assassin déguisé.

Aptitudes de base

Camouflage (degré I) - *Identification de Saveurs et d'Odeurs* (degré II) - *Alchimie* (degré I) - *Protocole* (degré II)

Langues

Afin de parfaire ses déguisements et de facilité ses infiltrations, l'assassin développe des talents dans le domaine linguistique. Il peut ainsi apprendre des « langages d'alignement » autres que le sien, mais aussi des comme le *langage des Druides*.
Pour ce faire, l'assassin doit avoir une intelligence minimale de 15 et un niveau au moins égal à 8.
Il pourra alors apprendre jusqu'à 5 de ces langages, au rythme de 1 par niveau à partir du 7ème niveau, et à condition de pouvoir s'isoler durant au moins une quinzaine de jours avec une bonne documentation de base.

Spécial : ***Argot des Voleurs***
C'est le langage des escrocs, celui des bas-fonds où règne la loi de la guilde et la culture de la rue. Il est hermétique à la compréhension des « caves », et c'est la langue qu'emploient tous les voleurs lorsqu'ils ont besoins de parler à mots couverts, sur le « zinc » d'un « troquet » ou au beau milieu d'un « fric-frac ».
L'assassin le parle couramment.

ꕥ Titres des Assassins

Ils sont **totalement « bidons »**, peut-être plus encore que chez les voleurs. Ils ne servent qu'à embrouiller l'esprit des non-assassins.
On retrouve souvent des titres de « petits enfoirés », de « grand salopard » ou encore de « petit fumier ». Cela fait généralement beaucoup rire les assassins.



ꕥ Poison

Voir l'article « Le Poison » du livret : Encyclopédia Ilvaniris de REDON.

A noter que l'emploi du poison n'est pas automatique pour l'assassin, et que de nombreuses guildes n'en autorisent pas l'usage. L'emploi ou la détention de poison est généralement très sévèrement puni par les autorités.

*
* *

« La lame doit pénétrer droit, jusqu'au cœur. Pour ce faire, l'expert doit se positionner parfaitement et frapper à l'endroit exact, juste là où les côtes laissent un franc passage jusqu'à l'organe »

Crossif Larnac (Maître Assassin)
Extrait de cours – mai 790 du S.C.



L'Aventurier.



Touche-à-tout, casse-coup, apprenti-sorcier…
Cents autres qualificatifs peut-être pourraient venir ici désigner l'Aventurier.
L'Aventurier est avant tout un homme libre, qui n'a pour justifier de son goût pour l'aventure d'autres qualités que son imagination et sans doute son anticonformisme congénital.

Si tous les Aventuriers se ressemblent psychologiquement, chaque Aventurier est toujours professionnellement unique.
L'un aura développé un intérêt particulier pour la magie et la fronde, un autre sera avant tout un bon combattant et un tireur à l'arc émérite, alors qu'un troisième sera un vrai touche-à-tout, débutant doué dans le combat, la médecine et l'art de la dissimulation.
Pas deux Aventuriers identiques !

Bref et paradoxalement, rien n'est plus facile que de définir un Aventurier : c'est un curieux, instable, qui ne sait quel métier choisir, et qui finira sans doute, si une existence de risque et d'extravagance n'a pas eu raison de lui, comme une figure mythique que tous regarderont avec un sourire mi-envieux, mi-amusé.

ꕥ Les conditions de départ.

Il n'y a aucun minimum dans les valeurs de base pour l'Aventurier.

Sa note d'Attaque est de 9 et sa Parade de 7.
Au niveau 1, l'aventurier commence sa carrière avec un potentiel de 30 points de vie.
L'Aventurier utilise les Jets de Sauvegarde du Guerrier.
Pour déterminer le tirage de ses qualités mineures, l'Aventurier se réfère aux règles qui régissent le Guerrier.

ꕥ Les Armes et Protections

Armes : L'Aventurier est semi-incompétent dans toutes les armes.
C'est à dire qu'il se voit infliger un malus systématique d'un point en Attaque et en Parade sur toutes les armes (une épée est pour lui une arme 1D+4 –1/-1). Un malus d'Adresse d'un point lui est appliqué symétriquement pour les armes de tir et de jet.

Protection : L'Aventurier peut utiliser tous les types de protection. Il est cependant limité dans l'usage de la magie et de certaines compétences de Voleur s'il porte certaines armures de cuir et/ou de métal.

Pour les capacités magiques, il subit les malus suivant :

Cotte de cuir :	5% d'échec de sort.	Cotte de Maille :	20% d'échec de sort.
Cuirasse d'écaille :	20% d'échec de sort.	Armure :	30% d'échec de sort.
Bouclier :	10% d'échec de sort.		

ꕥ Développement.

Au passage de niveau, l'aventurier reçoit des **points de développement**.
Avec ces points de développement, l'Aventurier développe son propre profil de carrière.
Il peut alors devenir compétent dans 6 catégories de métiers très différents détaillés ci-après.

Pour acquérir le degré I dans un métier, il faut dépenser 1 point de développement. Pour ensuite passer au degré II, il faut investir 2 points de développements (et être déjà titulaire du degré I). Pour le degré III il en coûtera 3 points (à condition encore d'être au moins de degré II dans ce métier)…

Niveau	*Nb de points*	*Niveau*	*Nb de points*	*Niveau*	*Nb de points*
1	/	***8***	5	***15***	6
2	2	***9***	5	***16***	6
3	2	***10***	5	***17***	6
4	3	***11***	5	***18***	6
5	3	***12***	5	***19***	6
6	4	***13***	5	***20***	6
7	4	***14***	6	***21***	/

N.B. : si l'aventurier possède 4 métiers au degré III, il reçoit à son passage de niveau 1 point de développement supplémentaire.

➢ Métier de Guerrier.

Minimum : Force 12 et Courage 10

Degré	Avantages	Bottes
I	Utilisation d'arme à deux mains.	/
II	Si l'aventurier est au moins de niveau 3, il peut se spécialiser dans une arme, et perd alors sa semi-incompétence.	1, si l'aventurier est au moins de niveau 4.
III	Si l'aventurier est au moins de niveau 6, il peut se spécialiser dans une deuxième arme en perdant sa semi-incompétence, et en diminuant les malus de celle-ci de 1 point (Att ou Prd). Utilisation d'armures.	2, si l'aventurier est au moins de niveau 6.
IV	Cadence de combat du guerrier (cadence maximum de 3/2), les secondes attaques sont divisées par deux. Si l'aventurier est au moins de niveau 8, il peut se spécialiser dans une troisième arme, en perdant sa semi-incompétence, et en diminuant les malus de celle-ci de 1 point (Att ou Prd).	3, si l'aventurier est au moins de niveau 8.
V	Cadence de combat du guerrier (cadence maximum de 2/1), les 2ndes attaques sont divisées par deux. Si l'aventurier est au moins de niveau 10, il peut se spécialiser dans une quatrième arme, en perdant sa semi-incompétence, et en diminuant les malus de celle-ci de 1 point (Att ou Prd).	5, si l'aventurier est au moins de niveau 10.

➢ Métier de Voleur.

Minimum : Adresse 12 et Intelligence 10

N.B. : les aptitudes de voleur disponibles n'incluent pas l'Acuité auditive et la Lecture des langues.

Degré	Avantages
I	Les aptitudes du voleur au **niveau 1**. Pas d'utilisation du back stab.
II	Les aptitudes du voleur au **niveau 2**. Utilisation du back stab mais avec seulement un bonus de 2 P.I. (au lieu du doublement des dégâts).
III	Les aptitudes du voleur au **niveau 3**. Utilisation du back stab mais avec seulement un bonus de 3 P.I. (au lieu du doublement des dégâts). Rudiments dans l'argot des voleurs.
IV	Les aptitudes du voleur au **niveau 5**. Utilisation du back stab mais avec seulement un bonus de 4 P.I. (au lieu du doublement des dégâts). Bonus de toucher en back stab de 2 points.
V	Les aptitudes du voleur au **niveau 7**. Utilisation du back stab mais avec seulement un x2 aux P.I. (au lieu du triplement normal des dégâts). Argot des voleurs utilisé couramment

➢ Métier de Magicien / Illusionniste.

Minimum : Intelligence 12 et Charisme 10

Les sorts appris le sont dans une Académie qui sera indifféremment de Magie ou d'Illusion, mais ils doivent appartenir impérativement aux écoles d'Illusionnistes et de magiciens. L'Aventurier ne bénéficie pas de bonus de sort dus à l'intelligence. L'Aventurier utilise ses sortilèges avec 4 niveaux de moins que son niveau propre (Horreur Terreur de niveau 6 pour un Aventurier de niveau 8). Le niveau minimum de lancement reste 1.

Degré	Avantages	Max. Sorts
I	"Révélation" de l'utilisation de la source astrale. L'aventurier reçoit un capital de 10 points astraux. 60% de réussite de sortilèges (absence d'objet fétiche).	2
II	Utilisation d'un objet fétiche autorisée (bâton et baguette). Apprentissage de points astraux en académie de magie et école d'illusion (maxi. 1/niv).	4
III	Apprentissage de points astraux en académie de magie et école d'illusion (maxi. 1,5/niv).	8
IV	Apprentissage de points astraux en académie de magie et école d'illusion (maxi. 2/niv). L'Aventurier utilise ses sortilèges avec 3 niveaux de moins que son niveau propre.	12, si l'Aventurier est au moins de niveau 6
V	Apprentissage de points astraux en académie de magie et école d'illusion (maxi. 2,5/niv). L'Aventurier utilise ses sortilèges avec 2 niveaux de moins que son niveau propre.	16, si l'Aventurier est au moins de niveau 8

➢ Métier d'Archer / Cavalier

Minimum : Adresse 12 et Courage 10.

Degré	Avantages
I	Compétence de fabrication d'arc, dans les mêmes conditions que l'archer. Si l'aventurier est au moins de niveau 3, il peut se spécialiser dans une arme de tir/jet, et perd alors sa semi-incompétence dans celle-ci.
II	Bonus d'1 point en Adresse et 1 point aux P.I. pour la première arme de spécialisation. Si l'aventurier est au moins de niveau 6, il peut se spécialiser dans une seconde arme de tir/jet, et perd alors sa semi-incompétence dans celle-ci.
III	Lors de ses prochains passages de niveau, l'aventurier gagne 1 point d'aptitude supplémentaire.
IV	La cadence de tir de la première arme de spécialisation passe à 1/assaut.
V	L'aventurier apprend la chute de cheval, et ne subit plus que 50% des dégâts lors de tels accidents. Gain d'un point dans une qualité au choix. La cadence de tir de la première arme de spécialisation passe à 3Att/2assauts dés que l'Aventurier est au moins de niveau 11. De même, la cadence de la seconde arme de spécialisation passe à 1/assaut s'il a atteint au moins le niveau 13.

➢ Métier de Spadassin / Assassin

Minimum : Adresse 12, Force 10 et Courage 10.

Degré	Avantages
I	Utilisation de la dague sans aucun malus
II	Capacité de déguisement, comme un assassin, mais avec deux fois plus de chances d'être reconnu.
III	Pratique et création de poisons, comme un assassin de 4 niveaux inférieurs. L'aventurier est limité à la confection de poison de type B.
IV	S'il est au moins de niveau 9, utilisation d'une seconde parade au corps à corps, avec une valeur d'1/3 de la parade normale.
V	L'aventurier peut confectionner des poisons de type C. Le risque d'être reconnu lors d'un déguisement n'est plus que de 150% par rapport à un assassin. « Petit coup du spadassin », accorde 1D6 de P.I. supplémentaires, dans les mêmes conditions d'utilisation. S'il est au moins de niveau 14, utilisation d'une seconde parade au corps à corps, avec une valeur d'1/2 de la parade normale.

➢ Métier de Médicastre / Ménestrel

Minimum : Intelligence 12 et Charisme 10.

Les chansonnettes seront apprises auprès d'un Ménestrel d'un niveau au moins égal à 10, en 4 à 5 jours chacune.

Degré	Avantages
I	Lors d'un Soin des Blessures bonus d'1 point de vie.
II	Compétence de trouver des plantes à hauteur de 2% par niveau. Confection de potions de soin (1D4 pts de vie par 2 niveaux, avec un maximum de 5D4) avec les épreuves classiques.
III	Lors d'un Soin des Blessures bonus d'2 points de vie. Pratique d'une chansonnette de Ménestrel (1x/j), s'il possède les Aptitudes nécessaires.
IV	Compétence de trouver des plantes à hauteur de 3% par niveau. Utilisation du Diagnostic (30% + 2% par niveau), avec les avantages qui découlent d'un succès.
V	Confection de potions de soin (1D6 pts de vie par 2 niveaux, avec un maximum de 5D6) avec les épreuves classiques. Pratique d'une seconde chansonnette de Ménestrel (chacune pouvant être interprétée une fois par jour, puis 2 fois dés le niveau 15 d'aventurier). Lors d'un Soin des Blessures bonus d'2 points de vie.

ꕥ L'Evolution de l'Aventurier.

Les bi-classes sont en général par définition interdites à l'Aventurier.
Seules exceptions, la vocation de prêtre ou des vœux monastiques. Dans de tels cas (Cf. MdJ), le métier d'Aventurier se fige au niveau atteint, il a trouvé sa voie, et devient effectivement alors Prêtre ou Moine.

ꕥ Hiérarchie.

Comme leur nom pourrait le laisser supposer, les Aventuriers ne souffrent aucune hiérarchie inhérente à leur propre métier.
Aucune organisation globale ne régie ce métier.
Ils aiment généralement la liberté et ils chérissent par dessus tout leur autonomie.



ꕥ L'Aventurier en société.

Dans son rapport aux Académies de Magie ou d'Illusion, les Aventuriers sont souvent assez désavantagés par rapport à de « vrais » magiciens ou de « vrais » illusionnistes. Mal considérés, ils doivent souvent s'acquittés de droits d'étude un peu plus important (souvent de 10 à 25% de majoration), et endurer sarcasmes et mise à l'écart. On ne leur enseigne des sortilèges que de mauvaise grâce, et seulement parce qu'ils payent bien.
Les Aventuriers se heurtent souvent dans les écoles d'armes, pour les apprentissages de bottes, à une attitude similaire.
Ils sont en revanche généralement bien reçus chez les Ménestrels qui apprécient leur curiosité forcenée.

ꕥ Aptitudes Bonus.

A sa naissance, l'Aventurier n'a qu'une seule aptitude de base. Mais dés qu'il ouvre un « profil », il gagne une nouvelle aptitude tel que :

Dés l'accès au degré I dans le métier Guerrier :	Réparer les armes (degré I).
Dés l'accès au degré I dans le métier Voleur :	Marchandage (degré I).
Dés l'accès au degré I dans le métier Mag/Illus :	Lecture et Ecriture (degré I).
Dés l'accès au degré I dans le métier Archer/Cav :	Chasse (degré I).
Dés l'accès au degré I dans le métier Spad/Ass :	Protocole (degré I).
Dés l'accès au degré I dans le métier Méd/Mén :	Traiter la Fièvre (degré I).

*
* *

« L'aventure, c'est l'aventure »

Linus Venturus
Aventurier Silk'Oréen, 720~769 du S.C.

Cavaliers de la Dune
(l'ordre des…)



En 658, les troupes *d'Acheronn* déferlent une fois encore sur les terres du roi *d'Elarstan*. Les batailles sont nombreuses et particulièrement sanglantes. Inquiet de cette campagne militaire menée par le noir seigneur du Mont Solitaire, le Grand Calife de *Gob'Us* envoie une armée se porter au secours des *Stimarlois*. Le commandement de ce corps militaire est confié à l'un des seigneurs du désert le plus proche du Calife, l'émir *Oram Amoustouf*.

L'Ordre des Cavaliers de la Dune regroupe des guerriers d'élites, tous très entraînés, et dont la loyauté est éprouvée. Ils sont destinés à servir le Calife (Gouverneur des croyants) auquel ils ont tous juré fidélité absolue.
Les Cavaliers de la Dune sont formés durant trois longues années dans des oasis très isolés, où ils vivent complètement coupés du monde extérieur. Pour eux, durant toute cette période, seul existe la Foi (en Dieu et dans le calife), l'Entraînement et le Désert. C'est ce que les jeunes cavaliers appellent le *fed*.

ꕥ Acrobatie

D'abord les jeunes guerriers du désert reçoivent un enseignement prodigué par des **acrobates** de hauts niveaux. Ils apprendront à leurs côtés la technique du flip flap et celle de l'acrobatie de base.
Une série de tests de fin d'enseignement sont opérés au terme de cette première année d'études. Au cours de ces tests, le jeune homme doit tenter une première épreuve d'Adresse, puis une deuxième avec malus de 1 et une troisième avec malus de 2.

- 3 épreuves réussie : flip-flap et Acrobatie de base comme voleur avec un niveau de moins.
- 2 épreuves réussie : flip-flap et Acrobatie de base comme voleur avec deux niveaux de moins.
- 1 épreuve réussie : flip-flap et Acrobatie de base comme voleur avec trois niveaux de moins.
- 0 épreuve réussie : l'apprentissage est un échec.

ꕥ Chamanisme

Le deuxième enseignement important reçu par les jeunes guerriers est dispensé par de grands Chamans, tous très fidèles au Calife.
Cet enseignement dure environ un an lui aussi. Au cours de cette période, de 3 à 6 pouvoirs magiques seront enseignés au novice. Le nombre de pouvoir est issu du lancé d'un D20 comparé à la moyenne de l'Intelligence et de la Sagesse du sujet.

- Pour un résultat de 10 points ou plus au dessous de la moyenne (int.+ sag.) : 6 pouvoirs
- Pour un résultat de 6 points ou plus au dessous de la moyenne (int.+ sag.) : 5 pouvoirs
- Pour un résultat tout juste égal à la moyenne (int.+ sag.) : 4 pouvoirs
- Pour un échec : 3 pouvoirs

- Les pouvoirs magiques enseignés sont :

Lumen et Candella – Bannbaladi – Shillelagh – Peau d'écorce – Trouble – Balle flambante

- Au terme de cet enseignement Chamanique, les novices disposent d'une base de 20 points astraux. Ils n'apprendront jamais beaucoup plus de pouvoirs (au plus un tous les deux niveaux à partir du niveau 6, et à condition d'avoir une note d'intelligence au moins égale à 15, en se formant auprès d'un Chaman de Gob'us). Par contre, leur potentiel astral pourra évoluer entre deux aventures, s'ils font une retraite d'au moins 2 semaines dans un lieu isolé. Le Cavalier au terme de cette retraite devra se soumettre à un jet d'Intelligence et de Sagesse. En cas de succès, il augmentera son potentiel de base de 2D4 points astraux.

- Soins spéciaux

Les novices apprennent aussi à confectionner des emplâtres spéciaux, à base d'herbes et d'alcool, maintenus par des bandages particuliers. Ces emplâtres font effets durant deux jours. Le premier jour, le sujet récupère [3D6+(niv/2)] points de vie. Le lendemain il récupère encore [2D6+(niv/3)] points de vie.

Maîtrise martiale

La dernière année de l'enseignement d'un jeune guerrier au sein de l'ordre des cavaliers de la dune, est donnée par de grands guerriers, eux-mêmes membres de l'ordre.
Après deux nouveaux mois d'un entraînement intensif, les novices pourront acquérir les avantages suivants :
- Maîtrise du cimeterre : +1 att et +3 aux P.I
- Maîtrise de l'arc : +1 Ad et +2 P.I., un tir par assaut à compter du niveau 9.
- Maîtrise du bouclier : confère une seconde chance de parade à 1/2 contre une attaque que le guerrier a déjà tenté de parer mais sans succès sur cet assaut.



Le serment

Lorsque le novice à achevé ses six mois de formation, il est apte à devenir un Cavalier de la Dune. Pour ce faire, il doit encore se soumettre à une épreuve, un serment cette fois ci, qu'il fera devant ses maîtres instructeurs et quelques hauts dignitaires de l'Ordre.

> *Je fais le serment d'une allégeance pleine et entière au Calife mon maître.*
> *A travers lui, c'est Rassoulah, le plus grand des Dieux que j'honorerai.*
> *Ma conduite sera digne et honorable.*
> *Mon cimeterre ne me servira plus, mais il servira mon Dieu et mon Calife. Que ma langue tombe de ma bouche et que mes yeux soient jetés aux vautours du désert que j'aime si je deviens parjure à mon engagement solennel.*

Hiérarchie dans l'Ordre des Cavaliers de la Dune

Durant les trois années de leur enseignement, les jeunes guerriers ne sont rien. Ils peuvent, et doivent, subir sans rechigner, sans se plaindre, toutes les brimades et tous les sévices que leurs maîtres voudront leur infliger.

Après le serment, le jeune guerrier devient officiellement un membre à part entière de l'Ordre.

Titres	Informations	Cavaliers de l'Ordre sous son commandement
Combattant du Cactus	Dés l'accès à l'ordre. Environ 40% des membres de l'ordre.	/
Guerrier des Sables	Première distinction, elle récompense les meilleurs combattants de l'Ordre. Environ 60% des membres sont au moins de ce rang.	/
Cavalier de la Dune	Rang d'encadrement des troupes de l'ordre. De nombreuses places fortes de l'ordre ont pour commandant un Cavalier de la Dune.	10 à 20
Maître des Dunes	Titre important de l'ordre, ce sont les lieutenants directes du Grand Maître de l'Ordre. Tous sont commandants d'une place forte importante (genre Krach de templiers). Les Maîtres ont l'autorisation d'apposé « Taar » entre leur prénom et leur nom pour signifier leur rang.	20 à 60
Grand Maître de l'Ordre de la Dune	Un seul Grand Maître évidemment, très proche du Calife, il est l'égal des Emirs les plus puissants de Gob'Us	(tous)

Les Aptitudes de base

Equitation (degré III) - *Lecture et Ecriture* (degré II) - *Soigner les Blessures* (degré II) - *Traiter les Fièvres* (degré II) - *Réparer les Armes* (degré II)

*

« Le soleil de notre ardeur ne se couche jamais sur les nuits de notre bien aimé Calife »
Rhamad Taar Ibn'Aslouf (Maître des Dunes) (699~760 du SC)

Le Cavalier



C'est par excellence l'aventurier sans attaches fortes, le Héros itinérant, qui s'engage sur un coup de tête, pour les beaux yeux d'une femme, ou le poids séduisant d'une bourse.
En amour, c'est un esprit volage, et libertin. Mais ce trait de caractère dissimule parfois un amour profond pour un être inaccessible.
Pour lui, rien ne semble jamais sérieux ou grave. Il traite en apparence tous les sujets avec la même désinvolture amusée. Et bien malin celui qui peut savoir au milieu de ses répliques tantôt cyniques, tantôt ironiques, ce qui lui est égal et ce qui lui tient réellement à cœur.

Le Cavalier est un casse-cou de premier ordre, à tel point qu'il faut se demander s'il est extrêmement courageux ou totalement dénué de sagesse. Rien ne semble pouvoir le faire renoncer à une entreprise lorsqu'il s'est mis dans la tête qu'il en viendrait à bout. Ni les bons conseils amis, ni l'avis expérimenté des anciens ne peuvent entravées son action. Pire que tout, les abjurations et les menaces de ses ennemis lui sont un stimulant de premier ordre.

Par nature, le Cavalier, un peu comme le Rôdeur du reste, ne tient pas en place. Il lui faut de l'action, des voyages. « La vie doit être pimentée pour valoir la peine d'être vécue », énonce le dicton cher à plus d'un Cavalier.
Les populations sédentaires regardent le plus souvent le cavalier comme un individu dangereux. Plus, il est vrai, vis à vis de leur tranquillité que de leur sécurité. On ne l'aime guère dans les petits villages où sa belle mise et son assurance arrogante irrite les bons pères de famille.

ꕥ Valeurs de base

Pour être Cavalier, il faut disposer d'un minimum de 12 en Adresse et de 12 en Courage.
La Sagesse est quand à elle limitée à 12. Tous les points supérieurs à cette note sont automatiquement transférés dans la caractéristique de Courage.
L'énergie vitale de base du Cavalier est de 30 points.
Son Attaque est de 9 et sa Parade de 8.

ꕥ Armes et Protections

Le Cavalier est un bon combattant.
Il bénéficie d'une excellente cadence de combat, et d'un accès à toutes les armes, avec pourtant souvent une prédilection pour l'épée.
Les *armes à deux mains* sont pour lui un peu moins familière. Il les manie avec une dextérité normale, mais il doit aligner alors sa cadence de combat sur celle du Guerrier.

Toutes les protections lui sont autorisées. Cependant, l'armure lui paraît souvent un peu trop lourde et peu pratique. (malus supplémentaire de 1 point en Adresse, par rapport aux valeurs normales, et 1 point en Attaque et en Parade)

ꕥ Bonus de développement

Individu curieux de tout, habitué à ne compter le plus souvent que sur lui même, le Cavalier se développe à une rapidité importante.

- Aptitudes.
Le Cavalier possède dés le niveau 1 les aptitudes suivantes :
Equitation (degré III) - *Réparer les Armes* (degré I) - *Estimation* (degré III) - *Marchandage* (degré III) - *Dressage* (spécialité en chevaux) (degré III)

Puis, à chaque passage de niveau, sa nature curieuse se traduira dans les faits par **5** points d'aptitudes (au lieu de 3 normalement) qu'il pourra répartir comme bon lui semble.

- Qualités.
Pour les mêmes raisons, le Cavalier recevra en plus du traditionnel point à ajouter dans les qualités majeures, un point supplémentaire, à ajouter dans la Qualité de son choix (Majeure ou Mineure !). Ceci est vrai au Niveaux 4, 7, 10, 14, 17, 20 et 21.



N.B. : le Cavalier ne peut mettre deux points dans une même caractéristique au passage d'un niveau.

- Métiers.
Pour tous les métiers de l'artisanat, du tanneur au tonnelier, en passant par l'armurier et le forgeron, le Cavalier peut apprendre et devenir « novice » en environ un mois (1D3 + 2 semaines). Il lui faut pour cela fréquenter durant toute la période requise un Maître artisan qui lui transmettra son savoir. Au terme de ce temps passé à apprendre un métier, le Cavalier doit réussir une épreuve d'Intelligence et de Sagesse qui dira si oui ou non il est devenu novice en la matière.
Pour approfondir ses connaissances dans le métier, et devenir « apprenti », il devra pratiquer son art à temps plein (au moins 6 heures par jour) durant au moins 4 mois.
Il peut même devenir « artisan », à condition de pouvoir pratiquer ce métier durant encore au moins 6 mois à temps plein.
Le Cavalier peut devenir Novice dans autant de métiers qu'il a de points de Sagesse divisés par deux.
Apprenti dans autant de métiers qu'il a de points de Sagesse divisés par trois.
Artisan dans deux métiers seulement.

ꕥ Avantages divers

- Chute de cheval.
Dés le niveau 4, le Cavalier ne perd plus que 50% des points de vie d'une chute de cheval « standard ». A partir du niveau 8, il ne perd plus qu'un quart des points de vie consécutifs à une telle chute.

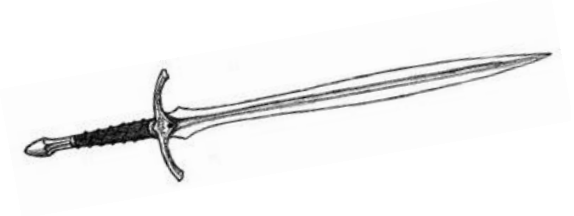
- Cadence avec arme de jet.
Avec n'importe quelle arme de jet, ou de tir, le Cavalier obtient, s'il s'entraîne au moins deux heures par semaine, une cadence dés son niveau 9. Il peut dés lors lancer/tirer 1 fois par assaut. Lorsqu'il atteint le niveau 14, il peut atteindre les 3 fois sur 2 assauts.

- Raconter des Histoires.
Ses nombreuses sources d'intérêt, ses fréquents déplacements, procurent au Cavalier une source d'inspiration presque sans limite. En puisant dans cette somme de connaissances, d'anecdotes, il peut faire, durant des heures entières, des récits plus captivants les uns que les autres. Il peut ainsi capter complètement l'attention d'un auditoire {(2x Intelligence)+ Niveau}%.

*
* *

« Ca passe ou ça casse !
Enfin, disons, ça passe ou j'me casse ! »

Auteur inconnu



Chevaliers Sert'Vert
(L'Ordre des…)



L'ordre est né en 344 du Second Calendrier Ilvanirien dans la région d'Axélie (ouest de l'Arn'Armor).
C'est cette année là que le Druide « Prodalus le vertueux », ainsi nommé parce qu'il avait fait vœux de chasteté, de sobriété et de pauvreté, fut tué dans le bois des deux menhirs (sud-est d'Axeltoc) par un groupe de trappeurs en quête de profits rapides. Prodalus, qui avait voulu leur interdire l'accès à un étang isolé où un vaste groupe de loutres argentées avaient établi sont gîte pour l'hiver, tomba sous les coups d'épée des chasseurs…
La disparition de Prodalus, figure exotique du druidisme de son époque, avait soulevé un émoi important dans tout le corps druidique du royaume Arn'Armorois. Au point que le Druide Morfredus de Rival demanda au grand conseil de l'ordre de la région de tenir une Réunion extraordinaire afin de donner un caractère de protestation aux funérailles grandioses qui devaient être organisées pour le défunt. C'est lors de cette rencontre du conseil de l'ouest que la proposition de créer un ordre de chevaliers dévoués à Mère Nature fut évoquée pour la première fois, à l'initiative de l'Archi-Druide Saridus. « Los a ses templiers pour défendre ses temples et ses monastères, nous qui sommes les prêtres de Dame Nature nous devons de constituer un corps de gardiens des temples que sont nos forêts, nos lacs, nos campagnes », affirma-t-il à ses coreligionnaires. L'enthousiasme qui naquit alors donna naissance un mois plus tard au tout nouvel Ordre des Chevaliers Sert'Vert, les soldats de Mère Nature. L'ordre n'a depuis cessé de prendre de l'ampleur et de rallier à lui les plus fervents guerriers fidèles du druidisme.

Aujourd'hui, l'ordre compte des membres en Arn'Armor, en Elarstan, en Salisie et en Algalith. De plus, un certain nombre de ses représentants parcourent le continent pour veiller aux intérêts de la nature et de ses prêtres.

☙ Description de l'Ordre

Hiérarchie : L'ordre des Chevaliers Sert'Vert compte quatre grades différents, celui d'**Initié**, de **Méritant**, de **Serviteur** et de **Maître**. Bien sûr, chaque membre commence sa carrière dans la guilde en temps qu'Initié. Par la suite, et en fonction de ses mérites, des services qu'il aura rendu à l'ordre, le Chevalier peut prétendre à progresser vers un grade supérieur.

L'Ordre des Sert'Vert ne possède pas de direction centralisée. Chaque Maître en accord avec le code d'honneur de l'ordre, est responsable des actes et positions des Sert'Vert pour toute la région soumise à son influence.

➢ Serment d'intronisation

Je jure en me présentant devant le très honorable cercle de mes paires de toujours servir au mieux les intérêts de la déesse nourricière la Nature. Je n'ai plus qu'une mère, Mère Nature, je n'ai plus qu'une maîtresse, Dame Nature, je n'ai plus qu'une envie, protéger Déesse Nature.
En ce jour unique dans mon existence, moi, _____ , de la région de _____ , je fait le serment de servir l'Ordre des Sert'Vert, de me soumettre à son code de conduite et aux préceptes de ses Maîtres.

➢ Cérémonies Rituelles

Ces cérémonies sont toujours effectuées en présence d'un Maître de l'Ordre, d'un Druide et d'un assistant (druide ou chevalier de l'ordre). Elles ont pour but de renforcer l'esprit et le corps du Chevalier Sert'Vert.

- Cérémonie de l'Initié.
Le Chevalier est soumis à sa première épreuve. Placé au centre d'un cercle de pouvoir druidique, il est soumis aux influences magiques issues de la puissance de la nature. Le Rituel prononcé par le Druide, supporté par le Maître et l'assistant, opère une modification en profondeur du sujet, affectant lentement son psychisme pour lui ouvrir les portes d'une plus grande sagesse. Cette cérémonie s'accompagne toujours d'une modification notable des traits du sujet (son visage devient plus carré, ses traits plus brutaux, plus massifs…).

Epreuve : le sujet doit lancer un D100 qu'il compare à la somme de :
(niveau) + (Force) + (Constitution) + (Intelligence) + (Sagesse) + (Perception)

	Gain en Sagesse	*Perte en Beauté*
D100 > somme	1D2	1D3+1
D100 égal ou < de 1 à 15 %	1D2	1D4
D100 < de 16 à 30 %	1D3	1D3
D100 égal ou < de 31 à 55 %	1D3	1D2
D100 égal ou < de 56% à +	1D4	1D2
D100 = 01 ou 02	1D3+2	1D2

En plus de l'épreuve initiatique décrite ci-avant, l'Initié doit pouvoir réciter par cœur le « code du lierre ». S'il s'en montre incapable, il est tout de même reçu au terme de la cérémonie comme membre à part entière, mais l'ordre l'informera d'un délai au terme duquel il devra de nouveau se présenter devant son Maître Sert'Vert pour de nouveau réciter les paroles du code. S'il s'en montre une nouvelle fois incapable, il demeurera Initié longtemps et n'aura que peu d'espoir de devenir un jour Méritant.



- Cérémonie du Méritant.

Le Chevalier est soumis à sa deuxième épreuve. Il passe successivement au cœur de deux cercles de pouvoir druidique. Le Rituel prononcé par le Druide, supporté par le Maître et l'assistant, modifie la Force du sujet, affectant lentement sa musculature. Cette cérémonie s'accompagne toujours d'une modification notable de l'allure générale du sujet (aspect plus massif, moins doux, passage à un physique de brute épaisse…).

Epreuve : le sujet doit lancer un D100 qu'il compare à la somme de :
(niveau) + (Force) + (Constitution) + (Intelligence) + (Sagesse) + (Perception)

	Gain en Force	*Perte en Charisme*
D100 > somme	1 pt	1D3
D100 égal ou < de 1 à 15 %	1 pt	1D2
D100 < de 16 à 30 %	1D2	1D2
D100 égal ou < de 31 à 55 %	1D3	1D2
D100 égal ou < de 56% à +	1D3+1	1 pt
D100 = 01 ou 02	1D3+2	1 pt

- Cérémonie du Serviteur.

Le Chevalier est soumis à sa troisième épreuve. Il passe au centre d'un cercles de pouvoir druidique. Le Rituel prononcé par le Druide, supporté par le Maître et l'assistant, modifie la Constitution du sujet, affectant sa résistance et sa robustesse. Cette cérémonie s'accompagne toujours d'une affection des capacités de Percetion du sujet (myopie pus ou moins forte, ouïe moins nette, disparition de l'odorat…).

Epreuve : le sujet doit lancer un D100 qu'il compare à la somme de :
(niveau) + (Force) + (Constitution) + (Intelligence) + (Sagesse) + (Perception)

	Gain en Constitution	*Perte en Perception*
D100 > somme	1 pt	1D3
D100 égal ou < de 1 à 15 %	1 pt	1D2
D100 < de 16 à 30 %	1D2	1D2
D100 égal ou < de 31 à 55 %	1D3	1D2
D100 égal ou < de 56% à +	1D3+1	1 pt
D100 = 01 ou 02	1D3+2	1 pt

➢ Règles de l'ordre

En 349 du S.C. Saridus a livré en enseignement oral le « code du lierre » aux disciples de l'Ordre. Ses paroles sont depuis reprises fidèlement par chaque Maître de l'ordre lorsqu'il livre les préceptes des Sert'Verts à un initié.

- Pour bien vivre, l'homme doit vivre en accord avec sa mère la Nature.
- Le Chevalier Sert'Vert est par essence le protecteur de tous les animaux.

Il n'existe pas d'animaux mauvais, ni d'animaux nuisible.
Chaque animal possède un rôle dans le grand orchestre de la Nature, que le Sage à défaut de connaître doit admettre.

- Le bien et le mal n'existent que dans les cœurs des hommes qui méconnaissent Dame Nature. Pour elle tout procède du divin équilibre.
- Les humains doivent être instruits de leurs fautes envers Mère Nature lorsqu'ils en commettent.

L'ignorant ne peut être puni sévèrement des erreurs qu'il ne connaît pas.
Celui qui une fois a été averti ne mérite plus ensuite de mesure dans son châtiment.

Le Chevalier Sert'Vert techniquement

Pour tous les sujets qui ne sont pas abordés ici, le Chevalier Sert'Vert doit se reporter aux règles qui régissent le Guerrier. Il n'a cependant droit aux bottes communes que dans la limite de une pour 5 niveaux (et aucune dont le niveau minimum d'apprentissage est égal ou supérieur à 10) et ne peut apprendre à combattre « en protection ».

➢ Armes et métaux

Au quotidien, le Chevalier Sert'Vert peut utiliser toutes formes de protections et d'armes, qu'elles soient en métal, en bois, en os… Cependant, toute utilisation, tout contact prolongé avec une protection ou une arme en métal conduit invariablement le chevalier à perdre pour 48 heures l'accès à tous ses pouvoirs magiques.



Armes utilisées.
Comme le guerrier, le chevalier Sert'Vert peut utiliser toutes les armes, y compris les armes à deux mains.
Cependant, l'ordre a développer des compétences martiales spécifiques à l'emploi de la masse piquetée de dents (1D+3, 0/0), la lance à pointe d'os (1D+3, 0/+1) et la hache en silex (1D+4, 0/-2) (cf. ci-dessous).

Protections utilisées.
Toutes les protections sont accessibles au chevalier, du simple vêtement à l'armure intégrale en métal ou non, mais les contraintes liées à l'utilisation de la magie contribuent à faire que la grande majorité des Sert'Verts se tournent vers l'emploi des cottes de cuir et des boucliers de bois…

➢ Maîtrises martiales

Dès son accès au rang d'initié, le Chevalier commence à développer des compétences martiales particulières (Cf. liste des Bottes du Chevalier Sert'Vert). Contrairement au guerrier, le Sert'Vert n'effectue pas par la suite de formation complémentaires auprès d'un maître d'arme, il opère des retraites.
Pour faire retraite, le Chevalier doit se trouver un endroit paisible, si possible un refuge en forêt, une cabane dans une zone isolée de la région… Là, seul, pour une période d'une quinzaine de jour à un mois (1D2), le Chevalier Ser'Vert mûrira les mouvements qui lui permettront ensuite de réussir la botte qu'il aura choisie à tout coup. Au terme de cette période d'isolement studieux, le Chevalier devra tester son Adresse et son Intelligence (il reçoit un bonus d'un point sur chaque épreuve pour chacun des 4 niveaux qu'il possède) et seul un succès dans ces deux épreuves désignera un succès dans l'apprentissage de la botte choisie.

N.B. : le nombre maximum de Botte de Sert'Vert qu'un Chevalier peut maîtriser est égal à un demi de ses niveaux (soit 1 pour le niveau 2, 2 pour le niveau 4,…).

➢ Avantage divers

- Face aux morts-vivants.
Le Chevalier développe une Résistance particulière aux pouvoirs spécifiques des morts-vivants à hauteur de 4% par niveau. Cette résistance est efficace face à l'aspiration de niveau du Nécrophage, face aux maladies transmises par la Momie, au charme du Vampire, au vieillissement du touché des Fantômes (économie d'année en proportion du % de résistance)…
Fervent dans la lutte contre des créatures qui se trouvent à ce point aux antipodes de la Nature et de la vie, le Chevalier peut, une fois par niveau et par jour, concentrer sa fureur dans un assaut de combat. Il en retirera un bonus de 1D4 points d'impact du niveau 1 à 6, 1D6 du niveau 7 à 10, 1D8 du niveau 11 à 16 et 1D10 du niveau 17 à +.

- Peau d'Ecorce.
Son niveau de fois par semaine, le Chevalier peut utiliser le pouvoir magique Druidique de Peau d'Ecorce. Sa peau s'en trouvera artificiellement durcie au point de lui conférer une protection naturelle de 2 points. La durée de ce pouvoir est de deux assauts par niveau.

- Langage Animal.
Dès le niveau 7, le Chevalier commence à percevoir le sens des gestes, des sons que produisent les animaux. Au niveau 8, cette compréhension, qui nécessite une bonne concentration et une attention poussée, devient meilleurs, et le Sert'Vert peut, au moins 30 minutes par jour (réparties sur la journée en tranches d'au plus 8 à 10 minutes), comprendre presque complètement le langage des animaux. Au niveau 10 cette compréhension est complète et peut être exercée plus d'une heure par jour.

Le Chevalier est aussi à même de se faire assez bien comprendre des animaux.

- Animal Totem.



Lorsqu'il a atteint le niveau 4, le Chevalier peut effectuer une retraite afin de découvrir et d'appeler à lui son animal Totem. Le plus souvent, ce sera un animal dont la race sera choisie par le Chevalier lui-même (de la taille d'une souris à celle d'un cerf). Durant sa retraite, il priera ainsi Mère Nature de lui confier un animal avec lequel il pourra entrer en symbiose.
Dès qu'il rencontre son animal Totem le Chevalier est capable d'établir avec lui une communication simple mais efficace. L'animal se comportera avec le Chevalier de manière tout à fait amical et reconnaîtra si celui-ci le lui demande tous les individus désignés comme des amis.
Après une semaine de vie commune, le Chevalier sera capable de transférer son esprit dans le corps de l'animal, et après un court apprentissage, il sera à même d'utiliser tous les sens et tous les membres de son Totem avec efficacité.
Jusqu'au niveau 7, le corps du Sert'Vert reste inerte, sans aucune réaction (perte de 2D4 points de vie au réveil).
Du niveau 8 à 12, le corps du Chevalier est expédié dans l'Astral (perte de 2D12 points de vie au retour).
Dès le niveau 13, le Chevalier est capable d'ubiquité et pourra utiliser son corps sans aucune restriction !

*
* *

« Notre Nature, c'est de défendre la Nature et combattre ceux qui la dénaturent ! »
Aldrodus (554~612 du S.C.)



Chevaliers Tonnerre
(L'Ordre des…)



Groupement mystique étrange, proche du fonctionnement sectaire, héritier de très anciennes traditions occultes, l'Ordre des Chevaliers Tonnerre possède un mode de fonctionnement bien particulier.
D'orientation neutre ou mauvais, selon les époques et les Maîtres, l'Ordre réuni un nombre conséquent de fanatiques, de déments, de sadiques et de forcenés en tous genres sous la bannière du chaos et de la destruction. Officiellement, l'Ordre prône la mise à mort de ce monde pour que reviennent les jours meilleurs d'avant la loi, d'avant la servitude qu'imposent à tous les tenants de la société bien-pensante.
Cependant, derrière ce nihilisme affiché, nombreux sont ceux qui pensent que les Maîtres de l'Ordre poursuivraient en fait un but bien précis et bien différent de cette recherche de déconstruction fanatique.
Ce qui demeure certain, c'est que quelque soit leur finalité ultime, les Chevaliers Tonnerre ont un souci constant, celui de la continuelle quête du pouvoir par la violence et l'oppression.
Ce goût violent, ainsi que la haute taille des membres de l'Ordre et leurs yeux qui peuvent devenir d'un rouge vif, sont autant de raison qui font que les Chevaliers Tonnerre sont terriblement craints, ou haïs, dans toutes les régions du continent.
Au cœur de l'Ordre, on encourage les Chevaliers à se tourner vers des divinités neutres ou mauvaises de la guerre et/ou de la mort. Un certain nombre d'entre eux prient des divinités anciennes presque disparues.

L'Ordre est né en 549 du Second Calendrier dans les *Collines de Glace* (Nord Ouest Ilvanirien). C'est toujours dans cette région désolée que se situe le siège de l'Ordre aujourd'hui. Le premier Maître de l'Ordre fut *Joacquim Ternecin*, qui resta célèbre dans l'histoire pour les multiples massacres et actes de barbarie dont il fut l'auteur.

Valeurs de base

D'une notoire sévérité, les Maîtres Chevaliers Tonnerre opèrent toujours une stricte sélection parmi les candidats à l'entrée dans l'Ordre. D'abord, les postulants les plus petits sont impitoyablement écartés (massacrés disent les rumeurs), afin que seuls les plus grands soient recrutés. De fait, tous les Chevaliers mesurent au moins 1,90 mètres (189 + 1D12 cm).

Ensuite, seuls les plus forts demeurent en lisse pour intégrer le groupe :
Courage 12 – **Force** 13 – **Constitution** 17.

La réputation des Chevaliers Tonnerre, de même que l'habitude qu'ils prennent de se montrer régulièrement mal-aimables et violent, limitent leur **Charisme** à 10.

L'**énergie vitale** dont dispose ces forces de la nature est plus importante que pour la moyenne humaine et chaque Chevalier tonnerre dispose au niveau 1 de **35 points** de vie. Ensuite, à chaque niveau cette base augmente de (1D+1) points, plus le bonus éventuel de Constitution.

Guerriers avant tout, les Chevaliers Tonnerre utilisent cette cadence de combat, les notes de base de cette classe (Att 10 et Prd 8), l'aptitude au combat avec arme à deux mains contre les créatures de plus de 3 mètres (bonus de 1D6), et les Jets de Protection.
Ils peuvent aussi apprendre des bottes, seulement 1 pour 4 niveaux possédés, mais ils ne peuvent ni combattre en protection avec un bouclier, ni utiliser la spécialisation d'arme pour augmenter la maîtrise du maniement des armes difficiles.

Les Chevaliers Tonnerre peuvent être Chaotiques Mauvais, Neutres Mauvais, Chaotiques Neutre ou encore rarement Neutres. Bien évidemment aucun bon ou loyal ne saurait être admis dans l'Ordre.

Armes et Protections

Les Chevaliers Tonnerre peuvent utiliser **toutes les protections** et tous les boucliers, cependant, équipés d'une armure ils perdent 1 point en Attaque et 1 point en Parade.
Dans le domaine des armes, ce sont surtout les épées qui ont leur faveur, et tout au long de sa carrière, le Chevalier a à cœur de perfectionner les enseignements reçus de ses pairs lors de sa formation initiale dans ce domaine.

Utilisation des épées :	Epée :	1D+4 (0/0)
	Epée Bâtarde :	1D+5 (0/-1) (ou 0/0 si utilisée à 2 mains)
	Epée à deux mains :	1D+6 (0/-2) (ou 0/0 si utilisée à 2 mains)

Spécificités, avantages et inconvénients des Chevaliers Tonnerre

- **Force**. Les Chevaliers Tonnerre, grâce à leur science spéciale des combats jointe à leur stature puissante, bénéficient d'un bonus de dégâts de 1,5 points par point de Force au dessus de 12.
Ainsi, Borlok, Chevalier Tonnerre avec une Force de 16, obtient-il un bonus de 6 points d'impact sur ses armes.
(16 – 12 = 4 , 4 x 1,5 = 6)

- **Foudre**. Avantage le plus puissant des Chevaliers Tonnerre, la maîtrise de la Foudre permet à une distance de (5m + 1m/niv) de lancer un éclair faisant 3D8 Blessures électriques (Save contre les sorts, si réussi ½ dégâts).
Dans un lancé d'éclair, le Chevalier peut créer jusqu'à 3 Foudres simultanées, qu'il pourra répartir s'il le souhaite entre 3 adversaires différents.
Le lancement d'un éclair prend ½ assauts.
Le Chevalier Tonnerre peut utiliser ce pouvoir autant de fois qu'il a de niveaux.
N.B. : le Chevalier Tonnerre ne peut lancer des éclairs au cours de deux assauts consécutifs.
Le Chevalier ne peut pas lancer un éclair et frapper, par contre il peut lancer un éclair et parer normalement ensuite.

- **Télékinésie**. Le Chevalier peut par concentration déplacer des objets d'un poids maximum de 5 kg par niveau à une distance de (5m + 1m/niv). Il peut maintenir sa concentration durant au plus une minute. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par 2 niveaux du Chevalier par jour.

- **Aura**. Il émane des Chevaliers Tonnerre une aura un peu particulière qui impose généralement la méfiance aux êtres faibles et aux animaux. De ce fait, ils ne peuvent monter que des chevaux éprouvés, ou des créatures particulières à l'orientation neutre ou encore mauvaise.
Dès le niveau 8, il faut à ses adversaires de niveau 1 ou moins un jet de Courage pour refuser d'exécuter un de ses ordres !
Ainsi Hürl, célèbre Chevalier Tonnerre d'un autre monde, monte-t-il un Bicéphale du Diable.



- **Talisman de Protection**. Lors de son accès au niveau 3, le Chevalier Tonnerre reçoit, s'il en est jugé digne, un Talisman taillé dans une pierre magique spéciale, le Chaldare, qui le protégera contre la magie à hauteur de :
(4 x niveau) %.

- **Yeux rouges**. Dès le niveau 4, l'exercice du contrôle de l'élément électrique, par l'emploi de la foudre, permet au Chevalier qui le désire de rendre rouge ses yeux. Ce rouge, lumineux est visible dans le noir et peut trahir la présence du Chevalier, mais il lui permet aussi de percevoir le spectre infrarouge et de déceler ainsi jusqu'à une trentaine de mètres les sources de chaleur (Infravision).

- **Orage**. Au niveau 10, le Chevalier peut provoquer un orage une fois par jour (si le temps est un peu nuageux) d'une durée de 1D4 heures. Cet orage fait environ 2 km de diamètre et suit le Chevalier dans ses déplacements.

- **Télépathie**. Au niveau 16, le Chevalier peut communiquer par Télépathie jusqu'à 20 mètres.

- **Aptitudes de base**. *Equitation* (degré II) - *Réparer les Armes* (degré II) - *Prévision du Temps* (degré II).

Hiérarchie

Bien que nettement chaotique, l'Ordre est très fortement hiérarchisé. Il n'est pas rare en son sein qu'un membre dirigeant châtie lui-même, et souvent par une « élimination physique radicale », un subalterne irrespectueux ou incompétent.

Grades : Novice *(à l'entrée dans l'Ordre)*
Ecuyer de la Foudre *(après quelques mois, si les services sont bons)*
Chevalier de l'Ordre *(après un an, premier rang véritablement important)*
Chevalier Tonnerre *(rang de tous les Chevaliers qui ont vraiment fait leurs preuves)*
Maître Foudre / Maître Tonnerre / Maître Orage *(titres des 3 lieutenants principaux)*
Grand Maître de l'Ordre *(rang le plus élevé)*

*

« La loi est une porte qui interdit l'accès au bonheur, mon épée en est la meilleurs clef ! »
Troclef le Sinistre (Grand Maître de l'Ordre, 709~744 du S.C.)

Le Druide…



Le Druide est une figure particulière du monde médiéval.
Il est le défenseur et le prêtre d'une religion particulière, qui voue un culte exclusif à « *Mère Nature* ».
Mère Nature est la Déesse de la terre, protectrice des animaux, des végétaux et grande pourvoyeuse de bienfaits à qui traite la nature avec respect et amour.
Très appréciée des milieux ruraux, la Déesse de Nature n'est que fort peu présente dans les grandes cités où ses prêtres, les Druides, se font plus discrets. Mais discret ne veut pas dire absent, et il existe nombre de capitales où ces ardents défenseurs des traditions naturelles travaillent dans l'ombre pour contrecarrer les projets susceptibles de nuire à la conservation des espaces naturels (ou favoriser les projets qui mettent en œuvre expansion humaine et harmonie avec l'environnement).
« Les druides ne détestent pas les bûcherons, seulement les imbéciles qui exploitent sans discernement les ressources de Dère et portent ainsi préjudice aux générations futures ». Ainsi parlait *Zorartritus*, Grand Druide du III^{ème} siècle du Second Calendrier.

Philosophiquement…
D'un point de vue habituel, celui des grandes cités et des humains en général, les Druides sont d'**alignement Neutre**. Pour eux, tous les alignements participent de la « grande harmonie naturelle » voulue par *Mère Nature*. Ainsi, en théorie, les Druides ne s'engagent-ils jamais définitivement pour un camp ou un autre, mais tentent de faire en sorte que toujours l'équilibre entre l'ombre et la lumière soit préservé.
Dans la pratique il en va souvent autrement. Les « mauvais » désirant toujours l'anéantissement complet de leurs adversaires « bons », et se montrant incapables du pardon et de la miséricorde nécessaire à la continuité de l'équilibre, les Druides sont généralement conduits à s'allier avec les « bons » pour que l'équilibre se maintienne.

> *N.B. : cette analyse n'est pas partagée par les tenants d'un ordre druidique déviant appelé « Druide Sombre ». Fidèles de la Déesse Korissa (fille reniée de Mère Nature, issue des amours de la Déesse Mère et d'un Esprit Supérieur de l'air et de l'eau), les Druides Sombres propagent son enseignement, prônant que pour préserver l'équilibre, il faut s'engager résolument du côté de l'ombre, dans le camp des « mauvais », car depuis trop longtemps les civilisations « bonnes » dominent Dère et mettent en péril son futur nécessairement lié à l'équilibre des forces.*
> *Druides et Druides Sombres sont évidemment ennemis depuis toujours. Cette rivalité s'est accentuée encore dans la fin du VIII^{ème} siècle avec le retour de Korissa, libérée des liens tissés pour elle par Mère Nature.*

De bouche à oreille…
L'enseignement Druidique se fait suivant la tradition Orale. Tous les secrets, les rituels, les cérémonies sont enseignées de « bouche de Druide à oreille de Druide ». De fait, les Druides écrivent très peu, et leurs seuls écrits sont encodés et écrits avec une encre particulière qui ne peut être vue que par un œil druidique.

La magie druidique tourne généralement autour de l'utilisation des forces naturelles (animalières, végétales, élémentaires…). Elle ne ressemble à aucune autre, mais si elle est très différente, elle est surtout très efficace parce que particulièrement méconnue du fait du secret dont aiment à s'entourer les Druides.
Cette magie empreinte de mystères, les légendes, toutes plus imagées (sacrifices animaliers, peut-être humains ?) les unes que les autres, font du Druide un être fort peu Charismatique. Il est craint, respecté, parce qu'il fait peur le plus souvent. De fait, nombre de Druides aiment à porter des fourrures d'animaux sauvages, qu'ils ornent de crânes et ossements divers, afin de renforcer cette réputation qui leur donne une place à part dans la société…

ꕥ La Religion druidique



Les Druides sont des Prêtres protecteurs de la nature.

- Symboles : les symboles forts du culte de Mère Nature sont le chêne et le frêne, ainsi que le soleil et la lune.
Le gui est un vecteur de la puissance divine de Mère Nature, accordé aux humains.
Un menhir marque un lieu où les influences telluriques (lignes magnétiques de la planète) sont fortes, et donc propice au culte de Mère Nature. Un dolmen marque un grand croisement tellurique.

- Obligations : les druides ont pour obligation de protéger les arbres et les plantes, ainsi que dans une moindre mesure les champs, les suivants humains de la nature et les animaux.
Pour faire un feu, construire un radeau, un Druide répugnera à abattre un arbre. Pour faire du feu, le bois mort est bien plus utile. De fait, un incendie de forêt criminel sera très sévèrement châtié par un Druide.

- Alignement : les Druides développent tous une philosophie très centrale, Neutre, de la vie. Tous les alignements sont pour eux les composants essentiels d'un tout, qui forme la richesse naturelle du monde. *« Le loyal bon n'existe que pour contrebalancer le chaotique mauvais ».*

Les conditions de départ

Les valeurs minimales pour devenir Druide sont : **Courage** 12 – **Intelligence** 13
Le Charisme est limité à 10.

Sa note d'**Attaque est de 8** et sa **Parade de 8**.
Au niveau 1, le Druide commence sa carrière avec un potentiel de **30 points de vie** et de **20 points astraux**.

Il utilise les Jets de Sauvegarde du Prêtre.

Les Protections et les Armes

Protections : le Druide peut utiliser toutes les formes de protection, mais il est limité dans son choix par le matériau utilisé pour la réalisation de celle-ci. Le fer et les métaux en général ne lui sont pas autorisés (perte de points astraux, de la symbiose avec les éléments naturels…). De fait, on rencontre souvent les druides vêtus de cuir.
Bouclier : il est autorisé, mais dans la même limite que les protections en général..

***Armes** : comme pour les protections, le Druide doit prendre garde à ne pas utiliser d'arme en métal. Ses armes habituelles sont en bois, en os ou en ivoire (fléau, bâton, gourdin…).*

Maniements partiuliers :	Fléau 1D+3 (-1/-3)	Gourdin 1D+2 (0/-2)
	Serpe 1D+1 (-3/-4)	Faucille 1D+2 (-2/-4)
	Poignard d'Obsidienne 1D (0/-4)	

Les armes de jet lui sont autorisées, à la condition de ne pas être en métal (même les pointes de flèches en métal sont pénalisantes pour lui).



Bien sûr, le désir de tout Druide est l'acquisition d'un glaive, d'une hache ou d'une épée en obsidiente (voir ci-après)

Obsidienne, Obsidiente, Poignard et Serpe d'Or

L'équipement du Druide est très particulier…

Obsidienne. Pierre noire aux reflets brillants, susceptible de présenter des arrêtes extrêmement tranchantes. On l'utilise pure pour la confection du poignard d'Obsidienne qu'utilise le Druide dans ses sortilèges et incantations.

Obsidiente. Alliage (obsidienne 65%, charbon 20% et fer 15%) formant une sorte de semi-métal dont l'unité est faite grâce à du *sel rouge* et qui permet au Druide son seul contact prolongé avec le métal sans inconvénients. La résistance de ce semi-métal est en moyenne de 5% moins bonne que les autres métaux (Cf. risque d'être endommagé après un coup de maître).

N.B. : on fabrique des armes mais aussi des protections en obsidiente (cotte de maille, cuirasses…).
N.B. : le prix d'un kilo de ce semi-métal est d'environ 900 pièces d'or (d'où le prix élevé et la rareté des armes et objets de cette matière). Il faut aussi ajouter le prix du savoir faire d'un artisan spécialisé dans le travail de cette matière.

Poignard d'Obsidienne. C'est l'arme fétiche du Druide. C'est avec lui que le Druide lance ses sortilèges. Privé de ce poignard, le Druide n'a plus que 60% de chance de lancer un sortilège…
Le prix de ce poignard est d'environ 250 pièces d'or.



Serpe d'or (ou faucille). C'est l'instrument qui permet au Druide d'accomplir le rituel magique de la cueillette du gui.
Le prix est généralement de 80 à 120 pièces d'or pour une serpe et de 110 à 160 pièces d'or pour une faucille.

ꕤ Le Gui, utilisation et gestion

Le gui est une plante qui vit en parasite dans les hautes branches des grands arbres. Il se nourrit de la sève de son hôte.
Les Druides utilisent le gui pour ses vertus magiques incomparable dans l'utilisation des sortilèges druidiques.
« Nourrit du sang des arbres, eux-mêmes fils privilégiés de Dère, le gui concentre en ses feuilles toute la bénéfique puissance de Mère Nature », ainsi parle l'enseignement druidique classique.

La cérémonie de la cueillette. Le Druide doit cueillir le gui lui-même, dans les branches d'un chêne ou d'un hêtre, entre le 22 et le 29 de chaque mois (période favorable du cycle lunaire). Il doit couper le gui avec sa serpe d'or (ou sa faucille d'or).
Un Druide peut cueillir 3D20 feuilles de gui utilisables en une heure de cueillette.

Utilisation. Le gui est le composant essentiel et nécessaire des sortilèges druidiques. Le Druide doit utiliser **une feuille de gui par 10 points astraux** d'un sortilège (un sort au coût de 4 pts astraux consomme une feuille, un sort de 21 pts astraux consomme trois feuille…).
Le Druide doit avoir une feuille de gui, piochée dans une bourse souvent ouverte à la ceinture, dans une main et lancer son sort. La feuille de gui est magiquement consumée par le sortilège.

N.B. :	*lancer de sort sans gui*	*60% d'échec de sort*
	lancer sort avec gui vieux de trois semaines et plus	*sort à 75% d'efficacité*
	lancer sort avec gui vieux de un mois et plus	*sort à 50% d'efficacité*
	lancer sort avec gui cueilli par un autre Druide	*sort à 50% d'efficacité*

ꕤ Titres, Sorts et Pouvoirs Spéciaux

Niveau	Titre	Nb de sort	Pouvoirs Spéciaux
1	Novice	7	Bonus de 2 aux jets de résistance sur le Feu et la Foudre
2	Hermite	7	Identification du type d'animal
3	Initié du 1er cercle	8	Identification du type de plante, identification de l'eau pure
4	Initié du 2ème cercle	9	Passage à vitesse normale et sans traces sous les obstacles boisés
5	Initié du 3ème cercle	10	Métamorphose en mammifère
6	Initié du 4ème cercle	12	Métamorphose en reptile
7	Initié du 5ème cercle	15	Métamorphose en oiseau
8	Initié du 6ème cercle	18	-
9	Initié du 7ème cercle	20	Identification du type de Monstre
10	Initié du 8ème cercle	23	-
11	Initié du 9ème cercle	25	-
12	Initié Supérieur	27	
13	Druide	29	-
14	Druide	31	-
15	Druide	33	Métamorphose en poisson -
16	Druide	35	-
17	Druide	37	
18	Archi-Druide	42	Métamorphose en insecte-
19	Archi-Druide	47	-
20	Grand Druide	52	-
21	Grand Druide Supérieur	57 et plus	-

Le druide possède un nombre important de pouvoirs Spéciaux (Cf. ci-dessus). Certains parlent d'eux-mêmes, mais pour d'autres, il est besoin d'apporter certaines précisions.

- **Métamorphoses**.
Lorsqu'un Druide atteint son niveau 5, il doit faire retraite dans un lieu naturel et isolé. Là, il entamera une profonde méditation (2D10 heures) au cours de laquelle il découvrira le pouvoir de métamorphose. La première de ces métamorphoses permet au Druide de se transformer, littéralement en un mammifère.

> *Le MdJ demandera au Druide d'effectuer un jet de pourcentage. Plus ce jet sera haut, plus large sera le choix laissé au Druide pour son animal de métamorphose (sur un 01/05 par exemple, ce sera le MdJ qui choisira l'animal, sur un 98/00 le joueur pourra quasiment choisir ce qui lui plait, de la souris à l'éléphant…). Ce choix est définitif !*

Chaque métamorphose (humain/autre et autre/humain) prend 1 assaut complet. Elle inclut le matériel du Druide (jusqu'à concurrence de 80% de son poids). Sous forme non-humaine le Druide possède toujours ses notes d'intellect et ses points de vie, il utilise les notes physiques (Force, Constitution…) de sa nouvelle forme.
De retour à la forme humaine, le **Druide se trouve régénéré**, il récupère de 20 à 50% (soit [(1D4+1) x 10]) de ses points de vie éventuellement perdus.

N.B. : le processus est le même pour tous les types ultérieurs de Métamorphoses (retraite, D100 et choix, régénération…)

Le Druide ne peut utiliser une même métamorphose qu'une seule fois par jour, mais il peut dans une même journée utiliser toutes ses métamorphoses, les unes après les autres…

ꕤ Avantages particuliers

- Aptitudes. *Escalade* (degré I) – *Soigner les Blessures* (degré I) – *Traiter les Fièvres* (degré I)
Dressage (degré I) (tous animaux) – Prévision du temps (degré II)

- Langues. Tous les Druides parlent leur propre langage, un dialecte mystérieux et secret, le *Druidique*.
De plus, tous les niveaux au-delà du deuxième, les Druides développent la maîtrise d'une langue issue de la sélection suivante : *Gnome – Elfe – Reptilien – Dragon Vert – Géant des Collines – Dryade – Hobbit – Sylvain – Ent – Esprit Follet – Manticore – Génie des Eaux – Pixie – Faune – Centaure*.

- **Confection de Potions Magiques.** S'il n'est pas le seul à savoir créer des potions, Médicastres et Ménestrels s'y entendent aussi pour la création des potions de soin, il est en revanche le maître, avec l'Alchimiste, de la connaissance des différentes chimies et de la manière d'obtenir à partir des plantes des potions magiques très efficaces.
Cette connaissance est développée à partir du niveau 5 de Druide, et à chaque niveau au-delà, lors des cérémonies druidiques (d'où un maximum de formules de potion tel que : 2 au niveau 5, 4 au niveau 6, 6 au niveau 7, 8 au niveau 8…).
Pour créer une potion, le Druide a besoin de plantes qu'il est seul à connaître en forêt. Il les cueille lui-même avec sa serpe d'or et les sèche (le plus souvent) avant de les utiliser.

Recherche de Plante : [50 + (2 x niv)] % (sous certaines conditions, climat, région,… la recherche peut subir un malus). Une recherche dure 1D4 heures. En cas de succès, le nombre de doses trouvées est de 1D4.
Technique : le Druide prépare une décoction de gui, à laquelle il incorpore la ou les plantes concernées. Il doit être dans un endroit relativement calme et posséder un mini-laboratoire (pipettes, fioles, casseroles…) (valeur 200 pièces d'or) (poids 8 kg).
Le Druide effectue alors divers rituel, certaines incantations et s'acquitte d'un certain nombre de points astraux.
Les potions ainsi créées ont une durée d'efficacité de 1D10 jours par niveau du Druide.

ꕤ Appel d'un Allié Animal

Dès son deuxième niveau, le Druide peut faire appel, une fois par saison au maximum à un Allié Animal (Cf. le sortilège « Invocation d'un Familier »). L'appel de ce familier est gratuit. Il nécessite que le Druide fasse retraite durant au moins 24 heures dans un lieu propice à la méditation en milieu naturel.
Il y a 25% de chance, plus 10% de chance par niveau (maxi de 90), qu'un animal conforme au souhait du Druide se présente à lui pour faire alliance au terme de sa retraite.
Le Druide doit faire son choix dans la liste des animaux définit dans les sorts :
- *invocation d'animaux inférieurs*, du niveau 2 au niveau 4
- *invocation d'animaux moyens*, du niveau 5 au niveau 7
- *invocation d'animaux supérieurs*, dès le niveau 8.

N.B. : un Druide qui a dépassé le minimum requis peut faire appel à un animal d'un type inférieur au minimum de son niveau (c-à-d qu'un Druide de niveau 6 peut faire alliance avec un animal dit « inférieur » et un Druide qui a dépassé le niveau 8 peut faire alliance avec n'importe quel type d'animal).

Le lien qui unit le Druide à l'animal appelé est différent de celui définit dans le sortilège *Invocation d'un Familier*. L'Allié est toujours amical envers le Druide, si celui-ci se montre prévenant et amical. Il est sensible (avec son intelligence) au devenir du Druide et peut mettre sa vie en péril pour lui.

Après une semaine passée avec son Allié, le Druide acquiert les avantages suivants (tant que l'Allié se trouve à moins de 50 mètres) :
- les **points de vie** de l'Allié viennent augmenter les siens propres (100% pour un mineur, 50% pour un moyen, 33% pour un supérieur)
- la **meilleure qualité** de l'Allié confère un bonus de 1 point à la qualité correspondante chez le Druide (un gorille accordera 1 point de Force, alors qu'un Buffle accordera 1 point de Constitution).
- si l'Allié possède une **capacité de perception** particulière (nyctalopie, infravision, acuité auditive supérieure…), cette capacité est accordée au Druide.

N.B. : le Druide peut cesser l'Alliance quand bon lui semble, en effectuant une cérémonie d'adieu d'une dizaine de minutes avec son Allié dans un lieu isolé.
N.B. : si l'Allié vient à mourir alors qu'il est uni au Druide, celui-ci doit effectuer un jet de Résistance aux Traumatismes. En cas de succès le Druide perd pour 1D4 jours 1 point de Force, Constitution et Courage.
En cas d'échec, il perd pour 2D4 jours 1 point de Force, Constitution et Courage, ainsi que 1D3 points de vie permanents !

ꕥ Cérémonie Druidique

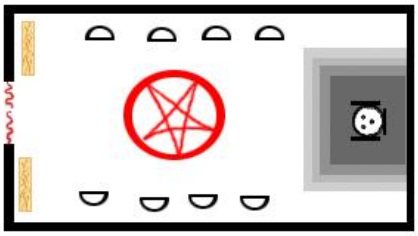
Régulièrement, et au plus une fois entre deux aventures, un Druide peut se rendre à une cérémonie druidique organisée par ses pairs. Durant ces cérémonies, les Druides testent leurs pouvoirs, leur sagacité, leur corps aussi. C'est l'occasion pour un Druide de rencontrer ses maîtres, mais aussi de développer son potentiel astral.
Attention cependant, une cérémonie druidique ratée peut avoir des conséquences très négatives pour le sujet.

Une cérémonie se déroule toujours sous la direction d'un Druide (niveau 13), assisté par au moins deux Druides au moins initiés du 3ème cercle (niveau 5), ou 4 Druides initiés du 1er cercle (niveau 3).

- **Droit d'accès**. Le Druide doit s'acquitter d'un droit d'entrer :

Niveau3	prix	Niveau	prix
1 à 5	1000 p d'arg	11 à 15	4500 p d'arg
6 à 10	2000 p d'arg	16 et +	10000 p d'arg

- **Lieu**. Une cérémonie se tient généralement dans une salle souterraine d'un collège druidique, ou encore de nuit dans une clairière, au milieu d'un cercle de 5 chênes (à défaut de 5 menhirs, ou d'un dolmen).



La cérémonie se déroule en différentes épreuves qui seront jugées par le Druide qui la dirige. La somme des appréciations viendra modifier la note de base qui représente le nombre à tester, **40% pour un humain, 45% pour un nain**.

1°) le candidat se lève ou entre dans la pièce de la cérémonie. Il se présente à l'assistance (il est apprécier de donner son non et son titre druidique, de parler clairement, d'être poli et original, sobre et distingué…)

⇨ +/– 5%, jusqu'à 10 pour une présentation très originale

2°) le candidat se place comme on l'y invite au centre du pentacle, où les autres Druides (3 à 5) l'entourent et commencent à psalmodier des incantations rituelles.
Epreuve d'Intelligence avec malus de 3 pour le sujet qui doit répéter le plus vite et le plus longtemps possible les phrases rituelles de ses pairs.

⇨ pour chaque point de différence avec la note maxi : +/- 2%

(exemple : un 8 au D20 pour une note d'intelligence de 16 donne un bonus de 10% (16-3=13, 13-8=5, 5x2%=10%)

3°) le maître de cérémonie soumet le candidat à une épreuve mentale, une énigme.

⇨ pour chaque point de différence avec la note maxi : +/- 10%

4°) le candidat est soumis à une épreuve physique. On testera alors son adresse par un tir à l'arc, ou sa force dans un combat, ou encore ses capacités à viser juste avec une boule de feu…

⇨ +/– 10%

5°) la Force du Druide est mesurée pour modifier la note à tester.

⇨ chaque point de Force au-dessus de 13 = + 3%
⇨ chaque point de Force au-dessous de 10 = - 7%

6°) la somme de l'Intelligence et de la Sagesse donne aussi des modifications.

⇨ chaque point au-dessus de 30 = + 2%
⇨ chaque point au-dessous de 26 = - 2%

Puis, le rituel s'accélère. Le candidat teste avec le lancer d'un D100 sa note de base modifiée par tous les bonus/malus issus des épreuves.

Succès de…	*Effet*	*Echec de…*	*Effet*
0	Gain de 1D pts astraux	01 à 10	Perte de 1D pts astraux
01 à 10	Gain de 2D+2 pts astraux	11 à 20	Perte de 1D+3 pts astraux et 1 pt de Force
11 à 20	Gain de 3D+2 pts astraux	21 à 30	Perte de 2D+3 pts astraux et 2 pts de Force
21 à 30	Gain de 4D+2 pts astraux	31 et + ou 00	On inverse le pourcentage mis à l'épreuve et c'est autant de chance de tomber dans un coma profond de 2D8 jours (plus 5% de risque de mourir). Au réveil, ou à la résurrection, le Druide perd 10 à 50% de ses points astraux et 1D4 points de Force
31 à 40	Gain de 5D+6 pts astraux		
41 à 60	Gain de 6D+8 pts astraux		
61 et +	Gain de 7D+10 pts astraux et 1 pt de Force		
Sur un 01	Gain de 10D+20 pts astraux et 2 pts de Force		

ꕥ Rituel de Perfection

A différentes étapes de son existence, le Druide peut faire retraite, seul, afin d'opérer un Rituel de Perfection. Ces cérémonies solitaires ne sont permises que 4 fois dans la vie d'un Druide, au niveau 3, puis au niveau 7, 10 et 15.
Cette retraite doit être faite en un lieu isolé et naturel. Elle dure 5D12 heures, durant lesquels le Druide doit jeûner.
Au terme de cette retraite méditative, il se soumet à trois épreuves : Perception, Intelligence et Sagesse.

Niveau	*Succès dans 3 épreuves*		*Succès dans 2 épreuves*		*Succès dans une seule épreuve*	
	Gain Pts vie	*Gain Pts astraux*	*Gain Pts vie*	*Gain Pts astraux*	*Gain Pts vie*	*Gain Pts astraux*
3	1D4	2D6	1D3	2D4	1 point	1D4
7	1D6	2D8+2	1D4	2D6+1	1D2	2D4
10	1D6+2	4D8+6	1D6	3D8+4	1D3	2D6+2
15	2D6+2	8D8+10	1D6+2	6D8+5	1D4+1	3D8+3

Ces Rituels sont éprouvants pour le Druide qui devra se reposer ensuite 1 jour par tranche de 5 heures passées en retraite.

ꕥ La Hiérarchie

Le Druidisme est une religion et comme dans toute religion, la hiérarchie est assez rigide. Cependant, les Druides étant par nature très dispersés dans le monde, ils jouissent d'une autonomie assez importante, que ne connaissent pas toujours les Prêtres « classiques ». Dès son niveau 3, initié du 1er cercle, et parfois même avant, le Druide se voit consacré à une région pour laquelle il prend les décisions qui concernent le culte avec une indépendance élevée, ne référant à ses supérieurs qu'à l'occasion d'inspections éventuelles ou de cérémonies.

Un Druide est toujours en charge d'une région entière (souvent l'équivalent d'un comté ou d'une marche), et un archi-druide a la responsabilité d'un territoire dont les frontières recouvrent généralement celle des royaumes…



« Vénérer Mère Nature est plus qu'un sacerdoce, c'est un réflexe de survie. N'est-elle pas la grande pourvoyeuse de lumière et d'air, celle qui nous donne l'eau et le pain ? »

Maître *Radorgast* (Grand Druide, *Arn'Armor*)

L'Elémentaliste



L'Elémentaliste est un cabaliste. Il maîtrise un certain nombre de sortilèges dont il use à sa guise, dans la limite de sa puissance évidemment. Ses différences fondamentales avec les Magiciens, les Druides et les Illusionniste résident dans la nature même de son pouvoir. Contrairement à eux, l'Elémentaliste ne puise pas sa « magie » dans l'Astral qui enveloppe les mondes, mais dans les flux élémentaires mêmes du monde, dans les lignes telluriques qui le parcours, dans les essences présentes intrinsèquement dans les nuages, dans l'eau…
C'est parce qu'il puise ainsi sa puissance, que l'Elémentaliste est par essence un spécialiste. Son corps ne pourrait survivre à l'influence de multiples forces naturelles.
Pour cette raison, l'Elémentaliste opère son choix lors de la grande cérémonie des pouvoirs élémentaires. C'est là que l'Elémentaliste voue sa vie à un des quatre éléments que sont le **Feu**, la **Foudre** (électricité, fille de l'air), la **Glace** (fille de l'eau) et la **Terre**. On dit alors qu'il se place en résonance. Son corps dés lors sera sensible aux manifestations de cet élément, et à celui-la seul. Il se met au Diapason de son élément.

ꕥ Les conditions de départ.

Les valeurs de base d'un Elémentaliste sont : **Courage** 12 et **Intelligence** 12

Sa note d'Attaque est de 9 et sa Parade de 7.
Au niveau 1, l'Elémentaliste commence sa carrière avec un potentiel de 25 points de vie.
L'Elémentaliste utilise les Jets de Sauvegarde du Magicien.
Il effectue son tirage de Sagesse comme un Magicien, et son tirage de Constitution comme un Druide.

ꕥ Les Armes et Protections

Armes
Les armes de prédilection de l'Elémentaliste sont la dague, le poignard, le bâton.
Pour toutes les autres, il est frappé d'incompétence et se voit imposé un –4/-4.

Protection
Toutes les protections sont accessible à l'Elémentaliste, à la seule condition qu'il ne porte pas de gants ou de gantelets qui pourraient entraver ses lancés de sorts.
L'Elémentaliste peut utiliser un bouclier, quel qu'il soit.

ꕥ La Magie Elémentaire

Pour utiliser ses pouvoirs, l'Elémentaliste a recours à des **points élémentaires** (qui n'ont rien à voir avec des points astraux).
Au niveau 1, l'Elémentaliste dispose de 2 points.
Il en recueille naturellement 1 par niveau (il en possède donc au moins 3 au niveau 2, 4 au niveau 3…).
Ces points se régénèrent au rythme de 1 par 4 heures de repos complet (sommeil ou méditation).

Les Cérémonies de Puissance
Les cérémonies de Puissance sont des « retraites » que l'Elémentaliste opère généralement seul, dans un lieu isolé et calme, qui lui permettra de se placer en phase avec son élément. Ce lieu doit être propice à la méditation, et être en rapport avec l'élément qui habite l'Elémentaliste. Ainsi, un Elémentaliste de Glace s'installera dans un lieu où se trouvera une bonne quantité d'eau, un Elémentaliste de Terre se placera face à une belle paroie de roche, un Elémentaliste de Foudre recherchera un endroit assez élevé en altitude et/ou très dégagé pour que les vents puissent le visiter, enfin un Elémentaliste de Feu alimentera un bon brasier durant le temps de ses méditations.
Lorsqu'il opère une telle retraite, l'Elémentaliste poursuit deux buts, le Gain d'un « points élémentaire » supplémentaire (différent d'un point de niveau qui lui est acquis automatiquement) ou le Gain d'un nouveau pouvoir.

- Gain de points Elémentaires.
Cette retraite ne peut être effectuée qu'une seule fois entre deux aventures. Elle dure au moins 48 heures durant lesquels l'Elémentaliste doit observer un jeûne complet.
Une épreuve de Constitution doit être effectué. Un échec indique que l'Elémentaliste ne supporte pas la durée du jeûne suffisamment bien pour pouvoir atteindre le degré de méditation requis. La retraite ne peut alors être menée à son terme, et il faudra à l'Elémentaliste au moins une semaine de repos, et une alimentation convenable, pour pouvoir réitérer sa tentative.

Si au contraire il supporte le jeûne et la méditation, l'Elémentaliste, au terme des 48 heures se soumet à une épreuve de « diapason » pour savoir s'il a réussi à se rapprocher de sa source élémentaire de pouvoir.

Epreuve : {60+(2xniv)} %.

En cas d'échec : pas de conséquences.
En cas de succès : l'Elémentaliste augmente de 1 point son potentiel de **points élémentaires**. Par ailleurs, si le résultat du D100 est inférieur d'au moins 85% au maximum autorisé par l'épreuve, le gain est de 2 points. Idem si le D100 indique un résultat de 01.

- Gain de pouvoirs Elémentaires.
La retraite en vue de découvrir de nouveaux pouvoirs élémentaires est plus longue. Elle nécessite un jeûne d'au moins 96 heures (uniquement 1 litre d'eau par jour).
Là encore, une épreuve de Constitution doit être effectué, mais cette fois avec un malus de 2 points. Un échec met un terme à la tentative, et il faudra à l'Elémentaliste au moins deux semaines de repos relatif (une aventure si elle n'est pas trop éprouvante peut-être envisagée), et une alimentation convenable, pour pouvoir réitérer sa tentative.

En cas d'échec : pas de conséquences.
En cas de succès : l'Elémentaliste découvre un nouveau pouvoir, une nouvelle maîtrise de la force élémentaire avec laquelle il est en résonance.

Niv	Max de pouvoirs	Niv	Max de pouvoirs	Niv	Max de pouvoirs
1	1	**8**	8	**15**	18
2	2	**9**	9	**16**	19
3	3	**10**	10	**17**	21
4	4	**11**	12	**18**	22
5	5	**12**	13	**19**	24
6	6	**13**	15	**20**	26
7	7	**14**	16	**21**	28

Profil d'Invocateur Elémentaliste

Certains Elémentalistes possèdent, ou développent, un pouvoir d'invocateur. Ce pouvoir particulier leur permet de faire appel à un élémental qu'ils contrôleront, qui pourra combattre pour eux, garder un endroit donné, porter une charge ou défoncer une porte…
Chaque type d'Elémentaliste ne peut évidemment invoquer et contrôler que des créatures élémentales en rapport avec l'élément avec lequel il est en résonance.

Les Invocateurs Elémentalistes reçoivent au passage de niveau un certain nombre de « **points de développement d'élémental** ».

Nombre de points de développement.

Niv	Nb de points	Niv	Nb de points	Niv	Nb de points
1	/	*8*	**7**	*15*	**9**
2	**5**	*9*	**7**	*16*	**10**
3	**5**	*10*	**8**	*17*	**10**
4	**5**	*11*	**8**	*18*	**10**
5	**6**	*12*	**8**	*19*	**10**
6	**6**	*13*	**9**	*20*	**11**
7	**7**	*14*	**9**	*21*	**11**

Les Elémentalistes utilisent ces points pour développer les élémentaux, qu'ils pourront appeler ensuite, en choisissant d'investir dans les points de vie, ou plutôt dans l'attaque ou la défense de l'élémental, ou encore dans la protection ou dans les points d'impact. Ils le font en se reportant au barème suivant :

Développement de l'élémental…

Coût	EV	*Coût*	Att	*Coût*	Prd	*Coût*	Prot	*Coût*	P.I.
/	25~30	/	10	/	8	/	1	/	1D+5
1	30~35	*2*	11	*2*	9	*4*	2	*3*	2D+3
2	35~40	*3*	12	*3*	10	*6*	3	*5*	2D+4
2	40~45	*4*	13	*4*	11	*8*	4	*7*	2D+5
3	45~50	*5*	14	*5*	12	*10*	4*	*10*	2D+6
4	50~55	*6*	15	*6*	13	*12*	5*	*12*	3D+4
5	55~60	*7*	16	*7*	14				
6	60~65								
7	65~70								



Technique d'invocation. *(exemple pour la Terre)*
L'Elémentaliste jette au sol une poignée de la matière nécessaire (sable, argile…) et tend la main vers l'endroit où il souhaite voir se matérialiser l'élémental invoqué (au plus à deux mètres de lui).
Il faut 5 assauts pour qu'apparaisse un élémental (il en faut 4 si l'élémentaliste est au moins de niveau 7, 3 assauts s'il est au moins de niveau 12 et seulement 2 s'il a atteint au moins le niveau 18).
Au terme de cette invocation, l'élémental est en mesure de recevoir tous les ordres que lui permet son intelligence limitée.

Les types d'élémentaux de Terre…

Type	Niveau	Vitesse	Att / ass	Durée	x/jour	Base EV	Coût
Sable	*1 à 4*	2 m/s	1	5 min	2	100%	1
Sable	*5 à 7*	3 m/s	3/2	10 min	3	100%	1
Sable	*8 à 10*	4 m/s	2	15 min	4	100%	1
Sable	*11 à 13*	5 m/s	2	20 min	5	100%	1
Sable	*14 à +*	5 m/s	2	30 min	6	100%	1

Type	Niveau	Vitesse	Att / ass	Durée	x/jour	Base EV	Coût
Argile	*5 à 7*	2 m/s	1	10 min	1	100%	1
Argile	*8 à 10*	3 m/s	3/2	20 min	1	100%	1
Argile	*11 à 13*	4 m/s	2	40 min	2	100%	1
Argile	*14 à 16*	5 m/s	2	1 heure	3	100%	2
Argile	*17 à +*	5 m/s	2	2 heures	4	110%	2



Type	Niveau	Vitesse	Att / ass	Durée	x/jour	Base EV	Coût
Grès	*8 à 10*	2 m/s	1	20 min	1	110%	1
Grès	*11 à 13*	2,5 m/s	3/2	45 min	1	110%	1
Grès	*14 à 16*	3 m/s	2	90 min	1	120%	2
Grès	*17 à 19*	3,5 m/s	2	2 heures	2	120%	2
Grès	*20 à +*	4 m/s	5/2	2 heures 30	2	140%	2

Type	Niveau	Vitesse	Att / ass	Durée	x/jour	Base EV	Coût
Granite	*11 à 13*	2 m/s	1	30 min	1	125%	1
Granite	*14 à 16*	2 m/s	3/2	1 heure	1	150%	2
Granite	*17 à 19*	2,5 m/s	2	90 min	1	175%	2
Granite	*20 à +*	3 m/s	5/2	2 heures	1	200%	2

Elémental de feu…

Type	Niveau	Vitesse	Att / ass	Durée	x/jour	Base EV	Coût
Feu	*1 à 3*	3 m/s	1	5 min	2	100%	1
Feu	*4 à 6*	4 m/s	3/2	10 min	3	100%	1
Feu	*7 à 9*	5 m/s	3/2	25 min	4	100%	1
Feu	*10 à 12*	7 m/s	2	1 heure	5	100%	2
Feu	*13 à 15*	9 m/s	2	90 min	6	120%	2
Feu	*16 à 18*	11 m/s	5/2	3 heures	7	150%	2
Feu	*19 à 20*	13 m/s	5/2	6 heures	à volonté	180%	2
Feu	*21 et +*	15 m/s	3	1 jour	à volonté	200%	3



Elémental d'eau…

Type	Niveau	Vitesse	Att / ass	Durée	x/jour	Base EV	Coût
Eau	*1 à 3*	2 m/s	1	2 min	1	100%	1
Eau	*4 à 6*	3 m/s	3/2	5 min	2	100%	1
Eau	*7 à 9*	4 m/s	3/2	12 min	3	100%	2
Eau	*10 à 12*	5 m/s	2	25 min	3	100%	2
Eau	*13 à 15*	6 m/s	2	45 min	4	100%	2
Eau	*16 à 18*	7 m/s	2	70 min	4	110%	2
Eau	*19 à 20*	8 m/s	2	2 heures	5	130%	2
Eau	*21 et +*	9 m/s	5/2	4 heures	à volonté	150%	3



Elémental d'air…

Type	Niveau	Vitesse	Att / ass	Durée	x/jour	Base EV	Coût
Eau	*1 à 3*	6 m/s	1	4 min	1	100%	1
Eau	*4 à 6*	7 m/s	3/2	10 min	2	100%	1
Eau	*7 à 9*	9 m/s	2	20 min	3	100%	1
Eau	*10 à 12*	12 m/s	2	45 min	4	110%	2
Eau	*13 à 15*	15 m/s	2	75 min	5	120%	2
Eau	*16 à 18*	20 m/s	5/2	2 heures	6	130%	2
Eau	*19 à 20*	25 m/s	5/2	4 heures	7	150%	2
Eau	*21 et +*	30 m/s	3	8 heures	à volonté	170%	3



NB : il est possible à un Elémentaliste d'un niveau donné de lancer son invocation à un niveau plus bas, pour économiser sur le coût de lancement de son invocation notamment.

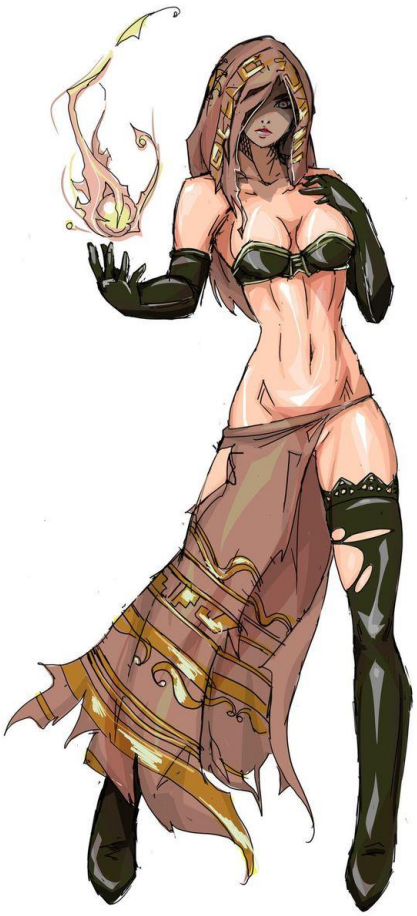
Capacités spéciales



- Aptitudes disponibles au niveau 1.
Prévision du Temps (degré I) - *Orientation* (degré I) - *Lecture et Ecriture* (degré I)

La hiérarchie

Les Elémentalistes sont extrêmement peu nombreux. Ils ne sont pas hiérarchisés et ne possèdent aucune organisation majeure. Seuls quelques Elémentalistes parfois se regroupent pour tenter de s'entraider, mais le plus souvent, l'individu vit seul son rapport à son élément.



« Lorsque les Druides mettent la bonne bouille d'une maman protectrice sur toutes les manifestations naturelles, les Elémentalistes, dans leur acuité, reconnaissent ces manifestations pour ce qu'elles sont, des signes de la présence de forces formidables et opposées, les éléments ».

Volfor le Frigorifiant
Elémentaliste, 382~455 du S.C.

L'Ensorceleuse

La Miyanne magicienne



N.B. : pour plus d'information voir « Ensorceleuse le peuple des Miyanne » dans le ***Guide des Races***

On désigne précisément par « Ensorceleuse » les tribus de femmes, appartenant au peuple des Miyannes, qui peuplent la Vallée Abandonnée. Ces femmes sont les descendantes de petits groupes d'Amazones qui vinrent peupler l'ouest de cette régions vers –800 du Premier Calendrier Ilvanirien, soit un peu plus de trois siècle après la chute de l'empire Taviréen..
Au cœur de la vaste forêt vierge qui forme la Vallée Abandonnée, les Miyannes ont bâti une civilisation cabalistique florissante, mettant au point un enseignement obligatoire de la magie pour toutes les filles de la communauté.

Comme leurs ancêtres amazones, les Miyannes organisent leur société sur le mode matriarcal absolu. Au sein de leurs cités, les hommes ne peuvent être que des serviteurs à peine mieux traités que des esclaves, et toutes les fonctions, militaires, artisanales, commerciales, artistiques, etc., sont réservées aux femmes.

Les Ensorceleuses sortent assez peu de la Vallée Abandonnée. Elles en connaissent bien les terribles animaux et sont passées maîtresses dans l'art d'en domestiquer les plus terribles et les plus utiles.
Leurs seuls véritables ennemis sont les *Centogres*, de terribles créatures mi-ogre / mi-centaure, avec qui elles entrent en compétition pour l'habitat, les ressources…

N.B. : les Ensorceleuses sont traitées ici en temps que « Classe/Race », un peu à la manière des Elfes. Elles sont considérées comme pratiquant toutes un métier de type « magicien/semi-guerrier ».

ꕥ Valeurs de base

Les notes minimales sont : Charisme **13 -** Intelligence **12 -** Beauté **16**.

Le début de carrière se fait avec **25 points de vie** et un capital de **35 points astraux**.

Les notes de combat sont de 8 en **attaque** et de 8 en **parade** au niveau 1.

Les Miyannes sont belles, dans une large majorité des cas (tirage de Beauté sur la table des humains avec trois essais).

Aptitudes de début de Carrière. (identiques à celles du magicien) + *Ident. Saveur et Odeur* (III)

Absence de Cadence de Combat. Bien qu'assez à l'aise dans le maniement d'un nombre assez important d'armes, l'Ensorceleuse ne s'investit jamais suffisamment dans le métier de guerrier pour bénéficier d'une cadence de combat !

ꕥ Les Protections et Armes

Armes
L'arme fétiche de l'Ensorceleuse est la dague, qu'elle manie sans aucun malus d'attaque ou de parade, et qu'elle enchante au fil de sa carrière (Cf.). Mais elle est aussi compétente dans l'utilisation d'autres armes telles que : sabre, glaive, poignard, couteau, toutes les armes de tir et de jet, et toutes les armes en bois.

N.B. : le maniement de toute autre arme se fait avec un malus de 4 points en Attaque et de 4 points en Parade.
N.B. : sans dague, l'ensorceleuse ne peut plus lancer ses sortilèges qu'avec 70% de chance de réussite.

Protections
Au mieux la veste de cuir (non cloutée) ou la cotte de mailles elfique.
Toute autre protection occasionne pour elle un risque d'échec de sort égal à (30-niv)%. Ainsi qu'un malus de 1 point en Attaque et 1 point en Parade.

ꕥ Magie

Développement des points astraux
L'Ensorceleuse pratique une magie très comparable à la magie des Illusionnistes et des Magiciens, ainsi que dans une moindre mesure à celle des Druides.



Elle utilise des sortilèges en tout point semblables, dont la liste est cependant personnalisée, et restreinte.
Pour lancer ses sortilèges, l'Ensorceleuse puise dans l'Energie Astrale, exactement comme les autres cabalistes sus-cités. Elle dispose au début de sa carrière de 35 points astraux, soit un capital assez important.
Pour en augmenter le nombre, plusieurs options s'offrent à elle :

1°) Etude
Comme les Magiciens, elle peut se rendre dans une académie de Magie ou dans une école d'Illusion (dans la Vallée Abandonnée ou ailleurs). Là, elle pourra apprendre jusqu'à 3 fois son niveau de points astraux à chacun de ses séjours (Cf. la classe de Magicien). Les prix sont souvent majorés de 10% pour elle dans les académies humaines.

2°) Croissance Naturelle
La connaissance raciale de la magie, qui indique une communion forte entre l'Ensorceleuse et les forces occultes, permet à une Ensorceleuse de se développer naturellement en points astraux. A chaque passage de niveau, le sujet reçoit ainsi un certain nombre de points astraux, en fonction de son Intelligence :

14 = +2	15 = +4	16 = +6	17 = +8	18 = +10
19 = +12	20 = +15	21 = +20	22 = +25	23 = +30

Sortilèges
L'Ensorceleuse est avant tout un jeteur de sort. Elle en possède un certain nombre, dont le maximum est indiqué dans le tableau ci-dessous. Elle acquiert en plus des sortilèges dits « gratuits », en ce sens qu'ils ne coûtent aucun points astraux.
Ces sortilèges sont : Bannbaladi, Injonction et Irrésistible Rire de Nihilia.

Niv.	Nb de sorts	Bannbaladi (/jour)	Injonction (/jour)	Irrésis. rire* (/jour)	Niv.	Nb de sorts	Bannbaladi (/jour)	Injonction (/jour)	Irrésis. rire* (/jour)
1	*5*				**12**	*22*	3	2	1
2	*6*				**13**	*25*	3	2	1
3	*7*	1			**14**	*28*	3	2	2
4	*8*	1			**15**	*32*	4	3	2
5	*9*	1			**16**	*36*	4	3	2
6	*10*	1	1		**17**	*40*	4	3	2
7	*12*	2	1		**18**	44	4	3	3
8	*14*	2	1		**19**	*48*	5	4	3
9	*16*	2	1		**20**	*52*	5	4	3
10	*18*	2	1	1	**21**	*56*	5	4	3
11	*20*	3	2	1					

** : « Irrésistible rire de Nihilia »*

Apprentissage de Sortilèges
Les techniques d'apprentissage des sorts sont exactement les mêmes que pour la classe de Magicien (Cf.).

Deux listes de sorts « types » pour une Ensorceleuse de Niveau 1
Le sortilège de « Brise Bâton » est systématique.

Premier profil : *Balsamon – Bannbaladi – Lame Avide – Lumen et Candella – Peau d'Ecorce*

Second profil : *Aura Féérique – Balle Flambante – Charme de Feu – Repérage de Pièges*

Evidemment, ces profils sont purement indicatifs… Et on pourra rencontrer des Ensorceleuses débutantes avec tout type de combinaison de ces sortilèges, avec d'autres, aucun de ceux-ci…

ᔓ Enchantement de la Dague



L'objet fétiche de l'Ensorceleuse est la Dague, et elle est sous cet aspect comparable au bâton du Magicien ou à la baguette de l'Illusionniste.
Comme pour ces métiers, l'enchantement de la dague, qui va conférer à cette arme des pouvoirs magiques particuliers, est un moment important et délicat dans la vie d'une Ensorceleuse. Cette cérémonie dure en général une heure pleine, durant laquelle l'Ensorceleuse entre dans une méditation profonde. Elle sacrifie dans cette cérémonie 5 grammes de sel rouge pour chaque

degré de l'enchantement souhaité.
Si la Dague fétiche est incassable en temps normal, elle est pourtant détruite lors d'un enchantement raté !

1er degré d'enchantement : il transforme la dague en une arme magique +1 (soit 1D+3).
Cette cérémonie coûte 6 PA à l'Ensorceleuse, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée.

2ème degré d'enchantement : la dague peut désormais être lancée comme un poignard, multipliant alors les P.I. par trois.
Cette cérémonie coûte 9 PA à l'Ensorceleuse, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 3 points.

3ème degré d'enchantement : la dague accorde une économie de 2 points astraux sur chacun des sortilèges « généraux » pour lesquels elle est utilisée, et 3 points pour les sortilèges dits « de charme » (Bannbaladi, Injonction, Horreur Terreur…).
Cette cérémonie coûte 7 PA l'Ensorceleuse, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 5 points.

> *N.B. : pour tous les sortilèges dont le coût est « à volonté », tels que Balsamon, Rayon de Feu…, l'économie de la dague n'est valable que pour des lancer de sort d'un minimum de 10 points. Pour une Ensorceleuse disposant de sa dague enchantée au degré 3, le coût astral du lancement d'un Balsamon de 10 points est équivalent à celui d'un Balsamon de 8 points !*
> *Attention : une Ensorceleuse qui n'aurait plus qu'un capital de 8 points astraux ne pourrait faire un balsamon que de 8 points et non 10 sur lequel elle escompterait recevoir l'économie de son bâton...*
> *Pour règle : on ne peut lancer que des sorts dont on a le potentiel.*
> Enfin les sortilèges ne coûtant que 2 pts astraux sont effectivement gratuits si l'Ensorceleuse a le potentiel pour « payer » !
> *Elle ne « paye » pas mais doit posséder le potentiel pour !*

4ème degré d'enchantement : la magie de la Dague se renforce, elle devient magique +2 (soit 1D+4) et confère sur un coup de maître à l'as (1/20 en situation normale) un coup spécial : l'adversaire doit réussir un jet de protection contre la magie ou être engourdi pour 1D6 assauts (-2 en Att et Prd).
Cette cérémonie coûte 12 PA à l'Ensorceleuse, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 5 points.

5ème degré d'enchantement : la Dague confère à l'Ensorceleuse le pouvoir de détecter, avec 80% de chance de succès, les objets magiques visibles (à 2 mètres maximum). L'Ensorceleuse doit se concentrer, dague en main, durant 1 assaut dans la direction souhaitée de la détection.
Cette cérémonie coûte 12 PA à l'Ensorceleuse, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 5 points.

Enchantement raté :
Un enchantement est un moment important et délicat. S'il est manqué (échec à une épreuve d'Intelligence ou de Charisme) la Dague, pourtant normalement incassable, éclate bel et bien occasionnant 1D20 blessures à toutes personnes dans un rayon de 2 mètres (jet de protection contre les souffles autorisés, ½ dégâts en cas de succès).

N.B : si l'Ensorceleuse se trouve privée de sa Dague, elle n'a plus que 70% de chance de réussir ses sortilèges.

N.B. : Une dague pour être considérée comme fétiche (et donc pour devenir incassable) doit être de bonne facture (objet de bonne qualité dont le prix est au moins égal à 4 fois le prix d'une dague standard) puis soumise à un rituel de communion par un ensorceleuse. Ce rituel doit être accompli dans un lieu tranquille (une cave, une caverne isolée, une clairière reculée…). L'Ensorceleuse doit alors se concentrer durant 2D4 heures et se soumettre à une épreuve de Sagesse qui décidera du succès de l'entreprise.
En cas d'échec, l'Ensorceleuse pourra réitérer son essai après une bonne nuit de sommeil.



*

« Des Amazones nous avons la force et le cœur farouche, mais les Déesses nous ont données plus, la Sagesse et la maîtrise des voix occultes !
En ce sens nous ne sommes pas meilleures que nos cousines, nous leur sommes simplement supérieures »

Nihilia
Ensorceleuse (743~ . du S.C.)

L'Escrimeur



On prétend que l'art de l'Escrime serait né au Silk'Or, dans la province de Citrine, vers la fin du VI^{ème} siècle. Il aurait été développé par un petit groupe d'homme, des ménestrels, soucieux d'allier raffinement et légèreté, élégance et efficacité. Ils auraient alors créé un type d'arme, la rapière et son cousin le fleuret, et un style de combat martial, l'escrime, agrémenté de bottes et de feintes.
Avec le temps, le maniement de ces armes a traversé les frontières et s'est implanté fortement, surtout en Ang'Mar et en Algalith, auprès des Voleurs, des Ménestrels, des Assassins et des aristocrates citadins.
En fait la rapière a été adopté par tous ceux qui ne disposent pas d'un intérêt débordant pour la force physique et ses avantages.
Vers le milieu du VII^{ème} , des guerriers se sont intéressés au développement des possibilités de l'escrime. Quelques uns ont bâtis des écoles, dont certaines sont devenues célèbres, et ont établi des maniements, des styles, très particuliers. Surtout, chaque école s'est attachée à créer ses propres bottes secrètes, sensées accorder l'avantage à ses élèves dans un combat singulier au fleuret (ou à la rapière).

Depuis le début de l'intérêt des Guerriers pour l'escrime, une grande rivalité, marquée par la défiance et l'orgueil, s'est installée entre les différentes écoles. L'école, le professeur, sont des proches, auxquels ont fait d'avantage confiance qu'à sa propre famille.

ꕥ Valeurs de base.

Les valeurs de base d'un Escrimeur sont : **Courage** 12 - **Adresse** 12 – **Perception** 15.

Sa note d'**Attaque est de 10** et sa **Parade de 8** (10 avec Dague de défense « main gauche »).
Au niveau 1, l'Escrimeur commence sa carrière avec un potentiel de **30 points de vie**.

L'Escrimeur utilise la **Cadence** de combat du guerrier.

ꕥ Armes et Protections

Armes : Les armes de prédilection de l'Escrimeur sont la rapière, le fleuret, la dague et le poignard.
Seul la Rapière et le Fleuret permettent la pratique de l'amorti des coups, des bottes et de l'escrime Sumorienne.

Protection : La protection favorite de l'Escrimeur est la veste de cuir cloutée.

Cotte de maille : Adresse perte de 2 points.
Cuirasse d'écaille : Adresse perte de 3 points.
Armures : Adresse perte de 4 points.

N.B. : avec une protection supérieure à la veste de cuir clouté, la « valeur d'amorti » est pénalisée de deux fois le malus d'adresse.
Le bouclier, quelqu'en soit la matière inflige à l'Escrimeur un malus de 1 en adresse, et abaisse sa cadence de combat à 1 attaque par assaut.

ꕥ Dague main gauche.

- Blocage d'arme
Sur une parade de maître à 2, l'Escrimeur peut tenter de bloquer avec ses deux armes réunies en croix, l'arme de son adversaire. Il doit pour ce faire réussir deux jets d'Attaque contre l'arme de l'adversaire (une attaque pour placer sa rapière, et une autre pour placer sa dague). L'adversaire, s'il n'est pas surpris (jet de D6, surprise sur 1 et 2), peut tenter d'esquiver cette tentative (Prd/2).
Un blocage d'arme casse la cadence de l'adversaire. Il empêche les coups suivants de l'adversaire dans le même assaut.
Il peut bloquer l'adversaire pendant plusieurs assauts (si l'Escrimeur le souhaite).

Rompre le blocage : si c'est à l'initiative de l'Escrimeur, aucune difficulté, et il peut lancer immédiatement ses attaques.
N.B. : avec une épreuve d'acrobatie de base et une épreuve d'Adresse avec malus de 6, l'Escrimeur peut tenter de placer un coup de pied pour repousser son adversaire sur (1D3+3) mètres (1D4 Bl).

Si c'est à l'initiative de l'adversaire, celui-ci doit réussir un jet cumulé de force et d'adresse, comparé à un jet cumulé de force et d'adresse de l'Escrimeur. En cas d'échec, il doit attendre l'assaut suivant pour tenter à nouveau de libérer son arme. En cas de succès, il libère son arme, mais l'Escrimeur peut placer une attaque de la rapière et une attaque de la dague !

- Bonus de 2 en Parade.
Si elle n'est pas utilisée pour frapper dans le combat (ambidextres), la « dague main gauche » permet à l'Escrimeur de mieux parer les coups adverses. Il augmente grâce à elle sa valeur de parade de 2 points (maximum porté à 18 !)

ꕥ Capacités spéciales.



- Aptitudes de base.
Illusionnisme (degré II) – *Dessin* (degré II) - *Protocole* (degré I)

- Amorti de coups.
Si l'Escrimeur ne peut effectuer qu'une seule parade sur un assaut, il peut en revanche tenter d'amortir un certain nombre de coups pour en réduire la violence.

Niv	Nb amortis	Val amorti	Economie
1	1	8	2
2	1	8	2
3	1	9	2
4	2	9	3
5	2	10	3
6	2	10	3
7	2	11	4
8	3	11	4
9	3	12	4
10	3	12	5
11	3	13	5

Niv	Nb amortis	Val amorti	Economie
12	4	13	5
13	4	14	6
14	4	14	6
15	4	15	7
16	5	15	7
17	5	16	8
18	5	16	8
19	5	16	9
20	6	16	9
21	6	16	10

Pour amortir un coup qu'il n'a pu parer, l'Escrimeur lance un D20 dont le résultat doit être inférieur ou égal à la « Valeur d'amorti » correspondant à son niveau. L'Escrimeur devra tester un « amorti » pour chacun des coups « portants » de ou des adversaires. En cas de succès, il évite la perte d'autant de points de vie qu'indiqué dans la colonne « Economie ».
Sur un coup de maître à « **1** », l'Escrimeur ne perd qu'1D4 de Blessures ou augmente son économie de 6 points.
Sur un coup de maître à « **2** », l'économie est augmentée de 3 points.

N.B. : pour amortir un coup de maître de l'adversaire, l'Escrimeur doit réussir un jet avec malus de 4.

- Escrime Sumorienne.
Lorsqu'il utilise ce mode de combat, l'Escrimeur retire de sa note d'Attaque la valeur de Protection de son adversaire minorée de 1.
Idem pour le bouclier. S'il est en bois, aucun malus pour l'Escrimeur, s'il est en fer malus de 1 seulement, et si c'est un « mur de fer », malus de 2.

> *Exemple : Vitallio, escrimeur, combat face au soldat Guilbert.*
> *Guilbert est vêtu d'une cotte de maille et d'un bouclier de fer. Lorsqu'il utilise le combat Sumorien, Vitallio doit réussir ses épreuves d'Attaque affectées d'un malus de 4 points [soit le malus de la cotte de maille (4-1) additionné de celui du bouclier (2-1)]*

- Acrobatie de base. L'acrobatie de base de l'Escrimeur est calculée comme suit :

Niv	Acro de B	Niv	Acro de B	Niv	Acro de B	Niv	Acro de B
1	20%	**7**	48%	**13**	63%	**19**	80%
2	25%	**8**	50%	**14**	65%	**20**	85%
3	30%	**9**	53%	**15**	68%	**21**	85%
4	35%	**10**	55%	**16**	70%		
5	40%	**11**	58%	**17**	73%		
6	45%	**12**	60%	**18**	75%		

Elle n'est utilisable avec ces valeurs « pleines » que lors d'un combat, pour éviter de tomber par exemple, ou pour surprendre l'adversaire en sautant par dessus une table, pour tenter d'esquiver un groupe de coup (maxi 1 coup pour au plus 4 adversaires), ou encore pour entamer une fuite (roulade arrière, avec rétablissement rapide plus loin).

En dehors des situations de combat, l'Escrimeur utilise l'Acrobatie de base avec un malus de 20%.

- Utilisation du décors.



Sur la base de la même valeur que l'acrobatie de base décrite ci-dessus, l'Escrimeur peut « utiliser » le décors, en projetant par exemple sur son adversaire un fruit cueilli à l'instant à la pointe de son fleuret, ou pour projeter dans les jambes de son ennemi d'un coup de pied un tabouret qui traînait là (informations à prendre sur le moment auprès du MdJ)…

- Apprentissage de Bottes classiques.

Lorsqu'il tente d'apprendre des bottes et des feintes d'escrime « classiques », telles que la « passe de Renan le Bel », ou la « touche multiple de Réguinarth », l'Escrimeur bénéficie de son confort professionnel sur la rapière (fleuret). Il jouit donc d'un bonus de 2 points lors de l'épreuve qui sanctionne l'étude d'une telle botte ou feinte. De plus, il pourra étudier environ 2 fois plus vite qu'un autre individu non-escrimeur.
(voir la liste des Bottes d'Escrime et la technique de l'escrime dans le Livre des Règles)

- Bottes Secrètes.

Un escrimeur apprend son art d'un maître, ou d'un groupe de maîtres. Ces maîtres appartiennent forcément à une école d'escrime.
Chaque école enseigne un maniement particulier de la rapière ou du fleuret. Certes, les positions, les types de mouvements, de feintes, de fentes, se ressemblent fort, mais dans le détail, chaque école met un point d'honneur à styliser son enseignement. Ainsi, deux Escrimeurs qui se rencontrent pour la première fois pourront, d'un seul coup d'œil au combat savoir qu'ils ne pratiquent pas le style de la même école. Et deux bretteurs chevronnés pourront même savoir de quelle école l'autre est issu.
Ce qui fonde surtout la différence entre deux écoles d'escrime, ce sont les « Bottes Secrètes ». Chaque école possède outre son style, de deux à quatre bottes qui sont sa gloire et son honneur, sa « marque de fabrique ».

- « Ecole Bleue de *Citrine* ».

  Fondée en 628 du second calendrier, elle est la première et l'une des plus prestigieuses école d'Escrime du continent Ilvanirien. En 785, elle comptait 23 maîtres d'arme, 47 auxiliaires, non moins de 135 élèves et 40 administratifs divers. Ses tarifs, bien que prohibitifs (environ 300 couronnes par semaine pour un enseignement qui se poursuit au minimum sur 6 mois) n'ont jusqu'à ce jour jamais vraiment découragé les familles aisées de la noblesse Impériale du Silk'Or, ni la très haute bourgeoisie viticole.

  L'essaim d'Abeille
  Effets : L'Escrimeur n'a plus de limite dans son nombre d'attaque.
  Conditions : Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence.
  Sur sa phase d'attaque il pourra effectuer autant d'attaque, qu'il le désirera, à condition de n'en rater aucune, et de réussir après chaque attaque une épreuve d'Adresse avec malus de 2. Dés qu'il échoue dans une attaque, ou dans une Adresse, la série s'arrête. Face à chaque attaque, après la première, l'adversaire peut tenter une parade à 1/3 de sa valeur normale. En terme de temps, l'Escrimeur peut tenter dans un assaut jusqu'à 3 fois son nombre normal d'attaque.

  La feinte du rapace
  Effets : L'Escrimeur bénéficie d'un angle d'ouverture spéciale sur la parade adverse, pour placer une attaque plus meurtrière.
  Conditions : Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence.
  Profitant d'une parade médiocre de son adversaire (juste réussie ou réussie de 2 au mieux), l'Escrimeur peut placer une attaque supplémentaire, avec malus de 4. S'il touche, l'adversaire n'a pas de parade et subie double dégâts.

  La tactique du tic-tac
  Effets : Par un balancement régulier de son corps, l'Escrimeur arrive à communiquer une sorte de malaise à son adversaire, et à amputer son attaque de 3 points.
  Conditions : Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence.
  Pour réussir cette botte, l'Escrimeur doit réussir une acrobatie de base, avec bonus de 10%. S'il y parvient, son adversaire devra, après 1 assauts réussir un jet de Sagesse avec malus de 6 pour résister au malaise qu'induit le mouvement de balancier de l'Escrimeur.
  N.B. : tous les 3 assauts, l'Escrimeur doit réussir un jet d'acrobatie de base avec bonus de 15% pour entretenir le malaise.

  La sourde oreille
  Effet : En frappant du plat de sa rapière sur le casque de son adversaire, l'Escrimeur, qui n'occasionne alors aucun dégâts, peut créer une résonance particulièrement gênante. La victime subit alors un malus de 2 points à toutes ses actions pendant 1D4 assauts (échec de sort : 20%). De plus pendant ce laps de temps, ses jets de Perception pour l'écoute se font avec un malus de 4 points. On peut considérer qu'il s'agit d'une surdité provisoire.
  Conditions : Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence avec bonus de 2.
  L'adversaire doit avoir un casque ou une protection équivalente sur le crâne, et au moins 1 assaut de combat doit s'être écoulé. L'Escrimeur doit réussir une Attaque en visée sur la tête de son adversaire avec un malus de 4 points. Pour que la botte fonctionne, l'adversaire doit échouer dans une épreuve de Constitution divisée par 3.

- « Ecole *St Aubray* d'escrime ».

  Fondée en 659 du second calendrier, l'école de St Aubray est sise au cœur même de la cité de **Bollissac**. A son origine, on trouve le Comte Saint-Aubray de Montignan, un intellectuel brillant, férue d'acrobatie et de combat. Il dépensa une véritable fortune, d'ailleurs acquise pour l'essentiel au Percolan dans les maisons de jeu, pour la construction et le lancement de son école d'escrime. Il ne connu jamais le succès de son entreprise, puisqu'il mourut en 663 d'une maladie de cœur. Depuis, l'école est devenue un centre d'escrime réputé, très prisé des jeunes aristocrates des cours d'Arn'Armor et de bollissac.

La grand-pont
Effet : L'Escrimeur doit être en situation d'esquive d'un coup de son adversaire. Il lance alors son arme en l'air, la récupère après une pirouette acrobatique de côté et frappe son adversaire dans le dos avec un bonus de 10 points d'impact. L'adversaire ne peut tenter qu'une parade divisée par 3 !
Conditions : Une seule fois par adversaire.
L'Escrimeur doit réussir une épreuve d'acrobatie de base pour la pirouette, un jet d'Adresse pour récupérer son arme, et enfin une attaque avec malus de 2 points.
Cette botte ne peut pas être effectuée dans un endroit trop exigu (minimum sous plafond : 3 mètres).

La danse de la lame
Effets : Par le jeu de reflet d'une lumière sur la lame de sa rapière (fleuret), l'Escrimeur fixe l'attention de son adversaire, au point d'arriver à une quasi hypnose de ce dernier. Ce jeu de lumière aura pour effet de pénaliser les actions de combat de l'ennemi (-4 en Attaque et –2 en Parade), ou de perturber l'incantation de ses sorts (40% d'échec de sort).
Conditions : Tant que l'adversaire, au terme de la botte, n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence (au plus, en cas d'échec, un test tous les 3 assauts). L'Escrimeur doit réussir une épreuve d'Intelligence et d'Adresse pour focaliser correctement les rayons de lumière à chaque assaut. L'Escrimeur peut continuer à combattre cet adversaire tout en entretenant la danse de sa lame.

La botte du gentilhomme
Effets : L'Escrimeur porte une touche à la main de combat de son adversaire, pour, à l'assaut suivant, tenter de lui faire sauter l'arme de la main.
Conditions : Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence. Sur une attaque, l'Escrimeur vise la main de son adversaire (Attaque avec malus de 4, malus de 6 si ce dernier porte des gantelets de fer). S'il touche, il n'inflige que 1D4 blessures. A l'assaut suivant une telle touche, l'Escrimeur peut tenter de désarmer son adversaire, en réussissant une attaque avec malus de 4, qui ne fera aucun dégâts. Face à cette tentative, l'ennemi ne pourra résister que par une parade divisée par 3 ! En cas d'échec, il perd son arme.

La feinte méchante du gentilhomme
Effets : L'Escrimeur porte une touche à la main de combat de son adversaire, pour handicaper la souplesse de ses mouvements.
Conditions : Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence avec malus de 2.
L'Escrimeur vise la main de son adversaire (Attaque avec malus de 4, malus de 6 si ce dernier porte des gantelets de fer).Pour chaque touche réussie, la victime perd 1 point d'Attaque et de Parade.

« Ecole de la lame républicaine ».

Elle fut créée en 679 du second calendrier dans la région proche de la Cité républicaine de **Sumor**, par un vieil aventurier républicain, immigré du Silk'Or. A condition d'être guerrier et d'accepter de se soumettre à un interrogatoire politique, qui visera à connaître les convictions républicaine de l'élève, n'importe qui peut étudier à l'école de « la lame républicaine ». Les tarifs sont assez intéressants, 250 couronnes par mois, et environ 6 à 8 mois d'étude.

L'éborgnante
Effet : L'Escrimeur porte une touche à l'œil de son adversaire, pour le lui crever !
Condition : Impossible sur un borgne (mais possible contre un cyclope, de taille humaine), qui se méfiera toujours d'un coup porté vers le haut de son corps (il tient à son dernier œil comme à la prunelle de …).
Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence
L'Escrimeur doit réussir une attaque avec malus de 6 points (malus de 8 points si l'adversaire porte un heaume, ou un casque protégeant le haut du visage). S'il touche effectivement, la victime subit une perte de 2D10 points de vie (en lieu et place des dégâts de l'arme), et doit réussir une épreuve de Constitution et de Courage pour ne pas s'évanouir de douleur (2D6 assauts).

L'Aveuglante
Effet : L'Escrimeur vise l'arcade sourcilière de son adversaire. Le coup en lui même n'occasionne pas de blessures, mais provoque une perte abondante de sang qui aveugle partiellement l'adversaire (malus de 4 à 6 en Perception, malus de 4 aux épreuves visant à comprendre une botte, et malus de 2 en Attaque et de 4 en Parade). Pour supprimer ces malus en combat, l'adversaire devra éponger ses yeux et son front tous les deux assauts (donc pas d'attaque ou de parade).
Condition : Impossible sur un borgne (mais possible contre un cyclope, de taille humaine), qui se méfiera toujours d'un coup porté vers le haut de son corps.
Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence avec malus de 2.
L'Escrimeur doit réussir une attaque avec malus de 4 points (impossible si l'adversaire porte un heaume, ou un casque protégeant le haut du visage). S'il touche effectivement, la victime voit un flot de sang ruisseler de son front sur ses yeux.

La brise-lames
Effet : A la suite d'une Parade à 2, l'Escrimeur peut grâce à sa dague main gauche et à une acrobatie de base avec bonus de 10%, diriger l'arme de son adversaire vers le sol. D'un coup de pied (épreuve d'Attaque), il peut tenter de briser cette arme (épreuve de force avec malus de 4, plus ou moins augmentée selon l'arme adverse).
Conditions :
L'Escrimeur doit être en situation de blocage d'arme (maniement de la dague main gauche) sur un 2 en Prd.

La petite faucheuse
Effet : A la suite d'une Parade à 2, en position de blocage avec à sa dague main gauche, l'Escrimeur peut tenter, sur le premier assaut de blocage, de faire tomber son adversaire.
Conditions : Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence avec malus de 4.
En situation de blocage (parade à 2 avec dague main gauche), l'Escrimeur doit réussir une acrobatie de base. S'il y parvient, l'adversaire doit lancer deux dés à six faces. Il tombera ou trébuchera comme à l'accoutumé (2 et 12 indiquant une chute).

« Ecole Prétorienne d'escrime »

C'est une école réputée, qui fut fondée en 722 dans la cité de **Dimar**, capitale de la Marance, par Gaétan de Fracbourg, dans le but d'offrir un enseignement de qualité aux jeunes aristocrates de la cité désireux d'étudier l'escrime. Depuis sa création, elle a formé des fines lames dont la réputation à dépassé les frontières du royaume.

La botte de l'Arlequin
Effet : L'Escrimeur fait mine de se battre comme un bouffon, de façon ridicule. Si sa botte fonctionne, la méfiance de son adversaire est endormie, et il peut le frapper pour lui porter un coup terrible (x4 aux points d'impacts).
Conditions : Une seule fois pour un individu donné (inefficace contre un adversaire qui a déjà été victime de cette botte). L'Escrimeur combat durant au moins 3 assauts de façon maladroite et ridicule. Il subit durant tous les assauts où il entretient cette comédie des malus de 2 points en Attaque et de 2 points en Parade. Il ne peut durant tout ce temps réaliser une autre botte et ne peut réussir aucun coup de maître (il les considère comme des coups normaux). Au moment qu'il jugera opportun au delà de ces 3 assauts minimums, l'Escrimeur pourra réaliser une Attaque, contre laquelle l'adversaire ne pourra opposer qu'une Parade divisée par 3.

L'indécente
Effets : L'Escrimeur tranche les lanières, courroies ou attaches des vêtements et armures de ses adversaires. Elle permet d'enlever 1 point d'armure par degré de réussite. L'armure n'est pas détruite mais détachée. Cette botte est bien sur sans effet contre une armure naturelle. Elle peut être utilisée pour désarçonner un cavalier en coupant les lanières d'une selle.
Conditions : Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence avec malus de 6.
L'Escrimeur ne peut tenter cette botte que juste après avoir été touché par son adversaire. Il doit à chaque fois effectuer une Attaque en viser d'une sangle avec malus de 4 points. Il n'occasionne aucun dégâts.

La partageuse
Effet : L'Escrimeur peut dévier le bras d'un de ses adversaires et utiliser l'arme de celui-ci contre un deuxième belligérant pour une seule action (parer ou attaquer) mais sous sa propre valeur en cette arme avec malus de 4 points (et sans coups spéciaux).
Conditions : Tant que l'adversaire (au terme de l'essai) n'aura pas réussi une épreuve d'Intelligence avec malus de 3.
Sur une parade, l'Escrimeur doit réussir une Esquive, puis une épreuve d'Adresse avec malus de 4 points pour saisir l'arme de l'adversaire (qui ne doit pas être à deux mains). La victime de cette « prise » ne peut l'éviter.
N.B. : s'il veut conserver sa prise sur la main de son adversaire, l'Escrimeur doit impérativement être le vainqueur d'une épreuve de force comparée avec lui. Toutes ses manœuvres au combat, ce faisant, se feront avec un malus de 8 points.



« Toujours écrivez votre destin à la pointe de votre fleuret.
Il sera court peut-être, mais il sera tel que vous l'aurez voulu ! »

Aldan de Péchival
Maître d'Escrime à la cour
des Princes de *Colombus* (709~745)



L'Exorciste



Les Exorcistes jouissent d'un statut très particulier au cœur des sociétés humaines d'Ilvanir. D'une part, ils sont appréciés parce qu'ils luttent avec ferveur contre les forces obscures et le mal en général, parce qu'ils sont le dernier recours pour sauver les possédés. Mais d'autre part, ils sont craints et leur présence n'est pas forcément recherchée par les gens du peuple, surtout à cause du mysticisme fiévreux qui les anime et les rend assez inaccessibles à la compréhension commune.
Les Exorcistes appuient leur foi et vivent le sacerdoce de leur fonction sur la représentation de tout un panthéon. Il n'y a pas d'Exorciste de Praïos ou de Boron, mais seulement des Exorcistes du « panthéon de Praïos », qui vivent par et pour les douze dieux enfants de Los.

Les Exorcistes sont recrutés parmi les jeunes gens les plus ardents des séminaires de prêtrise. On leur dispense alors un enseignement religieux des plus pointus et des plus exigeants, au point que bon nombre d'entre eux en saura d'avantage sur l'histoire des cultes et le détail des livres saints que beaucoup d'évêques de leur obédience.
Ce type de sélection, qui s'opère sur la virulence de l'attitude sectaire, fait que souvent les Exorcistes ne sont pas nobles, ni même issus d'une grande famille religieuse ou bourgeoise. Pourtant, leur statut social est élevé et des avantages proches de ceux de la grande noblesse leur sont accordés dans bien des royaumes. Cela tient aussi au fait que nul n'oserait s'opposer ouvertement à un représentant de tous les Dieux du panthéon que révère le peuple, ainsi qu'à la « Confrérie des Exorcistes de Praïos », la plus puissante, en sachant que tout un chacun peut un jour avoir besoin de ses services…
En fait, malgré la méfiance prudente qu'ils suscitent, bon nombre de groupes d'aventuriers s'estiment en général heureux de la présence en leur sein d'un Exorciste qui pourra grâce à sa relation privilégiée avec les Dieux favoriser l'ensemble de leurs entreprises.

En dehors des membres les plus aventureux de cette fonction cléricale, on rencontre un certain nombre d'Exorcistes solitaires et sédentaires. Ceux-là sont généralement installés dans une petite région et ont la responsabilité de tous les exorcismes d'une « division régionale » (sorte de paroisse) sur laquelle ils travaillent à l'éviction des diables et des démons qui possèdent les simples mortels en échange de rétributions, souvent conséquentes. Dans ces circonstances, les Exorcistes se comportent souvent comme les égaux du seigneur de la région et possèdent vis-à-vis du peuple une dimension personnelle immense.

ꕤ Les conditions de départ

Les valeurs de base minimales de l'Exorciste sont : **Intelligence** 13 - **Charisme** 11 – **Sagesse** 16.
Sa note d'**Attaque est de 8** et sa **Parade de 8**.
Au niveau 1, l'exorciste commence sa carrière avec un potentiel de **25 points de vie**.
L'Exorciste utilise les Jets de Sauvegarde du Prêtre.

Plutôt axé autour de l'élément spirituel et le lancement de prodiges, l'Exorciste n'en est pas moins un combattant respectable, grâce au recours à un Kï d'une part et aux prodiges du Dieu de la Guerre du panthéon qu'il sert.

ꕤ Les Armes et Protections



Un Exorciste a souvent bien du mal à se choisir une arme tant il est fréquent que les Dieux aiment à proscrire, pour des raisons symboliques, le recours à telle ou telle arme (Tsa ne voudrait pas d'un représentant armé d'une hache, ni Rondra d'un prêtre équipé d'un simple bâton…). De ce fait, beaucoup d'Exorcistes utilisent uniquement le Trident, arme symbolique de l'eau bien sûr, mais surtout des Exorcistes en général puisqu'ils aiment voir en sa forme l'allégorie des multiples influences qui se répandent sur leur serviteur qui est leur bras armé sur Dère.
Trident : 1D+3 (-1/-1 à une main) et 1D+4 (0/0 à deux mains)

Pour le reste, les Exorcistes utilisent fréquemment les armes contondantes, comme le marteau ou la masse d'arme.

En matière de protection, les Exorcistes utilisent la veste de cuir, éventuellement cloutée, et portent parfois le bouclier, qu'il soit de bois ou bien de fer.

Cotte de maille :	malus de 1 en Att et 1 en Prd	Adresse perte de 2 points.
Cuirasse d'écaille :	malus de 1 en Att et 1 en Prd	Adresse perte de 2 points.
Armures :	malus de 1 en Att et 3 en Prd	Adresse perte supplémentaire de 2 points.

ꕤ Capacités spéciales

- Aptitudes disponibles au niveau 1.

Connaissance des Morts-Vivants (degré V) (Sagesse) - Théologie (degré V)
Démonologie (degré V) – Lecture & Ecriture (degré V)

- Résistance à la Magie.

Habitués des sortilèges, des prodiges et autres miracles, et experts dans les différentes façons de les contrarier, l'Exorcistes développe par ses connaissances et ses recherches une certaine forme d'immunité à la magie. Ainsi, chaque Exorciste possède 3% de résistance à la magie de charme, d'illusion et de sorts non directs, par niveau.
Cette résistance est aussi efficace contre les contaminations vampiriques, les morsures de lycanthropes, et les maladies en général transmises par les animaux ou les monstres.

- Kï d'énergie.

Par la maîtrise des voies spirituelles, et l'étude des viscères et de l'anatomie, l'Exorciste développe la maîtrise d'un Kï qui augmente sa force durant un bref instant.

Niv.	Bonus	/Jour
2	+3 en Force durant 2 assauts	1
6	+5 en Force durant 3 assauts	2
10	+7 en Force durant 4 assauts	2
14	+10 en Force durant 5 assauts	3
18	+12 en Force durant 5 assauts	4

- Création d'Armes Saintes.

Expert dans l'art de faire fuir les esprits, l'Exorciste apprend avec le temps à connaître aussi le processus d'intégration d'une force surnaturelle dans un objet. Par cette connaissance, il est capable dès le niveau 10 d'enchanter des armes, de les Consacrer. Ces armes pourront alors devenir saintes et jouir d'un bonus de dégât de +1, +2, +3, +4, +5 et même +6. L'Exorciste pourra ainsi armer efficacement le bras de n'importe quel individu de même tendance philosophique que lui (Bon, Neutre, Mauvais).
Temps : une journée entière de travail par point de bonus conféré à l'arme.
Coût : par point de bonus conféré à l'arme : 300 gr de sel rouge, 12 points de Karma et une pierre précieuse de 12 carats.
Epreuve : elle se fait sous : **{ (60 + (2xniveau)) – (10 x (pts bonus souhaités)) }%**

Un échec au terme d'un tel rituel religieux entraîne une perte de considération de l'Exorciste par ses Dieux (1 degré pour 1D4 d'entre eux), et la perte d'un point d'Intelligence et de Sagesse pour les 1D6 mois suivants.

N.B. : pour sanctifier plus puissamment une arme et lui donner un bonus de dégât supérieur à celui dont elle dispose déjà, il faut effectuer un rituel comme si elle ne possédait aucun bonus. Ainsi, un Exorciste qui voudrait conférer un pouvoir Saint +4 à une arme déjà sainte +2, devrait tout de même dépenser 1200 grammes de sel rouge, quatre jours de prière… et faire son épreuve avec un malus de 40% (10 x (4 pts souhaités)).

- Consécration du Trident.

Afin de mieux les servir, les Dieux offrent à l'Exorciste la possibilité de consacrer son arme symbolique, le Trident, plus facilement et plus puissamment que pour les autres armes.
Il existe cinq degrés de Consécration et chacun ne peut être obtenu qu'après un rituel complet de Sanctification. Une telle scéance de prière dure environ deux heures, durant lesquelles l'Exorciste ne doit absolument pas être dérangé, sous peine de voir son arme détruite et ses points de karma perdus inutilement. Pendant ces prières, l'Exorciste doit faire brûler quelques centaines de grammes d'encens (pour une dizaine de pièce d'or), et quelques 20 grammes de sel rouge.

Degré I.
Coût : 5 Pts Karma
Epreuve : Intelligence et Charisme combinée sur 2D20.
Effet : le Trident devient Saint +1

Degré II.
Coût : 10 Pts Karma
Epreuve : Intelligence et Charisme combinée sur 2D20 avec ajout de 1 point sur le total des dés.
Effet : le Trident devient Saint +2 et acquiert un bonus d'1 point en Prd.

Degré III.
Coût : 20 Pts Karma
Epreuve : Intelligence et Charisme combinée sur 2D20 avec ajout de 3 points sur le total des dés.
Effet : le Trident devient Saint +3 et confère un x2 aux P.I. sur un 3 en attaque.

Degré IV.

Coût : 30 Pts Karma
Epreuve : Intelligence et Charisme combinée sur 2D20 avec ajout de 5 points sur le total des dés.
Effet : le Trident devient Saint +4 et augmente la protection à la magie du talisman de 5%.

Degré V.
Coût : 40 Pts Karma
Epreuve : Intelligence et Charisme combinée sur 2D20 avec ajout de 7 points sur le total des dés.
Effet : le Trident devient Saint +5 et augmente la protection à la magie du talisman de 10%



- Vade Retro.
C'est là l'un des pouvoirs les plus connus de l'Exorciste. Par l'utilisation du Vade Retro, il peut repousser ou même détruire un mort-vivant d'une simple injonction en brandissant son talisman ou son arme symbolique.
Pour le détail des valeurs du Vade Retro et du type de mort-vivant affecté en fonction du niveau de l'Exorciste, voir le tableau correspondant dans les « Règles générales ».

- Exorcisme.
Pour chasser un esprit démoniaque ou diabolique du corps d'un mortel possédé, l'Exorciste doit se référer au tableau ci-dessous :

	1 – 2	**3 - 4**	**5 - 6**	**7 - 8**	**9 - 10**	**11 - 12**	**13 - 14**	**15 - 16**	**17 - 18**	**19 - 20**	**21 et +**
1 à 25	10	12	14	16	18	18	Auto	Auto	Auto	Auto	Auto
26 à 40	8	10	12	14	16	17	18	Auto	Auto	Auto	Auto
41 à 60	5	8	10	12	14	15	17	18	Auto	Auto	Auto
61 à 90	2	5	8	10	12	13	15	16	18	Auto	Auto
91 à 120	-	2	5	8	10	11	13	14	15	18	Auto
121 à 160	-	-	2	5	8	9	11	12	13	14	18
161 à 200	-	-	-	2	5	7	9	10	11	12	15
201 à 250	-	-	-	-	2	4	7	8	9	10	12
251 et +	-	-	-	-	-	2	4	6	7	8	9

L'épreuve a toujours lieu avec un D20. **Auto** signifie que l'Exorcisme est automatiquement un succès.
Un exorcisme dure environ 1D10 heures durant lesquelles l'Exorciste doit réciter des prière aux Dieux, enjoindre au démon (diable) de quitter le corps du sujet, appliquer les différents symboles religieux des Dieux sur le corps du sujet…
Au terme d'un Exorcisme, le sujet doit réussir un jet de « Résistance aux Traumatismes ». En cas d'échec, il subit l'un des effets suivants (D100) :

01-30	Perte de 1D6 pts de vie, permanents	73-82	Perte de 3 pts en Int et Sag, 2 pts en Const et Fo
31-50	Perte de 2D6 pts de vie, permanents	83-89	Perte de 5 pts en Int et Sag, 3 pts en Const et Fo
51-62	Perte de 1 pt en Int et Sag, et 1D6 pts de vie	90-95	Paralysie 1D4 membres définitive (sauf Gd Pouvoir/Miracle)
63-72	Perte de 2 pts en Int et Sag, 1 pts en Const et Fo	96-00	Mort !

N.B. : si l'Exorciste échoue dans sa tentative, il ne pourra recommencer sur le sujet considéré qu'après être lui-même passé de niveau.

ꕥ Les Dieux, le Karma et l'Exorciste

L'Exorciste est le représentant d'un panthéon et non d'un Dieu. Pour accomplir sa tâche au contact des mortels, il utilise un Karma issu directement de la considération que les Dieux ont de son action, aussi a-t-il à cœur de bien les servir tous. A l'origine de son parcours religieux, l'Exorciste reçoit une indication de la considération que lui accorde chacun des Dieux qui forment le panthéon qu'il sert. Pour définir cette information, le joueur (ou le MdJ) lance un dé à 20 faces pour chacun des Dieux du panthéon, ajoute 1 point au résultat, et retient l'information de la considération suivant le tableau ci-dessous :

D20	Considération	Incidence sur les prodiges	
		Coût	Epreuve
1	Hostile	+2 pts Karma	Malus de 3
2, 3	Très défavorable	+1 pt Karma	Malus de 2
4, 5	Défavorable		Malus de 1
6, 7, 8	Peu sensible		
9, 10, 11, 12	Neutre		
13, 14, 15	Sensible		
16, 17	Favorable		Bonus de 1
18, 19	Très favorable	-1 pt Karma	Bonus de 2
20	Protecteur	-2 pts Karma	Bonus de 3

Au cours de son existence, l'Exorciste devra tenir une comptabilité précise de l'attitude de tel ou tel Dieu le concernant. Elle pourra évoluer, en bien ou en mal, en fonction des actions, des paroles ou des intentions de l'Exorciste tout au long de sa vie.
Cette attitude possède trois impacts majeurs sur l'activité de l'Exorciste.

1°) le coût de ses prodiges peut être revu à la baisse ou à la hausse par rapport aux valeurs indiquées dans le livre des prodiges.

2°) l'épreuve pour obtenir ses prodiges peut être revue à la baisse ou à la hausse par rapport aux valeurs indiquées dans le livre des prodiges.

3°) le nombre de points de karma que reçoit l'Exorciste au terme de sa grande cérémonie rituelle est directement dépendant de ces considérations.

- Cérémonie du pouvoir.

Cette cérémonie a lieu une fois par semaine, généralement le dimanche jour de Los et journée traditionnellement consacrée à l'adoration des Dieux. C'est au cours de cette cérémonie rituelle que l'Exorciste reçoit des Dieux un certain volume de points de Karma qui lui serviront à l'obtention de prodiges. En effet, l'Exorciste serait bien en mal de se régénérer en la matière grâce à des conversions pour lesquelles il n'a que peu de dispositions naturelles, étant par essence trop « éparpillé » dans sa foi envers tous les Dieux d'un panthéon et trop peu charismatique pour engranger suffisamment de succès en la matière.

Technique :

Durée : 1 heure environ.

Matériaux : une pièce tranquille, des statuettes des Dieux du panthéon, ou des objets symboliques ou encore une surface pour y dessiner des symboles de ces Dieux, 2 coupelles pour y brûler de l'encens (2 pièces d'or) et 1 coupelle pour y brûler du sel rouge (1 gramme).

L'Exorciste place devant lui les trois coupelles et boute le feu aux matières qu'elles contiennent, puis il prie et en appel à la puissance des Dieux pour lui donner la force d'affronter les périls du monde et faire la démonstration de leurs pouvoirs.

	Hostile	Très défavorable	Défavorable	Peu sensible	Neutre	Sensible	Favorable	Très favorable	Protecteur
1 – 2	/	/	/	1	1	2	3	3	4
3 – 4	/	/	/	1	2	3	4	4	5
5 - 6	/	/	1	2	2	3	4	4	6
7 – 8	/	1	1	2	3	4	5	5	6
9 – 10	1	1	2	3	3	4	5	5	7
11 – 12	1	2	2	3	4	5	6	6	7
13 – 14	2	2	3	4	4	5	6	7	8
15 – 16	2	3	3	4	5	6	7	7	8
17 – 18	3	3	4	5	5	6	7	8	9
19 – 20	3	4	4	5	6	7	8	9	9
21 et +	4	5	5	6	6	7	8	9	10

L'Exorciste se reporte au tableau ci-dessus et, pour sa ligne de niveau, effectue la récupération de tous les points que lui accordent les dieux.
Puis, il les additionne et obtient le nombre de points de karma que le panthéon lui octroie pour la semaine.
Enfin, il effectue une épreuve de Sagesse, une épreuve de Charisme et une épreuve d'Intelligence. S'il réussit les 3, il augmente de 20% la base obtenue, si seulement 2 sont réussies, il augmente de 10% et si seulement 1 est réussie, il augmente de 5%.



N.B. : une cérémonie de pouvoir est une activité éprouvante pour le corps et pour l'esprit. L'Exorciste doit dormir au moins deux heures après un tel rituel, ou subir pour 24 heures –1 en Att, -2 en Prd et –1 en Fo.

N.B. : Attention à un Exorciste qui ne demanderai des prodiges qu'à des divinités qui lui sont favorables… Paradoxalement, cela pourrait modifier à la baisse la considération des autres divinités vexées qu'on ne reconnaisse pas leur puissance. Les voies des puissances sont impénétrables…

N.B. : s'il ne possède pas son arme symbolique, ou si des éléments matériels lui manquent, il n'a plus que 60% de chance de voir sa cérémonie de pouvoir couronnée de succès.

ꕥ Hiérarchie et nombre de Prodiges par niveau

Bien que réelle, la discipline à laquelle sont soumis les Exorcistes n'est pas aussi rigide que celle que subissent bien des prêtres, quel que soit leur Dieu.
Au cœur de l'Ordre des Exorcistes de leur panthéon, ils suivent la progression en titre suivante :

Niveau	*Titre*	*Prod*	*Niveau*	*Titre*	*Prod*	*Niveau*	*Titre*	*Prod*
1	Novice	6	***8***	//	22	***15***	//	47
2	//	8	***9***	//	25	***16***	//	52
3	Exorciste	10	***10***	Exorciste Supérieur	28	***17***	Chasseur de Démons	57
4	//	12	***11***	//	31	***18***	//	62
5	//	14	***12***	//	35	***19***	Traqueur de Mal	67
6	Exorciste confirmé	16	***13***	//	39	***20***	//	72
7	//	19	***14***	Chasseur de Revenants	43	***21***	Gd Maître des Exorcistes	80

Dès l'accès au titre de Chasseur de Revenants, l'Exorciste peut prendre à son service un à quatre prêtres du ou des cultes de son choix, avec l'accord des cultes concernés.
Le nombre de prodiges est à lire de manière indicative. Il ne constitue en rien une règle figée, mais bien une tendance moyenne. Certains Exorcistes se verront nantis de plus de prodige pour un niveau donné, alors que d'autres en auront reçu moins…
Ce sont les Dieux qui communiquent par le biais de leurs agents les anges les nouveaux prodiges aux mortels, qu'ils soient prêtres ou exorcistes.
La répartition de ces prodiges par Dieux est laissé à l'entière appréciation du Maître de Jeu.

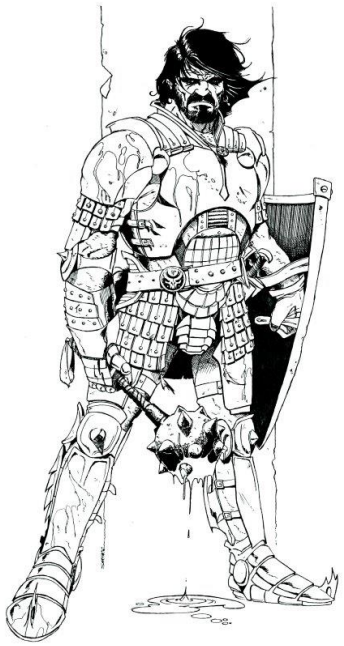
*
* *

« Un Exorciste ne craint pas le mal. Il le recherche pour l'affronter et le détruire.
Dans ses quêtes il ne devra pas oublier de respecter la puissance et la ruse du Malin, faute de quoi il péchera par orgueil et excès de confiance, et dans sa chute tomberont tous les espoirs des innocents. »

Saint Bérégil (223~288 du S.C.)
Exorciste du Panthéon de *Tolsos* pour le Comté de *Figeac (Arn'Armor)*



Le Guerrier



Homme de combat, homme de guerre, bras puissant qui manie avec excellence l'épée ou la hache, la lance ou le marteau, le guerrier fait rêver de nombreux gamins de village. Il représente pour eux le moyen le moins difficile de s'extraire de leur condition paysanne.
Dans les cités il fait régner l'ordre, et il protège les villages des incursions orques et gobelines.
Etre guerrier est plus qu'un métier, c'est une fonction sociale, presque un apostolat pour certains.
Plus craint que le soldat, d'avantage apprécié aussi, le guerrier est l'aventurier le plus à sa place dans la communauté humaine. On tolère plus facilement sa présence, et on lui accorde plus de sympathie qu'à un magicien ou un rôdeur.

Le guerrier est aussi celui qui le plus souvent deviendra le seigneur d'un petit village, et pourquoi pas, s'il a le goût de l'intrigue politique et de l'ambition, le maître d'une région ou le roi de tout un peuple…

ꕥ Valeurs de base

Pour être guerrier, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Courage** et de 12 en **Force**.

Solide, le guerrier possède un tirage de Constitution assez favorable.
Son **énergie vitale de base de 30 points**.

Son Attaque est de **10** et sa Parade de **8**., ce qui le situe évidemment dans les meilleurs places pour la maîtrise du combat.

ꕥ Les Armes

Excellent combattant, le guerrier **peut utiliser toutes les armes**, sans restriction aucune.
Il bénéficie d'une bonne cadence de combat.
Avec le temps, le Guerrier développe les avantages suivants :

- Armes à deux mains
Bonus d'1D6 de dégâts contre les créatures de très grandes tailles (3,00 mètres et plus), à l'exception des dragons.



- Spécialisation d'armes
A partir du niveau 6, il peut à chaque niveau diminuer de 2 points, en Attaque ou en Parade, les handicaps de maniabilité d'une arme spécifique. Il doit tenir une comptabilité très précise de ces améliorations dans l'utilisation de ses armes, car il ne pourra aller au delà de 2 points en Attaque et en Parade pour une même arme.

N.B. : la spécialisation d'armes permet de diminuer voir de faire disparaître les malus, en aucun cas de donner des bonus à une arme.

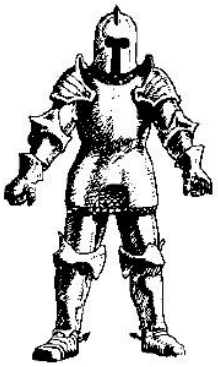
Ainsi, un guerrier ne pourra aller au-delà des notes suivantes : - avec une hache de guerre : 1D+4 (0/-1)
- avec une épée bâtarde : 1D+5 (0/-1)

Ces diminutions sont cumulables avec des bonus magiques de maniement d'une arme, mais sans pour autant pouvoir donner des bonus (une arme -1/-1 ne peut en aucun cas devenir +1/+1).
Pour obtenir ces avantages, le guerrier doit s'entraîner au maniement de l'arme concernée durant une quinzaine de jours, à raison de 10 heures par jour. Il devra ensuite maintenir son entraînement, mais pour une heure par semaine seulement. Attention pourtant, si le guerrier déroge une seule semaine à cette obligation, il doit reprendre les 15 jours d'entraînement, comme pour une nouvelle spécialisation.

- Le vétéran
Lorsqu'il atteint le niveau 10, le guerrier devient un « vétéran ».
Il bénéficie alors d'un bonus d'esquive d'un point, contre n'importe quelle arme. Ce bonus est cumulable avec la botte de « contre d'arme » (si l'arme considérée est concernée par ladite botte).
Il obtient en outre un bonus de Parade de 2 points contre les combattants utilisant le combat à mains nues (art martiaux, combat sans arme, …) et ceux qui utilisent une arme très courte (couteau, poignard ou équivalent).

- Le maître vétéran
Lorsqu'il atteint le niveau 14, le guerrier devient un « maître vétéran ». Il peut alors choisir une nouvelle spécialisation : « contre estoc » (armes qui percent) ou « contre taille » (armes qui tranchent) ou « contre masse » (armes contondantes).

Ouvrir cette spécialisation n'est possible qu'auprès d'un maître vétéran ayant développé la même spécialisation. Il faut alors environ un mois de pratique (1D4+2 semaines) auprès de lui à raison de 5 heures par jour, six jours sur sept (en général contre une rémunération variant de ***120 à 500 pièces d'or la semaine***).
Lorsqu'il combat un adversaire qui utilise une arme du type de sa spécialisation, le guerrier bénéficie de 2 points complémentaires en parade (maxi 18). S'il utilise un bouclier, il obtient 1 point de protection complémentaires grâce à lui. Enfin, le maître vétéran peut tenter une frappe gratuite par combat contre un tel adversaire.



ꕥ Les Protections

Comme pour les armes, le guerrier peut utiliser toutes les protections sans exception.

- Bouclier « en protection »
Très à l'aise avec un bouclier, il acquiert dés le niveau 6, la possibilité de combattre **« en protection »** d'une personne. C'est-à-dire qu'il pourra dans un combat tenter de parer les coups destinés à une autre personne que lui-même, à la condition qu'elle soit placée du côté de son bouclier.
Le Guerrier pourra alors effectuer des parades avec malus de 4 points.

Attention cependant au risque de gêne mutuelle si les deux combattants, le guerrier et la personne qu'il protège, tentent de faire tous les deux une parade.



ꕥ Avantages particuliers

- Apprentissage de bottes
Le guerrier est remarquable pour sa faculté à utiliser des astuces originales, des ficelles étonnantes lors d'un combat. En étudiant auprès d'un maître d'armes, le guerrier (au minimum niveau 3) pourra, s'il est bon élève, apprendre des bottes. Il pourra en apprendre jusqu'à une par niveau à partir de 3 (soit 2 au niveau 4, 3 au niveau 5, 4 au niveau 6…). Attention cependant, il ne pourra jamais en connaître plus que le nombre de sa note d'Intelligence.
Lorsqu'il a rencontré un Maître d'armes qui consent à lui enseigner une des bottes qu'il maîtrise (en général contre une rémunération variant de ***200 à 1.000 pièces d'or la semaine***) le guerrier entre en étude pour 1D4 semaines. Au terme de cet enseignement, il devra réussir une épreuve d'Intelligence, éventuellement modifiée par la qualité de son professeur (+2 à –2). En cas de succès, la botte a été comprise et pourra à l'avenir être utilisée à volonté, sinon, il faudra recommencer !

N.B. : pour pouvoir être considéré comme un maître d'armes capable d'enseigner une botte, il faut être guerrier de niveau 10 au moins, et posséder au moins 3 bottes en plus de celle que l'on désire enseigner (si un guerrier de niveau 10 possède 5 bottes, il peut en enseigner 2, à son choix définitif).

- Aptitudes de base
Dés le début de sa carrière, le guerrier dispose des aptitudes suivantes :
- *Réparer les armes* (degré III) - *Connaissance des monstres* (degré I) - *Combat à main-nues* (degré II)

- Protocole
Le Guerrier est le personnage qui possède la plus grande probabilité, par ses faits d'arme, par son statut social particulier, de devenir un Chevalier, voire un grand seigneur. Inséré dans la société, dont il est souvent l'un des garants, le Guerrier, dés le niveau 7, gagne l'**aptitude de *Protocole* au degré I**, et celle-ci évolue ensuite automatiquement d'un degré par niveau jusqu'au degré V.

*
* *

« Parle quand tu l'estimes juste.
Frappe quand c'est nécessaire.
Tue si ta vie en dépend… »

Moiras de Sten (598~648 du S.C.)
Guerrier et maître d'arme (comté de *Sten – Arn'Armor*)

Le Guerrier Barbare



Les Barbares forment un peuple austère, rugueux, qui occupe surtout le nord de l'Ilvanir. Ils peuplent les vastes régions de steppes et de taïga du nord, ou encore les profondes vallées forestières, peu fréquentées par les humains civilisés venus du *Pays de l'Or*. Souvent nomades, les Barbares possèdent une culture très différente de celle des humains avec lesquelles ils ne s'entendent pas souvent.

ꕥ Valeurs de base

C'est un être souvent « fruste », qui accorde plus d'intérêt aux activités du corps qu'aux prouesses de l'esprit. De fait, sa Sagesse est limitée à 15 (si le tirage de naissance indique une note plus élevée, tous les points au-delà de 15 sont automatiquement transférés en Courage).
Il aime avant tout la vie au grand air, et méprise les villes.

Pour être Guerrier Barbare il faut posséder les valeurs minimum de **12 en Courage** et de **13 en Force**
De plus, en territoires « humains-civilisés », son Charisme n'excède jamais les 14.

L'**énergie vitale** de base d'un guerrier barbare est de 40 points.
A chaque passage de niveau, il augmente cette base vitale de 1D6+1 points, avec l'ajout d'éventuels bonus de constitution.
Son **Attaque** est de 10 et sa **Parade** de 8.

ꕥ La Magie

Le barbare manifeste toujours une vive méfiance vis-à-vis de la magie, et ne la considère souvent que comme une manière de compliquer inutilement les combats.
Le barbare possède une protection naturelle particulière contre la magie, quelle qu'elle soit (druidique, illusionniste…).
Cette protection est efficace contre les magies de charme et d'illusion (Médousa, Horreur Terreur, Amok…) dans la mesure de 4% par niveau du barbare. Par ailleurs, le barbare peut d'instinct percevoir la magie sur un objet, dans un lieu, et ce avec une acuité de 5% par niveau.

Niveau	Face aux Prêtre	Face aux Cabalistes	Face aux objets magiques
1, 2, 3	Méfiance	Défiance importante	Grande défiance, allant jusqu'à l'envie de détruire ce qui l'inquiète un tant soit peu.
4, 5, 6	Neutralité	Inimitié, méfiance, au mieux neutralité, aide seulement en cas de dette d'honneur	Méfiance, un objet parfaitement connu au niveau 4, deux au niveaux 5 et 6
7, 8, 9, 10	Neutralité, parfois sympathie envers les Prêtres Combattants	Neutralité, aide en cas de mort imminente d'un compagnon magicien bien connu.	Méfiance, trois objets au niveau 7 et 8, quatre au niveau 9.
11, 12, 13, 14, 15	sympathie pour les Prêtres Combattants ou connus depuis longtemps.	Neutralité, parfois un sentiment amical envers un magicien connu de longue date.	L'idée qu'un objet magique puisse être d'une grande utilité s'impose dans l'esprit du Barbare.
16 et plus	Sympathie amusée	Disparition du sentiment de méfiance systématique	Objets magiques de plus en plus recherchés.

ꕥ Les Armes

Autre peuple autres mœurs, les barbares ont un goût prononcé pour des armes que les humains négligent plus souvent. Ainsi, pour eux, par l'habitude traditionnelle, des modificateurs de combat différents sont utilisés :

Armes	Points d'Impacts	Attaque	Parade
Hache de Guerre	1D+4	0	-2
Hache de Combat	2D+2	-2	-4
Marteau de Guerre	1D+6	-2	-3
Epée Bâtarde (à une main)	1D+5	-1	-2
Epée Bâtarde (à deux mains)	1D+5	0	-1
Massue	1D+2	0	-2
Masse d'Arme	1D+4	0	-2
Bâton	1D+1	0	0

Toutes les autres armes, moins « quotidiennes » pour le barbare, d'un abord culturel étranger, sont affectées d'un malus supplémentaire de 1 point en Attaque, comme en Parade.

L'arme favorite du barbare demeure la **massue piquetée d'éclats**, inspirée de celle que les ogres utilisent. Il manie cette arme indifféremment à une (valeur normale) ou deux mains (bonus de 1 en parade).
Une telle arme ne peut être idéalement conçue et réalisée que par celui qui l'utilisera. Sa création doit prendre du temps. C'est pendant tout le temps que prendra la sculpture de l'arme, que le barbare commencera à ne plus faire qu'un avec sa massue. Il percevra ses avantages, son poids, ses formes particulières…
Par superstition, les barbares se refusent à posséder plusieurs massues piquetées en même temps. Aussi, lorsqu'ils se décident à en tailler une nouvelle, ils doivent rituellement détruire l'ancienne.
Pour créer sa massue, il faut 3D4 heures de travail intensif, après avoir trouvé le bois idéal pour la tailler. Le barbare, au terme de ce temps, lance un D20 et compare le résultat avec la table suivante :

Résultat	Points d'impacts	Attaque	Parade
1	2D+3	-1	-1
2, 3	2D+2	-1	-1
4, 5, 6	2D+1	-1	-1
7, 8, 9	2D+1	-1	-2
10, 11, 12, 13	2D	-1	-2
14, 15, 16	2D-1	-1	-3
17, 18	2D-2	-2	-3
19, 20	Echec de la tentative	/	/

*N.B. : pour chaque tentative après la première, un barbare bénéficie d'un bonus d'expérience d'un point à soustraire au nombre issu du D20. Ce bonus est cumulable jusqu'à un maximum de **5**.*
N.B. : une massue ramassée sur le corps d'un autre barbare est forcément considérée comme une massue 2D (-1/-2).

Les Protections

Le barbare aime se sentir libre de ses mouvements, et méprise tout ce qui trahi l'approche du combattant par le bruit. En conséquence, il n'a généralement recours au plus qu'à des protections de cuir (Pr :3).
Il peut pourtant endosser d'autres protections, mais avec les modificateurs suivants :

Cotte de maille :		Adresse perte de 3 points.
Cuirasse d'écaille :	malus de 1 en Att et 1 en Prd	Adresse perte de 3 points.
Armures :	malus de 2 en Att et 2 en Prd	Adresse perte de 4 points.

A cette protection matérielle, il ajoute sa protection naturelle, issue de son habitude à encaisser les coups qui rend son épiderme plus résistant :

niveau 1 au niveau 6	+1
niveau 7 au niveau 12	+2
niveau 13 au niveau 18	+3
niveau 19 et plus…	+4

Enfin, le barbare utilise comme seul bouclier, le bouclier de cuir tendu, invariablement rond, qui lui offre une protection de 1 point (on le trouve rarement en dehors des territoires barbares, et si c'est le cas, il n'est pas vendu à moins de 3 ou 500 pièces d'argent par les armuriers) (malus de 2 pts en Attaque et Parade pour l'utilisation de tout autre type de bouclier).



Avantages particuliers

Cf le *Guide des Races*

Compétences de Clan

Cf le *Guide des Races*

« J'ai raison et c'est comme ça ! »

A peu près tous (de tous temps)

Le Guerrier Nain



N.B. : pour plus d'information voir « Nain » dans le ***Guide des Races***

Robuste. Courageux à l'excès. Ombrageux. Obstiné… Autant de qualificatifs qui, si ils sont souvent attachés au peuple nain, trouvent tout leur sens et leur accomplissement chez les guerriers de cette race.
Sur le champ de bataille, rutilant d'acier et de fer, les guerriers nains ressemblent à de véritables chars de combat hérissés de piques et de lames. On dit souvent que la seule vue d'un régiment nain qui s'aligne suffit à instiller l'effroi au cœur des bandes d'orques les plus farouches. Si c'est vrai, on comprend mieux pourquoi la légende populaire dit que les seigneurs nains remportent leurs combats avant même qu'il ne s'engage…

Valeurs de base

Pour être un guerrier nain, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Adresse** et de 12 en **Force**.

Au niveau 1, l'**énergie vitale** de base de **35 points**.

L'Attaque est de **10** et la Parade de **8**, pour une utilisation de la cadence de combat du Guerrier.
Les jets de sauvegarde utilisés sont ceux du guerrier.

Les Armes et Protections



Armes. Le guerrier nain utilise pour l'essentiel des armes-outils, comme les marteaux, les haches… avec une préférence nette pour les haches, qu'elles soient courtes ou à deux mains.
Leurs valeurs pour l'utilisation des armes est différent de celles référencées pour les humains ou les elfes.

Hache courte :	1D+3 (0/0)	(à deux mains pour les nains - semblable à la hache de jet)
Hache de guerre :	1D+4 (0/0)	(à deux mains pour les nains)
Marteau de lutte :	1D+4 (0/0)	(à deux mains pour les nains)

Pour toutes les autres armes (en dehors des armes courtes et en bois), le nain est déclaré semi-incompétent et subit un malus de 1 point en Attaque et en Parade.

Armes de tir. Le guerrier nain est généralement habile au maniement de l'arbalète. Dès le niveau 2, il jouit d'un bonus de dégâts de 1 point aux dégâts avec cette arme (puis 2 pts au niveau 6, 3 pts au niveau 10, 4 pts au niveau 14, 5 pts au niveau 18). Au niveau 6 il acquiert un bonus d'Adresse de 1 point avec l'arbalète. La cadence de tir demeure inchangée (Cf. livre des règles).

Protections. Largement caparaçonnés de fer et de cuir, les guerriers nains sont souvent comparés à des « forteresses ambulantes ». La sagesse naine ne dit-elle pas « mieux vaut aller lourdement mais sûrement » ?
Ils utilisent surtout la cotte de mailles, la cuirasse d'écailles, et plus occasionnellement la cotte de cuir.
Si d'aucun vont en armure, la grande majorité des guerriers nains trouve l'allure générale que produit cette protection trop « inconfortable », presque grotesque.
Bouclier. Compte tenu de la taille réduite du nain, les boucliers sont considérés comme étant 1 point de plus pour ces guerriers. Ainsi le bouclier de bois est-il 2 en protection, et le bouclier de fer 3.

Avantages particuliers

- Aptitudes de base. Dès le début de sa carrière, le guerrier nain dispose des aptitudes suivantes : *Réparer les armes* (degré IV) – *Réparer les protections* (degré III) - *Connaissance des monstres* (degré I)

- Armes à deux mains. Dès le niveau 1, il bénéficie d'un bonus d'1D6 de dégâts contre les créatures de très grandes tailles (2,50 mètres et plus), à l'exception des dragons.

- Apprentissage de bottes. Le guerrier nain utilise son opiniâtreté pour parfaire sa maîtrise martiale et se révèlent être des étudiants hors paire. Ainsi, en étudiant auprès d'un maître d'armes, le guerrier nain (au minimum niveau 3) pourra, s'il est bon élève, apprendre des bottes. Il pourra en apprendre jusqu'à une tous les 2 niveaux (à partir de 3, soit 2 au niveau 5, 3 au niveau 7, 4 au niveau 9…). Attention cependant, il ne pourra jamais en connaître plus que le nombre de sa note de Sagesse divisée par 2. Pour les détails techniques complémentaires, se reporter au métier de « Guerrier ».

*
* *

« Pas de mystère, si un ennemi ne tombe pas au premier coup… faut persévérer !
Taper, et taper encore… dans l'attente de sa chute ou de l'arrivée des copains ! »

Turgon Cassecailloux (968~1312 du P.C.)
Guerrier instructeur de
la Cité de Kaaz'Rut'Gun (*Collines des Glaces*)



Le Guerrier Varga…



« Le peuple des maîtres guerriers »

N.B. : pour plus d'information voir « Varga » dans le ***Guide des Races***

Les Vargas sont les habitants de la plus grande île au Sud-Est de l'Algalith, qu'ils nomment *Koulaze* (*notre demeure* en Varga).
Ils forment un peuple à part, bien qu'ils soient les cousins lointains des barbares, qui peuplent aujourd'hui (fin du VIII° siècle du Second Calendrier) le nord du continent Ilvanirien.
Comme eux, ils sont grands, et les hommes, comme les femmes, mesurent entre 1,90 et 2,10 mètres. Ils sont plutôt clairs de peau et présentent une pilosité variant du roux cuivré au châtain foncé. Leurs yeux sont fréquemment marrons, ou encore verts.
Les guerriers de la communauté, c'est-à-dire pratiquement tous les adultes, mâles ou femelles, du clan, ont le crâne complètement rasé, à l'exception d'une longue queue de cheval qui revêt pour eux un caractère sacré.

Les Vargas sont généralement frustres, peu enclins à goûter les arts et les plaisirs fins de l'existence. Ce sont des brutes épaisses, dont toute la culture est axée autour des armes, du combat et des batailles…
Mais, si leur esprit est simple, leur corps est particulièrement robuste, rompu à supporter tous les climats, à affronter toutes les fatigues. Leur endurance est l'une des plus remarquables qui soit.

Les Vargas parlent leur propre langue, une langue particulièrement gutturale, simple mais assez précise, assez proche du Barbare classique (60% de compréhension mutuelle). Certains, mais ils sont assez rares, parlent aussi l'Ilvanirien.

ꕥ Valeurs de base

Un Varga doit posséder les valeurs minimums de 13 en **Courage** et de 13 en **Force**.
L'**Intelligence** et la **Sagesse** sont limitées à 10 jusqu'aux 30 ans de l'individu, puis à 12 pour les moins de 40 ans, 13 pour les moins de 50 ans, et 14 pour ceux qui ont dépassé cet âge, vénérable pour un peuple qui vit si « périlleusement » par les armes.

A noter que le Varga est capable de frapper avec une **Force très « concentrée ».**
Ses bonus de Force (chaque point au-dessus de 12) sont ainsi doublés par rapport à un humain normal (+16 points d'impact avec 20 en Force)

L'**énergie vitale** de base est de 40, et un Varga gagne 1D+2 points de vie au passage de niveau (plus éventuels bonus de constitution, tirage identique à celui du barbare).

Très porté sur l'offensive, le guerrier Varga possède une **Attaque** à **12** et une **Parade** à **6**.
N.B. : la valeur maximum de son attaque est de 19 (attaque exceptionnellement considérée comme réussie), et celle de sa parade est de 15 (tout tirage supérieur est automatiquement considéré comme un échec).

Les Vargas utilisent les Jets de Sauvegarde et la cadence de combat du Guerrier.

ꕥ Les Armes et Protections

- Armes
Maîtres guerriers, les Vargas sont entraînés dés leur prime jeunesse au maniement des armes les plus diverses. Grâce à cet discipline, ils ne souffrent-ils d'aucun malus pour l'utilisation d'armes non culturelles, ou même totalement inconnues de leur peuple.

Ils sont par ailleurs susceptibles d'obtenir un bonus de dégât par l'entraînement intensif (14 heures par jour) dans le maniement d'une arme.
N.B. : de tels bonus ne peuvent être conservé plus d'un mois après l'arrêt de l'entraînement intensif.

Pour 2 semaines d'entraînement intensif : bonus d'1 pt
Pour 1 mois d'entraînement intensif : bonus de 2 pts

Armes traditionnelles Varga

- le Yakula



C'est une masse d'arme bâtarde, en bois dur, dont le « tranchant » est taillée finement et régulièrement. Le dessus du Yakula est toujours hérissé de pointes de fer (3 à 5), dont l'utilité réside dans l'exécution de certaines bottes.

Valeur : 1D+6 (0/-2) à 2 mains
1D+6 (-1/-3) à 1 mains
(maniée par un non-Varga cette arme est considérée à deux mains, 1D+6, -2/-4)

- la Hallebarde Varga.



Hallebarde courte, moins de deux mètres, la Hallebarde Varga se manie à deux mains.
Elle porte une pointe effilée à son extrémité, une lame sur un côté et une masse hérissée de pointes sur l'autre.
Dans leurs bottes, les Vargas apprennent à tirer tout le parti possible de cette configuration d'arme.

Valeur : 2D+4 (-2/-3)
(maniée par un non-Varga cette arme est considérée à deux mains, 2D+4, -4/-6)

*

- Protections

Les Vargas aiment à combattre sans aucune entrave, et leur entraînement militaire est entièrement axé autour du maniement de l'arme pas sur l'adaptation à une armure encombrante.
De fait, ils ne peuvent revêtir sans inconvénient d'autres protections que la cotte matelassée.

Cotte de cuir :	malus de 1 en Att et 1 en Prd	
Cotte de mailles :	malus de 2 en Att et 2 en Prd	Adresse perte de 2 points.
Cuirasse d'écailles :	malus de 4 en Att et 4 en Prd	Adresse perte de 3 points.
Armures :	malus de 6 en Att et 6 en Prd	Adresse perte supplémentaire de 2 points.

Le Varga considère le bouclier comme le signe évident d'un faible, et d'une souplesse défaillante. « Celui qui se munie d'un bouclier part perdant au combat ».

Par ailleurs, leur entraînement, leur habitude à encaisser les coups développent chez eux une résistance cutanée (protection naturelle) égale à celle des moines de même niveau.



ꕥ Les aptitudes

Au niveau 1 le Guerrier Varga possède les aptitudes suivantes :
Chasse (degré III) - *Orientation* (degré III) - *Pistage* (degré III) - *Escalade* (degré III) - *Prévision du temps* (degré III)

ꕥ Les bottes

Les Vagas manient les armes avec une grande dextérité, quelles qu'elles puissent être. En quelques millénaires d'une histoire hautement guerrière, ils ont développé des bottes spéciales de combat, d'une grande originalité.
Un Varga développe seul ses bottes martiales, par l'entraînement.
Pour la maîtriser, il lui faut travailler son coup durant 100 à 400 heures d'entraînement, puis réussir une épreuve d'Adresse et une épreuve d'Attaque dans la situation de combat qu'exige la botte.

Niveau	Nb de bottes maxi
3	1
7	2
10	3
13	4
16	5

« La meilleure des choses, c'est la liberté… La mienne ! »

Maxime Varga

Le Guerrier Wüking...

Le Maître des mers du nord



N.B. : pour plus d'information voir « Wüking » dans le ***Guide des Races*** *et également le* ***Livre des Wükings - REDON***

On nomme Wukings les tribus peuplant les plaines glaciaires du nord de Dère. Ils se caractérisent par une peau très laiteuse, des cheveux blonds ou roux, des yeux clairs et une grande taille (+/- 1,90m). Depuis de nombreux siècles, leurs corps se sont accoutumés aux froids extrêmes qu'on rencontre dix mois par an dans leurs régions sub-polaires.

ꕥ Valeurs de base

Le Wüking est soumis aux mêmes exigences de métier que les autres races.
S'il veut devenir guerrier, il devra avoir au minimum 12 en **Courage** et 12 en **Force**.
Un peu plus résistants que la moyenne humaine habituelle, les Wukings commencent leur carrière d'aventurier avec une **énergie vitale de 35 pts**.

Les valeurs d'**Attaque** et de **Parade** du Wüking sont celles du métier qu'il a choisi (Guerrier 10/8…).

Leur cadence de combat est celle du Guerrier (Cadence n°II).

Les guerriers Wükings utilisent les Jets de Sauvegarde du guerrier.

ꕥ Les Armes et Protections

Armes. Les Wükings utilisent des armes typiques de leur culture telles que :
- la *Hache Longue des Fjords* (1D+5)(0/-2)(maniement à une ou deux mains)
- le *Glaive Long* (1D+3)(0/0).

Mais ils peuvent aussi utiliser des armes plus classiques :
la *Hache de Guerre* (1D+4) (0/-1), la *Hache de Jet* (1D+3) (0/-2), ou encore des Armes courtes ou des Armes en bois.

Pour toutes les autres armes ils subissent un malus de -1/-1 en Att et Prd.

Protection. Les Guerriers Wukings peuvent porter au maximum la Cotte de maille et le Bouclier de bois rond (malus de 2 en parade avec un bouclier de fer).

ꕥ Avantages Particuliers

- Aptitudes de base. *Pratique des Nœuds* (degré III) - *Prévision du Temps* (degré II) - *Réparer les armes* (degré III) - *Navigation* (degré III)

- Bonus de dégâts sur les armes culturelles. Avec le glaive long et la hache longue des fjords, ils obtiennent les avantages particuliers suivants :

Niveau	Bonus de Dégâts
6	+1
9	+2
12	+3
15	+4

- Combat spécialisé. Face à certaines créatures qu'il a appris à combattre, le Wuking obtient un bonus de points d'impacts égal à son niveau divisé par deux.

Ces créatures sont: - l'ours (tous types) - le loup (tous types) - le Géant du Froid - le Yéti, ou « homme des neiges »

*

« Piller n'est ni un crime ni un droit, c'est un acte de survie dont dépend l'existence de nos enfants, de nos femmes, de nos anciens. Piller est un acte de défense ! »

Goleg Baraksen - Roi du village de Golsendug

Le Guerrier-Magicien Elfe…



N.B. : pour plus d'information voir « Elfe » dans le ***Guide des Races***

Souvent poètes, ménestrels ou artisans habiles, les elfes embrassent parfois la carrière de guerrier. Appuyés par les maîtres forgerons de leur race, ils font alors d'excellents combattants, qui tirent un avantage certain de leur connaissance innée de la magie. Particulièrement, les guerriers-magiciens elfes sont redoutés pour leur utilisation du Protectio Armatura, un sortilège qui leur permet de jouir d'une protection très élevée aux coups de leurs adversaires.

Le spectacle d'une compagnie elfique prenant place sur le champ de bataille est toujours une vision incroyablement réconfortante… ou horriblement déprimante, en fonction du camp dans lequel on se place…

ꕥ Valeurs de base

Pour être un guerrier magicien elfe, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Intelligence** et de 12 en **Adresse**.

Au niveau 1, l'**énergie vitale** de base de **25 points**, et l'**énergie astrale** de base est de **25 points**.

L'Attaque est de **9** et la Parade de **8**, pour une utilisation de la cadence de combat du Guerrier.
Les jets de sauvegarde utilisés sont ceux du guerrier et/ou ceux du magicien (l'elfe utilisera la valeur la plus intéressante pour lui en fonction de son niveau et du jet considéré).

ꕥ Les Armes et Protections



Armes. Excellent combattant au corps à corps, le guerrier-magicien elfe utilise tout type d'armes, avec cependant une nette prédilection pour les épées.

Protections. Comme pour les armes, le guerrier-magicien elfe peut utiliser toutes les protections sans exception. Sa préférence va pourtant en général à la cotte de cuir (qui lui permet de jouir pleinement de ses avantages de discrétion liés à sa race), ou encore à la cotte de mailles.

ꕥ Avantages particuliers

- Aptitudes de base. Dès le début de sa carrière, le guerrier-magicien dispose des aptitudes suivantes : *Réparer les armes* (degré IV) - *Connaissance des monstres* (degré II) - *Orientation* (degré III)

- Magie. Le guerrier-magicien elfe possède 7 sortilèges : *Balsamon – Protection Armatura – Lumen et Candella – Vanitar Visibili – Bannbaladi – Fulminictus – Foramen Foraminor*.

Avec l'expérience, l'elfe développe lentement sa connaissance de la magie. A chaque passage de niveau à compter du 6ème, il existe (60 + Int + Sag) % de chance que l'Elfe acquiert un nouveau sortilège, à sélectionner par le MdJ, dans la liste suivante : *Détection des Charmes – Détection des Mensonges – Ecran de Brouillard – Instinct de la Magie – Lévitation – Medousa – Message Mental – Moquerie – Or des Fous – Plombi Plombon – Surdité – Télékinésie*

- Armes à deux mains. A partir du niveau 3, il bénéficie d'un bonus d'1D6 de dégâts contre les créatures de très grandes tailles (3,00 mètres et plus), à l'exception des dragons.

- **Equitation naturelle**. Enfant de la nature, l'elfe est en phase avec bien des animaux. Particulièrement, lorsqu'il devient guerrier-magicien de niveau 3, l'Elfe peut monter et combattre à cheval de façon intuitive. Il développe alors naturellement l'aptitude d'**Equitation au degré I**, et celle-ci évolue ensuite automatiquement d'**un degré par niveau jusqu'au degré V**.

- Combat aveugle. Le guerrier-magicien elfe est évidemment avantagé par ses sens extrêmement développés. Ainsi, dès le niveau 4, il développe naturellement l'aptitude de **Combat Aveugle au degré I**, et celle-ci évolue ensuite automatiquement d'**un degré par niveau jusqu'au degré V**.

- Arme particulière. Un certain nombre de guerriers-magiciens elfes se spécialisent dans l'utilisation du double-sabre (arme à deux mains, 1D+4 et 0/+2). A partir du niveau 4, ils peuvent accomplir une formation auprès d'un maître d'arme durant 1D4+1 semaines. Au terme de cette formation, et s'il satisfait à 3 épreuves d'attaque avec cette arme, alors le guerrier-magicien bénéficie d'une attaque gratuite sur chacun de ses 3 en combat. Cet avantage dure tant que le guerrier-magicien maintient un entrainement hebdomadaire d'au moins 4 heures.
Au niveau 6, il est possible d'accéder à une nouvelle maîtrise du double-sabre qui permettra une attaque gratuite également sur un 4. Cette nouvelle formation durera 1D4 semaines auprès d'un maître d'arme.
Enfin, au niveau 7 le guerrier-magicien pourra entreprendre une troisième et dernière maîtrise de l'arme pour accéder à une attaque gratuite sur un 5. Cette dernière formation dure 1D4 semaines auprès d'un maître d'arme.



Explication : lorsque le porteur d'un Double-Sabre obtient un 3 ou un 4 ou un 5, il peut tenter une attaque supplémentaire immédiatement. Ce résultat signifie que le porteur, qui a réussi une bonne attaque se trouve en position favorable pour placer sur-le-champ une attaque de l'autre lame de son arme.

N.B. : un combattant qui possède une cadence de combat voit cette opportunité offerte sur son dé d'attaque de la première ou de la seconde (voire de la troisième si son niveau est important).
N.B.B. : l'obtention d'un nouveau 3, 4 ou 5 sur une attaque gratuite ne permet pas une nouvelle attaque gratuite !

- Apprentissage de bottes. Le guerrier-magicien elfe bénéficie d'une souplesse et d'une astuce remarquable qui sont toujours très utiles au combat. Mises au service du combat ses qualités innées font merveilles pour l'utilisation des bottes martiales.
Ainsi, en étudiant auprès d'un maître d'armes, le guerrier-magicien (au minimum niveau 5) pourra, s'il est bon élève, apprendre des bottes. Il pourra en apprendre jusqu'à une tous les 3 niveaux (à partir de 3, soit 2 au niveau 8, 3 au niveau 11, 4 au niveau 14…). Attention cependant, il ne pourra jamais en connaître plus que le nombre de sa note de Sagesse divisée par 4.
Pour les détails techniques complémentaires, se reporter au métier de « Guerrier ».

- Spécialisation d'armes. A partir du niveau 6, il peut choisir une arme (glaive, épée, sabre, …) dans laquelle il bénéficie d'un bonus de 1 point aux dégâts. Pour obtenir ces avantages, le guerrier-magicien doit s'entraîner au maniement de l'arme concernée (il peut le faire seul) durant une quinzaine de jours, à raison de 10 heures par jour. Il devra ensuite maintenir son entraînement, mais pour une heure par semaine seulement. Attention pourtant, si le guerrier-magicien déroge une seule semaine à cette obligation, il doit reprendre un entrainement intensif durant 3 jours.

Bouclier anti-projectiles. Son adresse innée, le guerrier-magicien elfe l'utilise pour dévier les projectiles (carreaux, flèches, pierres, …) avec son bouclier.
Avec un bouclier en bois sa valeur pour écarter est de 10/20.
Avec un bouclier en fer sa valeur pour écarter est de 14/20.

*
* *

« Pour ne pas être ennuyeux, le combat ne doit pas seulement être efficace…
Il doit être beau, il doit être inspiré, il doit être léger… »

Réniel Rigondal (364~… du S.C.)
Guerrier-Magicien (*Chaîne du Gouvre*)

Guerrière du Feu



Les Guerrières du Feu forment une secte d'élémentalistes du feu, issues du peuple des *Graffens*, les barbares Griffes Blanches.
Exclusivement féminine, cette secte voue une adoration toute particulière à la mémoire de Kelssal, le premier maître forgeron du peuple *Graffen*. Elle n'accepte pas de membre qui n'appartiendrait pas à ce peuple.

Les Guerrières du Feu puisent leur « magie » dans les flux élémentaires mêmes du monde, dans les lignes telluriques qui le parcourent, dans les essences présentes intrinsèquement dans les nuages, dans l'eau…

Les conditions de départ.

Les valeurs de base d'une Guerrière du Feu sont : **Intelligence** 12 et **Adresse** 12

Sa note d'Attaque est de 9 et sa Parade de 7.
Au niveau 1, la Guerrière du Feu commence sa carrière avec un potentiel de 30 points de vie.
La Guerrière du Feu utilise les Jets de Sauvegarde du Magicien.
Elle effectue son tirage de Sagesse comme un Magicien, et son tirage de Constitution comme un Druide.

Les Armes et Protections

Armes
Les armes de prédilection de la Guerrière du Feu sont le Saclan et le poignard (qu'elle manie avec 0/-1).
Pour toutes les autres, elle est frappée d'incompétence et se voit imposé un –4/-4.



Protection
Toutes les protections sont accessibles à la Guerrière du Feu, à la seule condition qu'elle ne porte pas de gants ou de gantelets qui pourraient entraver ses lancés de sorts.
La Guerrière du Feu peut utiliser un bouclier de cuir tendu.

La Magie Elémentaire

Pour utiliser ses pouvoirs, la Guerrière du Feu a recours à des **points élémentaires** (qui n'ont rien à voir avec des points astraux).
Au niveau 1, elle dispose de 2 points.
Elle en recueille naturellement 1 par niveau (elle en possède donc au moins 3 au niveau 2, 4 au niveau 3…).
Ces points se régénèrent au rythme de 1 par 4 heures de repos complet (sommeil ou méditation).

Les Cérémonies de Puissance
Les cérémonies de Puissance sont des « retraites » que la Guerrière du Feu opère généralement seul, dans un lieu isolé et calme, qui lui permettra de se placer en phase avec son élément. Ce lieu doit être propice à la méditation, et être en rapport avec l'élément qui habite la Guerrière du Feu, comme un bon brasier bien alimenté durant le temps de ses méditations.
Lorsqu'elle opère une telle retraite, elle poursuit deux buts : le Gain d'un « points élémentaire » supplémentaire (différent d'un point de niveau qui lui est acquis automatiquement) ou le Gain d'un nouveau pouvoir.

- Gain de points Elémentaires.
Cette retraite ne peut être effectuée qu'une seule fois entre deux aventures. Elle dure au moins 48 heures durant lesquels la Guerrière du Feu doit observer un jeûne complet.

Légendes
On raconte parfois, à la veillée, les aventures de Kelssal fils de Kolrel qui devint le premier maître forgeron. Ces aventures font de Kelssal l'inventeur, pour le peuple barbare, de l'acier.
Les légendes, qui font remonter la saga du forgeron au II^{ème} siècle du premier calendrier, racontent comment, en expédition avec des guerriers des Marais Sauvages, il rencontra un génie du feu au cœur des Collines de Glace. Ces légende racontent encore comment, vainqueur de l'Effrit, Kelssal exigea de ses compagnons qu'il fut épargné et comment, reconnaissant, le « maître du feu » lui enseigna le secret de l'acier.

Une épreuve de Constitution doit être effectuée. Un échec indique que la Guerrière du Feu ne supporte pas la durée du jeûne suffisamment bien pour pouvoir atteindre le degré de méditation requis. La retraite ne peut alors être menée à son terme, et il faudra à la Guerrière du Feu au moins une semaine de repos, et une alimentation convenable, pour pouvoir réitérer sa tentative.
Si au contraire elle supporte le jeûne et la méditation, la Guerrière du Feu, au terme des 48 heures, se soumet à une épreuve de « diapason » pour savoir s'il a réussi à se rapprocher de sa source élémentaire de pouvoir.

Epreuve : {60+(2xniv)} %.

En cas d'échec : pas de conséquences.
En cas de succès : la Guerrière du Feu augmente de 1 point son potentiel de **points élémentaires**. Par ailleurs, si le résultat du D100 est inférieur d'au moins 85% au maximum autorisé par l'épreuve, le gain est de 2 points. Idem si le D100 indique un résultat de 01.

- Gain de pouvoirs Elémentaires.
La retraite en vue de découvrir de nouveaux pouvoirs élémentaires est plus longue. Elle nécessite un jeûne d'au moins 96 heures (uniquement 1 litre d'eau par jour).
Là encore, une épreuve de Constitution doit être effectué, mais cette fois avec un malus de 2 points. Un échec met un terme à la tentative, et il faudra à la Guerrière du Feu au moins deux semaines de repos relatif (une aventure si elle n'est pas trop éprouvante peut être envisagée), et une alimentation convenable, pour pouvoir réitérer sa tentative.

En cas d'échec : pas de conséquences.
En cas de succès : la Guerrière du Feu découvre un nouveau pouvoir, une nouvelle maîtrise de la force élémentaire avec laquelle il est en résonance.

Niv	Max de pouvoirs	Niv	Max de pouvoirs	Niv	Max de pouvoirs
1	1	**8**	8	**15**	18
2	2	**9**	9	**16**	19
3	3	**10**	10	**17**	21
4	4	**11**	12	**18**	22
5	5	**12**	13	**19**	24
6	6	**13**	15	**20**	26
7	7	**14**	16	**21**	28

Capacités spéciales

- Aptitudes disponibles au niveau 1.
Forge (degré III) - *Orientation* (degré I) – *Contes et Légendes* (degré I)



La hiérarchie

Les Guerrières du Feu sont peu nombreuses. Généralement itinérantes, elles parcourent les clans de la tribu des Griffes Blanches, pour y former les forgerons, pour y apporter aussi protection et inspiration.
Peu hiérarchisées, on distingue les Novices, les Initiées et les Maîtresses.

*
* *

« Kelssal nous a ouvert la voie. Nous servons sa mémoire et son ambition : comprendre le feu, le métal et l'élément. Par notre ferveur nous deviendrons les porteuses de lumière, celles-qui-donnent-le-savoir ».

Sartala la dévote
Guerrière du Feu , 608~664 du S.C.

L'Illusionniste



La magie d'Illusion est, sous bien des aspects, bien différente de la magie qu'utilisent les magiciens, même si, pour l'essentiel, les « métiers » d'Illusionniste et de Magicien sont considérés comme cousin.
En fait, ce sont surtout les sortilèges qui diffèrent énormément, de même que l'esprit, la philosophie, qui domine l'enseignement.
Pour le Magicien, la magie doit être puissante et efficace.
Pour l'Illusionniste, l'art de la Cabale est un art de ruse, d'imagination, d'adaptation à l'adversaire et à sa psychologie.
La crédulité de l'autre est la plus puissante arme de l'Illusionniste.

De fait, la magie d'Illusion ne doit pas être considérée comme moins puissante. Par bien des formules elle peut largement rivaliser avec les sortilèges de Magie ou les sorts druidiques.
Notons par ailleurs que, à niveau équivalent, les Illusionnistes connaissent presque autant de formules que les Magiciens.

Dans les écoles d'illusion, les Maîtres enseignent à leurs élèves des sciences annexes, qui ont une certaine importance.
Parmi celles-ci : - l'**observation** (qui permet de connaître les peurs et les envies d'un adversaire)
- la **patience** (tout ennemi se met à un moment ou un autre à portée de sort)
- l'**imagination** (même le sort en apparence le plus inutile peut se révéler meurtrier)

ꕥ L'Illusionniste, techniquement

Pour devenir illusionniste, il est nécessaire de posséder une Intelligence au moins égale à **13** et une Adresse au moins égale à **12**. Le métier d'Illusionniste étant pour de nombreux sorts dépendants de gestes et de maniements précis.
Pour commencer sa carrière, l'Illusionniste possède **25** points de vie et **30** Points astraux.

Au combat, les notes de base de l'Illusionniste sont de **8** en Attaque, et de **7** en Parade.

ꕥ Les Armes

Au combat, l'Illusionniste est à peine meilleur que le Magicien, et peut utiliser comme lui le Bâton (1D+1) (celui du magicien est magique alors que celui de l'Illusionniste non !), le poignard ou le couteau. Il ne manie correctement que ces armes.

N.B. : le maniement de toute autre arme se fait avec un malus de 4 points en Attaque et de 4 points en Parade.

ꕥ Les Protections

Le choix de la protection ne cause généralement que peu d'embarras au magicien. Il ne peut en effet porter que la **robe**, ou le **vêtement simple** (Pr :1), et la **veste de cuir** (Pr : 3).
Toute autre protection occasionne pour lui un risque d'échec de sort égal à (25-niv)%.
Cette restriction est d'ailleurs généralement bien vécue par les Illusionnistes puisqu'elle contribue à faire d'eux des individus au déplacement rapide (souvent autour de 5m/sec., alors qu'un guerrier avec bouclier de fer et cotte de maille ne dépassera pas les 2m/sec.). Dans un métier peu efficace au corps à corps, la rapidité est souvent synonyme de survie.

ꕥ Avantages divers

- Aptitudes de base
Lecture et Ecriture (degré II) – Illusionnisme (degré III) – Identification de Saveurs et d'Odeurs (degré II)

- Immunité
Dès le niveau 5, l'Illusionniste développe une forme de protection particulière liée à sa connaissance, au moins théorique, des divers ressorts de l'illusion.
Ainsi, il jouit d'une protection aux illusions de 4% par niveau supérieur à 4 (4% au niveau 5, 8% au niveau 6, …)

ꕥ Apprentissage de Points Astraux

Chaque fois qu'il gagne un niveau, l'Illusionniste gagne un D6 qu'il peut affecter à l'augmentation de son énergie vitale ou de son énergie astrale.

Par ailleurs, et chaque fois que le temps lui en est donné (entre deux aventures en règle générale), il peut fréquenter une école d'illusionnisme et les enseignements de ses pairs, pour augmenter son capital astral. De tels études coûtent 400 pièces d'argent par point astral appris. L'Illusionniste est limité en cela à **4 fois son niveau de points astraux** par séjours en école.

N.B. : pour d'autres techniques d'apprentissage des points astraux (traités…) voir le métier de « Magicien »…

Apprentissage des sorts

A la remise de son diplôme de fin d'étude de premier niveau, l'Illusionniste possède en général 6 sortilèges, que son professeur d'illusion lui a enseigné. Au fil des niveaux, le Cabaliste développe une capacité à en apprendre de nouveaux. Pour apprendre un nouveau sortilège, le Cabaliste a deux choix :

- Il se rend en école d'illusion, où un maître l'aidera à étudier. S'il procède ainsi, il lui faudra environ une trentaine d'heure pour comprendre ce nouveau sort. Une épreuve d'Intelligence et une épreuve de Sagesse décideront de la réussite dans cette étude.
  N.B. : un bonus d'1 point est accordé aux épreuves pour chaque tranche de 3 points supérieurs, entre le niveau de l'élève et le niveau du maître.
  Symétriquement, un malus de 2 points est donné aux épreuves si le maître est du même niveau que l'élève, et de 2 points supplémentaires pour chaque niveau de différences inférieurs.
- Il tente d'apprendre seul. Dans ce cas, il lui faudra au moins trois à quatre semaines d'études, à raison de 10 à 12 heures par jour, pour parvenir à comprendre un sortilège. Là encore une épreuve d'Intelligence et une épreuve de Sagesse décideront de la réussite dans cette étude, mais dans ce cas, un **malus de 6 points** sera affecté aux épreuves. Au terme de cette étude, le Cabaliste utilisera ce sort avec 70 à 90% d'efficacité (jet d'un D100 à chaque lancé de sort). Le plus souvent, un succès augmentera la connaissance du sort d'1% (uniquement dans les situations utiles).

On regardera également les « Formulettes », dans le Livre des Arcanes – Tome 1 et 2.

Titres, Hiérarchie et nombre de sorts

Les Illusionnistes se regroupent fréquemment.
Cela leur permet de disposer de plus de documentation, les livres et les ingrédients de sorts coûtent souvent très cher.
Mais la raison principale de ces regroupements réside en la nature même de leur magie. Les sortilèges d'illusion ne prenant toute leur mesure qu'entre les mains d'Illusionnistes imaginatifs, leurs « Ecoles » sont surtout des lieux de rencontre et d'échange de nouvelles façons d'utiliser une formule. Ils profitent aussi de cette communauté pour élaborer de nouveaux sortilèges.
Plus que les magiciens, les Illusionnistes aiment à parcourir le monde pour y puiser l'inspiration de nouveaux sorts.

Niveau	Titre	Nb max. de Sortilèges	Niveau	Titre	Nb max. de Sortilèges
1	Manipulateur débutant	6	**12**	Illusionniste	28
2	Manipulateur	7	**13**	Créateur	31
3	Manipulateur	8	**14**	Créateur	34
4	Manipulateur	9	**15**	Créateur	37
5	Prestidigitateur	10	**16**	Créateur d'illusions	40
6	Prestidigitateur	12	**17**	Créateur d'illusions	43
7	Prestidigitateur	14	**18**	Maître d'illusion	46
8	Fantasmiste	16	**19**	Maître d'illusion	49
9	Fantasmiste	19	**20**	Maître d'illusions	52
10	Illusionniste	22	**21**	Gd Maître des illusions	55 et +
11	Illusionniste	25			

*

La Baguette d'Illusion…



C'est l'objet fétiche des Illusionnistes, tout comme la Dague pour les Ensorcelleuses, ou le Bâton pour les Magiciens. C'est le symbole de sa magie, le vecteur de ses sortilèges, sans elle, il ne réussit plus ses sorts que dans 60% des cas.
Pour acheter une nouvelle baguette, l'Illusionniste peut s'adresser à une école d'Illusion, où il lui en coûtera de 1000 à 1800 pièces d'argent. Mais il peut aussi **en fabriquer une lui-même**. Pour cela, l'Illusionniste a besoin d'une branche de hêtre et d'un peu de sang, réduit en poudre, de Lutin. La préparation dans ce cas nécessite 1D6 jours de travail et de rituels (10 heures par jour).

Tout comme les Cabalistes ci-dessus cités, l'Illusionniste transfert une partie de sa magie dans sa Baguette. C'est l'objet d'un rituel d'enchantement, durant lequel l'Illusionniste met son Intelligence et son Adresse à l'épreuve.

DEGRE	*CONDITION*	*COÛT*	*EFFET*
I	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées	6 PA	La baguette irradiera une lumière verte, si la personne la plus proche de l'Illusionniste possède un alignement opposé au sien
II	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées avec malus de 2 Pts	9 PA	Economie d'un point astral sur chaque sort lancé par l'Illusionniste (voir le « NB » du degré 1 d'enchantement du bâton de magicien).
III	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées avec un malus de 4 Pts	12 PA	A l'ensorcellement, l'Illusionniste choisi dans la liste de ses sorts un sortilège qu'il transfert à sa baguette, et qu'il peut utiliser ensuite 1x/jour sans dépense d'énergie (et en ½ assauts)
IV	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées avec un malus de 5 Pts	14 PA	Création d'un objet végétal non-vivant, tel que bois, corde, tabouret, dans la limite de 27 dm3 pour 8 PA. Durée 12 tours de jeu
V	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées avec un malus de 6 Pts	16 PA	Création d'un objet minéral, dans la limite de 27 dm3 pour 12 PA. Durée 6 tours de jeu
VI	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées avec un malus de 7 Pts	22 PA	Economie de 2 points astraux sur chaque sort lancé par l'Illusionniste

*
* *

« Les Maîtres Illusionnistes souhaitent la bienvenue à tous les apprentis…
Chez nous, c'est mieux que chez les Magiciens ! »

Discours d'accueil de l'école d'Illusion de *Fornach* (Royaume d'*Algalith)*.



Le Magicien.



Toujours original, parfois obscur ou inquiétant, souvent un rien fantaisiste, le magicien est à la fois l'un des personnages les plus célèbres et l'un des moins connu de tous.

Toutes les voies lui sont ouvertes. De la terrible magie de nécromancie, appelée aussi « magie noire », à celle de l'invocation, qu'elle soit élémentaire, satanique ou animale, en passant par les sciences du déplacement astral ou de la pyrotechnie, le magicien peut atteindre à toutes les connaissances, à tous les arts de la cabale.

S'il connaît fréquemment un début de carrière difficile, avec des facultés martiales plus que rudimentaires et un potentiel de sort très réduit, il devient avec l'expérience, s'il survit aux nombreux dangers qui le guettent lors de ses premières aventures, un individu très puissant avec lequel il faudra compter.
C'est d'ailleurs parce que la puissance démesurée d'un sorcier est consécutive à une jeunesse faible et difficile, qu'elle paraît plus légitime à tous. C'est aussi pour cette raison qu'un certain nombre d'entre eux perd parfois « la mesure raisonnable » des choses.

☆

ꕥ Les Valeurs de base

Le magicien entame sa carrière avec une énergie vitale faible, tout juste **20 points de vie**.
Cette faiblesse est à grand peine compensée par un capital de **30 points astraux**.
Pour devenir magicien, il faut disposer des valeurs minimales suivantes : **Intelligence 12 – Charisme 12.**

La note d'**attaque** est de **8** et la note de **parade** de **6**. Ces notes, les plus faibles de tous les métiers jouables à R.E.D.O.N., s'expliquent par le fait que le magicien consacre tout son temps disponible au difficile apprentissage de la maîtrise de l'énergie astrale.

☆

ꕥ Les Armes

Dans le maniement des armes, le magicien fera toute sa vie figure de cancre.
Il ne manie correctement que deux armes, le **bâton** et le **poignard**. C'est d'ailleurs le plus souvent avec un bâton qu'on le verra combattre, puisque cette arme est aussi son objet fétiche qui lui permet de mieux lancer ses sorts.

N.B. : le maniement de toute autre arme se fait avec un malus de 4 points en Attaque et de 4 points en Parade.
N.B. : sans bâton, le magicien ne peut plus lancer ses sortilèges qu'avec 60% de chance de réussite.

ꕥ Les Protections



Le choix de la protection ne cause généralement que peu d'embarras au magicien. Il ne peut en effet porter que la **robe**, ou le **vêtement simple** (Pr :1), et la **cotte matelassée** (Pr :2).
Toute autre protection occasionne pour lui un risque d'échec de sort égal à (25-niv)%.
Cette restriction est d'ailleurs généralement bien vécue par les magiciens puisqu'elle contribue à faire d'eux des individus au déplacement rapide (souvent autour de 6m/sec., alors qu'un guerrier avec bouclier de fer et cotte de maille ne dépassera pas les 2m/sec.). Dans un métier peu efficace au corps à corps, la rapidité est souvent synonyme de survie.

ꕥ Capacités Spéciales

- **Aptitude de début de carrière** : *Lecture et Ecriture* (II) – *Protocole* (I) – *Dessin* (I)

☆

Titres de magicien

Si la hiérarchie ne joue pas un grand rôle dans ce métier où un 13ème niveau assidu peut être fréquemment plus puissant qu'un 17ème dispersé, les titres ne sont utilisés le plus souvent que comme un indicateur de puissance très relatif. En fait, c'est surtout par orgueil et fatuité que les magiciens utilisent ces appellations rigides de leurs niveaux d'expérience.

Niv.	Titre	Nb de sorts	Niv.	Titre	Nb de sorts
1	*Apprenti-Sorcier*	*7*	**12**	Magistère	28
2	*Apprenti-Sorcier*	*8*	**13**	*Sorcier*	*31*
3	*Thaumaturge*	*9*	**14**	*Sorcier*	*35*
4	*Thaumaturge*	*10*	**15**	*Sorcier*	*39*
5	*Thaumaturge*	*11*	**16**	*Sorcier*	*43*
6	*Magicien*	*13*	**17**	*Sorcier*	*47*
7	*Magicien*	*15*	**18**	*Mage*	*52*
8	*Magicien*	*17*	**19**	*Mage*	*57*
9	*Magicien*	*19*	**20**	*Mage*	*62*
10	*Magistère*	*22*	**21**	*Archimage*	*67*
11	*Magistère*	*25*			

☆

Augmentation de la base d'énergie Astrale

Un magicien de niveau 1 qui commence tout juste sa carrière possède 30 points astraux. Pour augmenter cette base, il dispose de différentes techniques :

- **Au passage d'un niveau vers le haut.** Le personnage obtient à ce moment, comme dans tous les autres métiers, un D6. Ce dé peut être affecté en énergie vitale, afin de renforcer la résistance du sujet, ou additionné à la base d'énergie astrale.

- **L'apprentissage de points astraux dans une Académie.** Il permet au sujet de parfaire sa maîtrise astrale en compagnie d'autres élèves, et sous la houlette d'un maître d'étude (au moins de niveau 7). Lors d'un séjour en Académie, un magicien peut apprendre jusqu'à 5 fois son niveau de points astraux (exemple : 35 pour un magicien de niveau 7). Il faudra 2 heures d'étude pour l'apprentissage d'un seul point astral, et le coût financier de celui-ci s'élèvera pour l'étudiant à 490 pièces d'argent.

- **L'apprentissage de points astraux avec un maître.** Si un magicien rencontre un magicien d'au moins trois niveaux de plus que lui, il pourra apprendre des points astraux comme s'il était en Académie. Le temps consacré alors à l'étude d'un point astral est de 3 heures et 30 minutes.

- **L'apprentissage de points astraux avec un traité.** Les traités de magie sont des livres assez rares, généralement écrit par des mages de grande puissance, et qui permettent l'étude de la magie en solitaire. Pour ce faire, le magicien ne doit pas avoir dépassé le niveau 17. Il devra étudier ce livre durant environ 6 heures, et satisfaire à une épreuve d'intelligence (malus de 1 point par 2 niveaux au-dessous de 14) avant de pouvoir en retirer le bénéfice d'un point astral. Attention, pour deux échecs consécutifs lors d'une étude, le sujet doit interrompre sa période d'étude, il ne pourra la reprendre qu'après une aventure. Selon les auteurs, et le volume de champs magiques abordés, un traité peut permettre à un magicien de gagner par l'étude entre 100 et 350 points astraux. (valeures indicatives : un traité de 100 points astraux vaut environ 15.000 pièces d'or).

- **L'apprentissage de points astraux seul**, à partir du niveau 18. A compter de ce niveau, le magicien, devenu Mage, peut apprendre seul des points astraux, par la recherche et la réflexion. Ce type d'étude nécessite l'écriture de mémoires, et le recueil en « traité » des recherches ainsi effectuées. Il faut à un mage environ 12 heures d'étude pour gagner 1 point astral.

N.B. : seul, avec un maître ou en académie, le magicien ne pourra apprendre plus de une fois son potentiel de (5 x niveau) points astraux entre deux aventures (appréciation du M.J.).

☆

Apprentissage de nouveaux sortilèges

Pour apprendre un sortilège, une épreuve d'**Intelligence** et de **Sagesse**, plus ou moins difficiles, sont requises au terme de l'étude.
Un bonus de 1 point est accordé par différence de 3 niveaux entre un maître et son élève moins expérimenté. Si en revanche le maître est d'un niveau égal à son élève, un malus de 2 points est imposé aux épreuves de l'élève. Si le maître est d'un niveau inférieur il faudra encore imposer un malus de 2 points par niveau de différence.

L'étude nécessite en moyenne **une trentaine d'heures**, mais peut varier de beaucoup pour certains sorts particulièrement difficiles

Choix du sortilège.
En académie, deux possibilités se présentent : l'apprentissage de sortilèges trouvé par le magicien dans un grimoire (lors d'une quête par exemple), ou l'apprentissage de sortilège appartenant à l'académie.
Lorsqu'il s'agit d'un sortilège apporté par l'élève, une somme forfaitaire de 200 pièces d'argent est demandée pour dédommagement des heures d'enseignement.
Lorsqu'il s'agit d'un sortilège possédé par un membre de l'académie de magie, l'élève doit acquitter un prix variant de 1.000 à 8.000 pièces d'or, et plus, selon les académies, les sortilèges…
N.B. : certaines académies se refusent par principe à enseigner certains sortilèges.



L'étude en solitaire d'un sortilège est difficile, mais envisageable. Le sujet, munie d'un grimoire décrivant le sort et sa technique doit étudier durant un temps au moins égal à trois fois celui nécessaire pour l'apprentissage avec un maître ou en académie. Au terme de cette période d'étude, le sujet devra réussir ses épreuves d'Intelligence et de Sagesse avec un malus de 8 points sur chacune.
Si l'épreuve d'intelligence est réussie avec au moins 4 points de différences sur le maximum autorisé, le sort est connu à 100%. Si au contraire cette épreuve n'est réussie que de 3 points le sujet aura un risque d'échec de sort de 5% (10% sur 2 points, 15% sur 1 point, 20% sur 0).

N.B. : Un échec à l'apprentissage d'un sortilège pourra accorder un bonus de 1 points aux preuves consécutives à une nouvelle étude de cette formule (appréciation du M.J.).

On regardera également les « Formulettes », dans le Livre des Arcanes – Tome 1 et 2.

Combien de pages faut-il à un magicien pour écrire un sortilège dans son livre de magie ?
Il n'y a pas de réponse absolue à cette question. Tout dépendra, bien sûr, de la taille des feuillets du livre, et de l'écriture du magicien qui va transcrire la description, des schémas qu'il aura soin de reproduire, ou non, … Pour donner une approximation de « jeu », nous utiliserons donc la formule indiquée ci-après. La description complète d'un sortilège prend :

5 pages + (1 page par 10 heures de temps d'étude tel qu'indiqué)

☆

ꕥ Enchantement du Bâton

Le bâton est plus encore que le compagnon du Magicien, c'est son symbole, le vecteur de sa magie et quelque part un peu son honneur. Il existe souvent une relation affective mystique entre le Magicien et son arme. L'enchantement du bâton, qui va conférer à cette arme des pouvoirs magiques particuliers, est de ce fait un moment important et délicat dans la vie d'un Magicien. Cette cérémonie dure en général une heure pleine, durant laquelle le Magicien entre dans une méditation profonde. Il sacrifie dans cette cérémonie 10 grammes de sel rouge pour chaque degré de l'enchantement souhaité. S'il est incassable en temps normal, le bâton de magicien est détruit lors d'un enchantement raté.

1er degré d'enchantement : le Magicien économise 2 points astraux sur le coût de tous les sortilèges qu'il lance.
Cette cérémonie coûte 7 PA au Magicien, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée.

N.B. : pour tous les sortilèges dont le coût est « à volonté », tels que Balsamon, Rayon de Feu…, l'économie du Bâton n'est valable que pour des lancer de sort d'un minimum de 10 points. Pour un magicien disposant de son bâton enchanté au degré 1, le coût astral du lancement d'un Balsamon de 10 points est équivalent à celui d'un Balsamon de 8 points !
Attention : un magicien qui n'aurait plus qu'un capital de 8 points astraux ne pourrait faire un balsamon que de 8 points et non 10 sur lequel il escompterait recevoir l'économie de son bâton...
Pour règle : on ne peut lancer que des sorts dont on a le potentiel.
Enfin les sortilèges ne coûtant que 2 pts astraux sont effectivement gratuits, si le magicien a le potentiel pour payer !!!
Il ne paye pas mais doit posséder le potentiel pour !

2ème degré d'enchantement : Torche Magique. A volonté, le Magicien peut transformer le haut de son bâton en une torche magique qui ne se consume pas mais fournie une lumière équivalente à celle d'une torche traditionnelle. Le feu de cette Torche Magique n'est pas réel et ne peut bouter le feu à un autre matériau. Il ne dégage aucune chaleur. Un Magicien qui utilise sa Torche Magique pour s'éclairer voit celle-ci s'éteindre automatiquement s'il prononce un nouveau sort (le lancement nécessite l'utilisation du premier enchantement).
Cette cérémonie coûte 5 PA au Magicien, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées avec un malus de 3 points.

3ème degré d'enchantement : Corde Magique de 10 m. A volonté, le Magicien peut transformer son bâton en une corde magique. Celle-ci pourra sur l'injonction du magicien s'accrocher d'elle même à un objet proéminent (on ne peut s'attaquer à un adversaire grâce à la Corde Magique).
Cette cérémonie coûte 7 PA au Magicien, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 5 points.



4ème degré d'enchantement : Epée de feu (7m, att 15, 1D+niv) (x2 PI contre les momies).
Au premier assaut il faut lancer un D20, sur un 1 l'épée redevient un bâton, et un autre au deuxième assaut avec un échec sur 1 et 2, ... Une épée de feu qui s'est retransformée d'elle même ne peut plus être réutilisée avant 70 jours. L'utilisation du bâton comme épée de feu coûte 5PA au 1er assaut, puis 3 PA pour chacun des assauts suivants. Cette cérémonie coûte 7 PA au Magicien, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 5 points.

5ème degré d'enchantement : Transformation en Salamandre de 40cm de long, qui devient le réceptacle de l'esprit du magicien. Cette salamandre peut changer de couleur comme un caméléon. Durant une transformation, le corps du Magicien est plongé en état catatonique. Si l'animal est tué, le bâton est détruit et le Magicien perd 3D pts de vie sur sa base initiale. A chaque minute de jeu, il existe un risque de 5% que le Magicien reste captif de cette forme. Seul un Magicien de niveau 20 au moins, ou un Exorciste de niveau 12 ou plus, pourra alors le délivrer.
Cet enchantement est effectif automatiquement avec le 4ème.

6ème degré d'enchantement : Il crée un lien magique particulier entre le Magicien et son bâton. Si le Magicien est séparé de son objet fétiche, il peut en se concentrant 2 assauts, lui intimer l'ordre de venir jusqu'à lui (vitesse de 5 m/sec, en vol). Le bâton trouve son chemin seul s'il se trouve à une distance d'au plus 2 kilomètres par niveau du magicien. Le bâton doit se trouver dans un lieu non hermétiquement clos. Cette cérémonie coûte 10 PA au Magicien, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 7 points.

N.B : un Magicien privé de son bâton n'a plus que 60% de chance de réussir ses sorts.
Un bâton neuf peut être acheté, selon les disponibilités, dans une Académie de magie au prix moyen de 500 pièces d'or.

N.B.B. : Un bâton pour être considéré comme fétiche (et donc pour devenir incassable) doit être de la bonne taille et dans un bois de bonne qualité. Il doit ensuite être soumis à un rituel de communion par un magicien. Ce rituel doit être accompli dans un lieu tranquille (une cave, une caverne isolée, une clairière reculée...). Le Magicien doit alors se concentrer durant 4D6 heures, sacrifier 30 grammes de sel rouge, et se soumettre à une épreuve de Sagesse qui décidera du succès de l'entreprise.
En cas d'échec, le Magicien pourra réitérer son essai après une bonne nuit de sommeil.

A noter qu'un magicien peut récupérer le bâton magique d'un autre cabaliste. Il devra alors réussir un rituel de communion à l'identique, à la différence pourtant que le sacrifice de sel rouge ne sera « que » de 20 grammes (le bâton étant déjà incassable, il ne s'agit ici que d'une « mise en relation intime »).

☆



« La magie est un exercice difficile mais passionnant.
Il est parfois dangereux, pour le Cabaliste comme pour ceux qui l'entourent, mais il est toujours étonnant ! Cela tient essentiellement au fait que d'une formule magique la plus ancienne, les plus imaginatifs de nos confrères peuvent tirer dix utilisations nouvelles ! »

Alistaire « l'orangé » (590~663 du S.C.)
Maître de l'Académie de *Figeac*

Le Médicastre



Le Médicastre est un homme de science, un savant du corps humain et de ses dérèglements. Il connaît les maladies et les poisons, ainsi que les remèdes nécessaires à les combattre.

Le Pacte de Nesstiss

- Un peu d'histoire.
A une époque reculée, cinq puissantes guildes de Médicastres se livraient à une concurrence acharnée, se partageant le monde connu d'Ilvanir géographiquement ou par caste de patients.
Il y avait la « *guilde des douces mains* », celle des « *Erudits du corps* », la « *guilde des hospitaliers* », la « *guilde des plantes* » et la « *guilde des médicastres-alchimistes* ».
Ainsi, dans un comté, la clientèle de la bourgeoisie artisanale pouvait être réservée aux « *Erudits du Corps* », alors que la paysannerie devait consulter un médicastre de la « *guilde des hospitaliers »* et un guerrier un membre de la « *guilde des plantes* » (seuls les nobles le plus souvent échappaient à cette règle, aucun médicastre ne souhaitant refuser ses soins à un seigneur susceptible de le faire jeter en prison en cas de refus de soin).

Or, l'histoire nous apprend que vers la fin du cinquième siècle du Premier Calendrier, une terrible peste s'abattit sur la région du bas Silk'Or, touchant aussi bien les hommes que les animaux. Les morts se comptaient par centaines, et la famine déjà guettait les survivants.
De nombreux Médicastres des régions alentours, pourtant sollicités par le clergé des régions touchées, refusèrent de se rendre auprès des malades, arguant du fait que le comté n'était pas sous leur responsabilité et que les guildes en place n'avaient qu'à faire appel à des membres de leur confrérie.
De fait, les centaines de morts devinrent milliers, puis dizaines de milliers, et ce qui fut l'une des régions les plus riches de tout le sud Ilvanirien se transforma en un gigantesque cimetière.

L'un des plus grands médicastres de cette époque, Maître Nesstiss, médicastre personnel de sa Majesté le roi Philippe Antonius VI, et ministre de la santé publique, fit un rapport très sévère sur la situation. Sur ses recommandations, le Roi du Silk'Or prononça l'illégalité des Guildes de Médicastres sur tout le territoire. Une vague de mécontentement déferla sur le royaume. Les médicastres menacèrent de ne plus soigner les malades, le peuple inquiet descendit dans la rue, et quelques émeutes, rapidement matées, eurent lieu dans les plus grandes cités. Le Roi chargea Nesstiss de réorganiser les soins dans le royaume, et de remettre aux autorités militaires les noms des médicastres récalcitrants. Quelques uns furent engeôlés, et quelques pendaisons eurent lieu, mais dans le plus grand nombre accepta de jurer sa fidélité à la médecine plutôt qu'aux guildes. On créa une cérémonie obligatoire pour tous les médicastres du royaume, durant laquelle ils durent s'engager personnellement à défendre la vie (Cf. ci-dessous pour plus de détails). L'histoire nomma cette cérémonie « **Pacte de Nesstiss** ».

Le texte du Pacte :
« Je suis détenteur du savoir qui aide les mortels. Je suis celui qui aide la vie.
Tout mon esprit et tout mon être sont au service de celui qui souffre.
Je fais le pacte de venir en aide au malade pour tenter en mon âme et conscience de guérir sa maladie.
Je fais le pacte de soutenir le mourant en essayant de rendre moins douloureuse son agonie.
Je fais le pacte d'être attentif, par mes yeux et mes oreilles, à ceux qui me confieront leurs maux de corps, de cœur et de tête.
Même la mort ne me délivrera pas du devoir de silence qui conservera le secret de leurs confidences.
Je fais le pacte de ne jamais rechercher par l'exercice de ma profession la richesse, l'honneur ou la séduction.
Ce pacte me lie au service des mortels, quels que soient leurs races, leurs philosophies, leurs religions ou leurs conditions sociales. »

En moins de dix ans, tous les royaumes du continent adoptèrent cette cérémonie. Les guildes durent partout s'adapter ou disparaître… Les cinq anciennes guildes, plus intéressées par le gain financier potentiel de la profession que par la médecine, disparurent en moins d'un siècle.

ꕥ Les conditions de départ

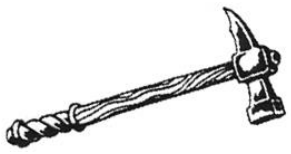
Les valeurs de base d'un Médicastre sont : **Intelligence** 13 - **Adresse** 12 – **Sagesse** 14.

Sa note d'**Attaque est de 9** et sa **Parade de 7**.
Au niveau 1, le Médicastre commence sa carrière avec un potentiel de **30 points de vie.**

Le Médicastre utilise les Jet de Sauvegarde du Voleur.

ꕥ Les Armes et Protections

- Armes
Les armes de prédilection des Médicastres sont le marteau, le gourdin, la masse d'arme, la dague et le poignard.



- Protection
La protection « classique » du Médicastre est la veste de cuir (cloutée ou non).
Les autres protections lui sont aussi accessibles mais avec les malus suivants :

- Cotte de Mailles :	-2 en Adresse	-1 en Attaque	-1 en Parade
- Cuirasse d'écailles :	-3 en Adresse	-2 en Attaque	-2 en Parade
- Armure (Pr : 6) :	-4 en Adresse	-2 en Attaque	-4 en Parade

Le Médicastre est expert dans le maniement du bouclier, qu'il soit en bois ou en métal.
Lorsqu'il combat avec un bouclier en main, il bénéficie d'un bonus de protection de 1 point.

Capacités spéciales

- Soigner les Blessures.
Cette capacité utilise l'aptitude classique disponible pour tous les aventuriers. Comme à l'accoutumée, le Ménestrel restitue à son patient les points de vie définis par l'aptitude, auxquels il ajoute les bonus ci-dessous indiqués. En cas d'échec la perte n'est « que » d'1D4 points de vie !
En outre, le Médicastre, professionnel des soins, dispose des avantages suivants :

Niveau	*Bonus Pts de vie*	*Bonus épreuve*	*Niveau*	*Bonus Pts de vie*	*Bonus épreuve*	*Niveau*	*Bonus Pts de vie*	*Bonus épreuve*
1	1		***8***	5		***15***	10	
2	2		***9***	6		***16***	10	
3	2		***10***	6	2 pts	***17***	11	
4	3		***11***	7		***18***	12	4 pts
5	3	1 pt	***12***	8		***19***	12	
6	4		***13***	8		***20***	13	
7	4		***14***	9	3 pts	***21***	14	

- Diagnostic.
La valeur de base de cette capacité est de 30%. Pour chaque niveau qu'il possède au-delà du premier, le médicastre ajoute 3%.
Il reçoit un bonus de 2% par point de Sagesse au-dessus de 14, et 1% par point de Perception au-dessus de 15.
Un bonus de 1% est accordé par degré d'aptitude en *Anatomie*.

N.B. : le diagnostic de certaines maladies, rares ou dites « incurables », peut s'avérer plus difficile et occasionner un malus de plusieurs dizaines de pour cent à l'épreuve de diagnostic.

Effets d'un Diagnostic réussi : Bonus de 1 point à l'épreuve de « *soigner les blessures* » et restitution d'un point de vie supplémentaire.
En cas de maladie, bonus de 2 points aux épreuves d'Intelligence et Sagesse pour confectionner une potion capable de soigner cette maladie (si possible), et bonus d'1 point à l'épreuve de niveau.

- « Avantages du Médicastre ».
Sorte de botte martiale, l'Avantage du Médicastre utilise l'aptitude « *Anatomie* » pour occasionner plus de blessures à un adversaire dans un corps à corps.
Ainsi, sur chaque touché non paré, le Médicastre peut, s'il réussi une épreuve d'anatomie, occasionner un bonus d'1 Point d'Impact pour chaque tranche de 3 niveau qu'il possède (1 au niv.3, 2 au niv. 6, 3 au niv.9…).

- Analyse des Potions.
S'il possède quelques éléments de laboratoires (casseroles, pipettes, éprouvettes, un feu, ustensiles divers…), le Médicastre peut en moins d'une heure parvenir à connaître les effets d'une potion non magique. Il doit pour cela satisfaire à une épreuve d'Intelligence et de Sagesse.

N.B. : si la potion est magique, le Médicastre peut tout de même dans (Niveau x 2)% des cas connaître l'essentiel des effets de la potion.

- Langues.
Erudit, le Médicastre est contraint assez souvent de mettre sa science au service d'individus ou de créatures parlant un autre langage que le sien. Pour accomplir son travail, il lui est nécessaire d'être polyglotte. De fait, la plupart des médicastres parlent de 2 à 5 langues dés la fin de leur formation. Presque tous apprendront une langue supplémentaire tous leurs 5 niveaux.

- Recherche d'ingrédients.
L'une des fonctions principales du médicastre est de confectionner des potions curatives. Pour cela, il doit d'abord se fournir en plantes, en minéraux, bref en ingrédients divers. S'il ne les achète pas, il peut les rechercher dans son environnement avec une chance de base de 7% par niveau (maximum : 91%).

N.B. : Dans un environnement très différent de son environnement habituel, le médicastre peut voir cette chance de base amputée de plusieurs dizaines de pour cents.

- Confection de Potions.
Quel que soit l'utilité de la potion, restitution de points de vie, lutte contre la fièvre ou la maladie, le médicastre procède de la manière suivante pour son élaboration :



1°) épreuve de **Sagesse** pour se souvenir des ingrédients à mêler.
2°) épreuve d'**Intelligence** pour se remémorer la façon de les mêler.
3°) épreuve d'**Adresse** pour les « cuisiner » correctement.

Pour pouvoir tenter la confection d'une potion capable de guérir une maladie, le médicastre doit en outre satisfaire à une épreuve de niveau affectée d'un malus d'un point par degré de gravité de la maladie (Cf. Force de la Maladie).

N.B. : dans certains cas, le MdJ indiquera au Médicastre que la confection d'une potion en vue de guérir une maladie particulière est impossible sans avoir effectué au préalable un certain nombre de recherches et d'expérience (pouvant aller de quelques jours à quelques mois ou années…).

Un Médicastre crée des potions de 1D10 points de vie par deux niveaux (1 au niv.1, 2 au niv.3, 3 au niv.5…), et jusqu'à un maximum de 5D10. Au-delà, il ajoute à sa potion automatiquement un point par niveau supérieur à 9.
Ainsi, un médicastre de niveau 15 créera-t-il des potions de 5D10+6.
La durée d'efficacité complète de ces potions est de 6 jours. Après cette période, leur efficacité est encore de 75% durant 72 heures, puis de 50% durant 72 nouvelles heures, et de 25% durant encore 72 heures.



- Analyse des Poisons.
Le Médicastre peut, avec 5% de chance par niveau, identifier avec exactitude un échantillon de poison. Cette identification lui prend 1D4 tours de jeu, et il doit avoir avec lui un matériel alchimique léger ainsi que la possibilité de faire du feu.

Il peut aussi, sur la base d'un diagnostic réussit, parvenir à identifier avec 4% de chance par niveau, et grâce aux seuls symptômes d'un individu empoisonné, parvenir à identifier un poison. Cette identification ne requiert aucun matériel, et s'effectue en 1D4 minutes.

- Création d'anti-poison.
Le Médicastre est capable, s'il a réussit à identifier un poison, de réaliser un philtre de contre-poison.
Faire un contre-poison requiert un matériel alchimique, la possibilité de faire du feu, et surtout les ingrédients nécessaires.
Il faut en général entre 1 et 4 heures de travail pour confectionner un tel philtre.

- Dressage de pigeons voyageurs.
La plupart des écoles de Médicastre enseignent à leurs élèves que le meilleur moyen de faire avancer leur science est la communication entre tous les médicastres. On conseille alors aux jeunes novices de faire part très rapidement de leurs découvertes éventuelles à au moins 4 ou 5 de leurs confrères exerçants dans des contrées différentes.
Pour faciliter cette communication, on enseigne aux Médicastres le dressage de pigeons qui seront capables de porter des messages sur quelques centaines de kilomètres.

- Aptitudes disponibles au niveau 1.
Soigner les blessures (degré III) - *Anatomie* (degré III) (évolution sur Sagesse) – Lecture et Ecriture (degré II)
Connaissances des Monstres (degré II) - *Dressage (de Pigeons voyageurs)* (degré II)



ꕥ La hiérarchie

Les médicastres forment une corporation au fonctionnement plutôt libre. Seules les guildes instaurent un réel respect protocolaire d'une quelconque hiérarchie.
Pour information :

Novice

C'est un jeune médicastre, typiquement de niveau 1 à 4. Ses consultations sont généralement bon marché.

Spécialiste de la Santé

C'est un médicastre qui a déjà fait ses preuves, il est souvent de niveau 5 à 9 ou 10.

Maître Spécialiste

On désigne ainsi des médicastres expérimentés, souvent de niveaux 9 à 13 ou 14. Le Maître Spécialiste s'est parfois intéressé à quelques domaines particuliers de la médecine dans lesquels ses connaissances sont très bonnes.

Savant de la Santé

Titre très convoité, il récompense des médicastres de grande expérience, généralement de niveau 13 à 18 et plus. Leurs connaissances poussées dans leurs domaines particuliers font d'eux des références en la matière.

Maître Savant

La distinction suprême pour un médicastre. Elle n'est normalement pas atteinte avant les niveaux 18 ou 20. Les connaissances du médicastre embrassent alors avec une quasi infaillibilité tous les domaines de la médecine.

*
* *

« La science du médicastre est le savoir qui permet à l'humanité d'avancer même avec une jambe cassée ».

Maître *Nesstiss*, 16 mai 577 du P.C.

Cf. Annexe pour les Potions du Médicastre

Le Ménestrel



Le Ménestrel désigne un musicien et un chanteur.
Selon les régions, des noms différents lui sont donnés. Parfois de légères subtilités de sens interviennent.
Le *Troubadour* est aussi un jongleur et un amuseur. Le *Baladin* est un poète farceur, et désigne souvent le Ménestrel en Algalith et au Silk'Or. Le *Trouvère* est un poète lyrique, dont l'origine typiquement Mar'Angoise.
Le Scalde enfin est un ménestrel qui a vu le jour dans les régions glacées des Wukings.

Bien souvent, en plus d'être un chanteur, le Ménestrel dont la vie est généralement faite de longs voyages et de constantes rencontres, est aussi un grand connaisseur des choses de la médecine.
Pour leurs poésies et leurs connaissances médicales, les Ménestrels seraient des compagnons forts recherchés, si leur réputation n'était entachée par des soupçons, souvent avérés, de malhonnêteté.
En effet, si les ménestrels aiment à accompagner les groupes de voyageurs ou les pèlerins, pour trouver la source d'inspiration de quelques nouveaux chants, ces groupes se retrouvent bien souvent délestés d'une certaine quantité de leurs biens.

Tous les ménestrels ne sont pourtant pas des brigands et bien souvent, le charme de leurs ballades et la clarté de leur voix suffit à faire oublier leur indélicatesse envers la loi.
Leur silhouette est caractéristique et on les reconnaît souvent de loin. Vêtus de cuir, ils arborent généralement des couleurs voyantes et gaies. Ils portent une épée élégante, un instrument de musique perché sur leurs épaules et bien souvent un poignard ou une dague à portée de la main, car « les routes ne sont pas sûres ».
La nécessité qui leur est faite de devoir souvent assurer leur propre sécurité en a fait d'assez bons combattants, chez qui on trouve une forte proportion d'ambidextres.

Mais les ménestrels sont aussi de grands érudits et un grand nombre d'entre eux connaît bien les coutumes, les traditions et les légendes de nombreux peuples. Leurs pérégrinations leurs ont de même souvent permis de développer une certaine résistance à la magie de charme et d'illusion.

☙ Valeurs de base

Un Ménestrel doit disposer d'un minimum de 11 en **Intelligence**, de 12 en **adresse**, de 13 en **Charisme** et de 16 en **Perception** (importance de l'ouïe).

Son énergie vitale de base est de **30 points**.
Son Attaque est initialement de **9** et sa Parade de **7**.

Il effectue ses jets de Sauvegarde sur les tables du Voleur.

☙ Ambidextrie Spéciale

La dextérité du Ménestrel est forcément entretenue par la pratique de la musique. Cette agilité « obligatoires » conduit le ménestrel, bien plus souvent que pour les autres métiers, à développer un talent d'ambidextrie.
Le Ménestrel est ambidextre s'il obtient un double en lançant 1D12 et 1D6, comme tout un chacun, mais il est autorisé pour ce tirage à trois essais.
Lors d'un combat en ambidextre, il peut utiliser l'épée et le poignard (2D+5 en somme), ou encore le fleuret (ou rapière) en addition de la dague.
La seconde attaque est faite avec un malus de 3 points (2 points seulement si 16 en Adresse, 1 si 18 en Adresse, et 0 si 20 en Adresse).

☙ Armes et Protections

- Armes
Très intéressés par les armes légères et élégantes, telles que la Rapière ou le Fleuret, les Ménestrels sont pourtant susceptibles d'utiliser des armes aussi variées que l'épée classique, toutes les armes courtes, les armes en bois, les arcs, la javeline, la sarbacane ou encore le boomerang.

N.B. : le maniement de toute autre arme se fait avec un malus de 4 points en Attaque et de 4 points en Parade.

- Protections
Les protections habituelles du Troubadour sont faites de cuir, clouté ou non. Il peut aussi revêtir la maille si elle est elfique.

Cotte de maille non elfique :	malus de 1 en Att et 1 en Prd	Adresse perte de 2 points.
Cuirasse d'écaille :	malus de 1 en Att et 2 en Prd	Adresse perte de 3 points.
Armures :	malus de 3 en Att et 4 en Prd	Adresse perte supplémentaire de 3 points.

Le bouclier est autorisé.
En bois il inflige un malus de 1 point en adresse, en fer, de 3 points.

☙ Capacités Particulières

- Aptitudes. *Chant (degré III) – Musique (degré III) – Connaître les Légendes (degré III) (Sagesse à +3)*
Soigner les Blessures (degré I) – Traiter les Fièvres (degré I) – Protocole (degré I)

- Résistance aux Charmes et aux Illusions. Maître de l'imaginaire, prince du paraître, le ménestrel est particulièrement résistant à la magie de charme et d'illusion. Il possède contre elle un pourcentage de 3% par niveau.

- Pratique des Langues. De base, le ménestrel parle couramment l'Ilvanirien, l'Elfe, le Hobbit et une éventuelle langue d'origine (à défaut le nain ou le Schninkel)
Pour chaque niveau au dessus du cinquième, il peut apprendre une langue supplémentaire. Il aura besoin pour ce faire d'un « professeur » disponible au moins 4 heures par jour durant un mois.



- Capacités de Voleur et d'Acrobate. Il pratique au même niveau de maîtrise le *Pick-pocket*, le *Déplacement Silencieux* et la *Dissimulation dans l'Ombre*.

N.B. : avec 16 en Adresse, 5% à répartir dans ces compétences, 12% avec 18 en Adresse, et 20% avec 20 en Adresse.

De plus, dés le niveau 5, il pratique comme le Voleur acrobate de même niveau les discipline de *Flip-Flap* et d'*Acrobatie de Base*.

- Télépathie. Grand connaisseur des finesses de l'esprit, le ménestrel est doué de télépathie. Il est capable de communiquer par la seule force de sa pensée, avec un autre esprit, intelligent, qu'il aura choisi, jusqu'à une distance de 100 mètres.
Les chances de réussir une communication télépathique sont les suivantes : (on ajoutera 3% par point d'Intelligence au dessus de 13)

Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage
1	20 %	**8**	39 %	**15**	67 %
2	22 %	**9**	43 %	**16**	70 %
3	24 %	**10**	47 %	**17**	70 %
4	27 %	**11**	51 %	**18**	70 %
5	30 %	**12**	55 %	**19**	70 %
6	33 %	**13**	59 %	**20**	70 %
7	36 %	**14**	63 %	**21**	70 %

N.B. : une tentative avortée de télépathie interdit un nouvel essai de cette habilité pour le reste de la journée et provoque de par la pénibilité de l'échec appelé, « vide-mental », la perte de 1D4 points de vie.

- Ventriloquie. Dés le niveau 6, le ménestrel est capable de pratiquer la ventriloquie, et de donner l'illusion d'une voix ou d'un « bruit » émanant d'un endroit situé jusqu'à 7 mètres de l'endroit où il se tient lui-même.
Pour croire à cette « illusion » auditive, la victime doit échouer dans une épreuve d'intelligence modifiée par la différence avec 10 du Charisme du ménestrel.

- Les Soins directes. Le ménestrel possède une certaine capacité appelée « aptitude au soin ». Cela signifie qu'il peut par quelques manipulations, quelques manipulations de « première-urgences », redonner à un blessé un peu de santé.
Pour ce faire, le ménestrel doit réussir un jet de D20 sous sa valeur de soin. S'il y parvient, il rendra au blessé la moitié de sa valeur de soin en points de vie. En cas d'échec, la perte supplémentaire de points de vie est de 1D3+1.

Niv	Valeur de Soin	Niv	Valeur de Soin	Niv	Valeur de Soin
1	12/20	**8**	14/20	**15**	17/20
2	12/20	**9**	14/20	**16**	17/20
3	12/20	**10**	15/20	**17**	18/20
4	13/20	**11**	15/20	**18**	18/20
5	13/20	**12**	15/20	**19**	19/20
6	13/20	**13**	16/20	**20**	19/20
7	14/20	**14**	16/20	**21**	20/20

N.B. : s'il possède aussi l'aptitude de « Soigner les Blessures », il obtient les bonus de soin suivants :
Degré I = +1 Pt – Degré II = +2 Pts - Degré III = +3 Pts - Degré IV = +4 Pts - Degré V +5 Pts

- Soigner les Blessures. Cette capacité utilise l'aptitude classique disponible pour tous les aventuriers. Comme à l'accoutumée, le Ménestrel restitue à son patient les points de vie définis par l'aptitude, auxquels il ajoute les bonus ci-dessous indiqués.
Mais en cas d'échec la perte n'est que d'1D3+1 points de vie !
Il peut soigner ainsi autant de personne qu'il le désire, mais une seule fois par jour pour une même personne.

Niveau	*Bonus Pts de vie*	*Bonus épreuve*	*Niveau*	*Bonus Pts de vie*	*Bonus épreuve*	*Niveau*	*Bonus Pts de vie*	*Bonus épreuve*
1	/		***8***	2		***15***	5	
2	/		***9***	3		***16***	6	
3	1		***10***	3		***17***	6	3 pts
4	1		***11***	3		***18***	7	
5	1		***12***	4	2 pts	***19***	7	
6	2		***13***	4		***20***	8	
7	2	1 pt	***14***	5		***21***	9	

- Analyse des potions. Doté d'une bonne connaissance des plantes et des pratiques cliniques de base, le ménestrel peut après un bref examen d'un produit (environ une demi-heure) en connaître les effets. Pour ce faire, il doit réussir une épreuve combinée d'Intelligence et de Sagesse.
N.B. : certaines potions, incluant des pratiques magiques peuvent résister à toute analyse.

- Confection de Potions curatives. Pour créer une potion d'énergie vitale, le ménestrel doit posséder, ou chercher dans la nature, les plantes nécessaires à son élaboration. Il doit faire un feu et utiliser quelques récipients et menus outils d'alchimie.
Il possède pour la recherche de plante une aptitude égale à 7% par niveau (maxi 91%)
Une fois en possession des plantes idoines, le ménestrel doit effectuer le mélange correcte (une vingtaine de minutes), et doit pour ce faire réussir les épreuves suivantes :

- **Sagesse** (+/- difficile selon l'appréciation du MdJ)
- **Intelligence** (+/- difficile selon l'appréciation du MdJ)
- **Adresse** (+/- difficile selon l'appréciation du MdJ)

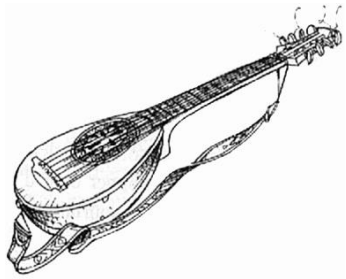
Une telle potion guérie les points de vie ainsi : (1D8/2niv) jusqu'au niveau 9, puis (5D8)+(1/(niv-9)).
Ainsi, un Ménestrel de niveau 5 pourra obtenir des potions de 3D8 points de vie. De même, un Ménestrel de niveau 14 pourra confectionner une potion de 5D8+5 points de vie.

N.B. : la durée de vie de ces potions de soin est de 2D6 jours heures pour une efficacité maximum. Au-delà de cette période, la potion perd ¼ de son efficacité sur les trois jours suivants. Au-delà encore, la potion est encore efficace pour 3 autres jours, mais avec une efficacité seulement égale à ½ de la normale.

☙ Le Charme et l'influence, la Magie des Sons

La force principale du Ménestrel réside en sa maîtrise du chant et de la musique. En en faisant usage, séparément ou de concert, il est capable d'obtenir les résultats les plus extraordinaires sur le comportement humain. Il doit pour cela utiliser toute son imagination, toute son « inspiration ». Plus son expérience est grande, plus aisée sera son entreprise de charme.

Le ménestrel possède **1 point d'Inspiration** au premier niveau.
Puis, avec l'expérience, le capital grandit. Il existe trois façons de le voir progresser :
- chaque niveau apporte au ménestrel deux points supplémentaires.
- chaque séjour dans une école de ménestrel lui rapporte 1 point d'inspiration, s'il réussit une épreuve de Chant et de Musique. Un tel séjour dure environ 2 semaines, et coûte 1000 pièces d'argent.
- étude avec un professeur particulier. Il faut environ 3 semaines de travail pour apprendre ainsi 1 point (épreuve de Chant et de Musique).
- étude en solitaire. Le Ménestrel doit consacrer au moins 1 mois de travail régulier au développement de son inspiration (il joue, chante, fait des gammes…) (épreuve de Chant et de Musique).



L'**apprentissage d'un chant ou d'une musique** nécessite un mois entier d'étude. Pour cela, le Ménestrel doit travailler avec un autre Ménestrel ou un livre de musique (ou de chant) écrit par un Ménestrel de niveau 12 (ou plus). Au terme de cette étude, il doit réussir une épreuve de Chant et/ou de musique.

Plus un ménestrel possède de points d'inspiration, plus il peut créer et interpréter de chants et de musiques « magiques ». A chaque tentative, réussie ou non, il devra soustraire de son total le nombre de points d'inspiration requis par la chanson concernée.
La récupération de ces points est égale à 1 par 24 heures.
Arrivé à 0 points d'inspiration, le ménestrel peut chanter ou jouer de la musique, mais il ne peut plus avoir recourt à ses chansons « magiques ».

Niv	Titre	Nb chants	Niv	Titre	Nb chants	Niv	Titre	Nb chants
1	Novice	1	**8**	Bas Trouvère	4	**15**	Ménestrel	9
2	Bas musicien	1	**9**	Haut Trouvère	5	**16**	Ménestrel	10
3	Haut musicien	2	**10**	Bas Troubadour	6	**17**	Barde	11
4	Bas Chanteur	2	**11**	Haut Troubadour	6	**18**	Barde	12
5	Haut Chanteur	3	**12**	Bas Scalde	7	**19**	Barde	13
6	Bas Baladin	3	**13**	Haut Scalde	8	**20**	Maître des Sons	14
7	Haut Baladin	4	**14**	Ménestrel	8	**21**	Maître des Légendes	15

N.B. : le nombre de chansons peut varier du simple au double et n'est indiqué que de manière indicative.
N.B. : Il n'y a aucune forme de hiérarchie rigide chez les ménestrels. Un titre indique seulement un prestige.

- Chansonnettes du débutant.
Au niveau 1, le ménestrel connaît deux chansonnettes parmi les trois suivantes.
- *Chansonnette de la journée joyeuse.*
- *Chansonnette d'entrain.*
- *Chansonnette de détente.*

N.B. : Le ménestrel peut apprendre la troisième chansonnette dés son accès au niveau 5.

Ces chansonnettes ne coûtent rien au ménestrel, s'il ne les chante qu'une fois par jour. Au-delà, il doit renouveler un peu son chant et doit faire preuve d'inspiration (1 point).

☙ Les Grandes Ecoles de Ménestrels

Elles sont le plus souvent situées dans les grandes cités culturelles d'Ilvanir. On y trouve un amphithéâtre au moins, ainsi qu'un nombre assez important de salle de cours et de chambre d'hôte. elle sont dirigées par un ménestel de niveau 12 au moins, et on y trouve en moyenne une quinzaine de ménestrels résidants.
Parmi elles :

« la voix musicale » à *Bollissac* - « le cor de chasse » à *Terninkal* - « la flûte à bec » à *Tynaria*
« la mandoline dorée » à *Colombus* - « le chant du cygne » à *Laelith* - « ballade au luth » à *Pal'Or*
« le violon chantant » à *Salisbourg* - « la harpe vibrante » à *Andurias* - « la cymbale d'argent » à *Esarnil*
« la mandoline optimiste » à *Libtiss*.

☙ La Hiérarchie

La seule hiérarchie qui préside au métier de Ménestrel est celle du talent et de la notoriété.
Le respect du débutant plein de promesse et celui du maître qui a fait ses preuves et remplie les salles de spectacle, est le ciment qui unit les gens de spectacle que sont les Ménestrels.

Lorsque le Ménestrel est aussi membre d'une guilde de voleur, c'est assez souvent le cas, alors les choses sont tout autres…

*
* *

« Vous savez mi Lord, Le vrai plaisir dans notre métier d'aventure se sont les compagnons…
Ha ! Les compagnons de la chanson ! »

Edithe Corbac, Ménestrelle (622~683 du S.C.)

Le Moine…



Le moine est un individu souvent simple, adepte de la frugalité, qui ne manifeste que peu d'intérêt pour le faste et la vie luxueuse. Dès son premier noviciat, ses frères supérieurs tentent de lui transmettre le goût des sciences et d'une vie simple, presque contemplative.
Pour un grand nombre de moine « la prière est ma détente, le combat est mon art » est un adage qui se vérifie. Ainsi, le moine partage-t-il son temps entre ses dévotions religieuses, l'étude du maniement d'une arme particulière et l'exercice d'une forme de combat inhabituelle, mais ô combien efficace, l'art martial des moines, axé autour du corps et de la connaissance de ses points vitaux.

Un moine a deux but dans la vie : Servir Dieu et Devenir meilleurs.
A compter du niveau six, un moine peut commencer à utiliser quelques prodiges qui lui sont accordés par sa divinité, et servir sa cause un peu comme le pourrait un prêtre.

Il existe **trois confréries de moine** en *Ilvanir* : les Moines de *Los*, les Moines de *Dagoth* et ceux du *Dieu-Sans-Nom* (mais ces deux derniers sont peu nombreux).

ꕥ Valeurs de base

Les valeurs minimales pour devenir Moine sont : **Intelligence** 13 – **Force** 12 – **Sagesses** 14

Sa note d'**Attaque est de 10** et sa **Parade de 7**.
Au niveau 1, le Moine commence sa carrière avec un potentiel de **30 points de vie**.

Le Moine utilise les Jets de Sauvegarde du Prêtre

Lorsqu'il utilise son arme de spécialisation (désignée dès l'entrée dans les ordres) le Moine combat avec la cadence de combat numéro 3 (Prêtre de la guerre, Archer…).

ꕥ Les Armes et Protections

- Armes
Le Moine considère le combat comme un art qui mêle à la fois le mental et le physique, aussi pourra-t-on souvent observer un Moine s'entraînant au maniement de son arme favorite absorbé dans une sorte de transe mystique.
Par cet entraînement, le Moine s'assure la quasi-perfection dans l'utilisation de celle-ci. Il en retire les avantages suivants s'il s'entraîne au moins quatre heures par semaine : +2 aux points d'impacts.

Les armes de spécialisations des moines sont les suivantes :

- *Poignard* 1D+1 (0/-3)
- *Massue* 1D+2 (0/-2)
- *Sabre long* (*Sif*) 1D+5 (-1/0)
- *Gourdin* 1D+1 (-1/-2)
- *Yatagan* 1D+4 (0/0)
- *Bâton* 1D+1 (+1/0)
- *Fléau Masse* 1D+4 (-1/-2)

N.B. : le moine peut aussi manier, sans cadence, tout type d'arme à l'exception des armes de jet et de tir.

- Protections
Du fait des sciences martiales qu'il cultive, le Moine ne peut se trouver emprisonné dans une protection trop rigide, aussi ne peut-il revêtir sans encombre qu'une Cotte Matelassée. Cependant cette limitation est partiellement compensée par la pratique d'un discipline mentale visant à raffermir les tissus du corps afin de les rendre plus à même de recevoir les coups (Cf. tableau principal).

Veste de Cuir :	malus de 1 en Att et 2 en Prd	Adresse perte de 1 point.
Cotte de maille* :	malus de 2 en Att et 3 en Prd	Adresse perte de 2 points.
Cuirasse d'écaille* :	malus de 3 en Att et 4 en Prd	Adresse perte de 3 points.
Armures* :	malus de 4 en Att et 6 en Prd	Adresse perte supplémentaire de 3 points.

** : ne permet pas l'utilisation de l'Art Martial du Moine.*

ꕥ Art Martial du Moine

Chaque jour, durant une heure au moins, le Moine doit s'adonner à un entraînement sévère dans cette discipline martiale particulière. Durant ce temps, il doit répéter sans cesse les mouvements de base qui le compose.

L'Art Martial du Moine est composé de 4 coups de base : ① le Cognant ou « coup de poing direct »

② le Pied Percutant ou « coup de pied normal »
③ le Sauté ou « coup de pied en saut » (élan mini 3m)
④ la Main Plate (technique spéciale d'étourdissement)

N.B. : les Coups ① et ② s'utilisent comme durant un combat classique armé (alternance d'Attaques et de Parades).

Pour le Sauté, coup ③, le Moine doit impérativement disposer d'au moins trois mètres d'élan.
- Si l'attaque échoue le coup est porté à côté de l'adversaire et le Moine est déséquilibré. Il doit réussir une épreuve d'Adresse ou tomber à terre (2D6 comme pour maladresse).
- Si l'attaque porte, qu'elle soit parée ou non, le Moine dispose pour se défendre ensuite de la parade correspondante.

Pour la Main Plate, coup ④, le Moine doit surprendre son adversaire et pour ce faire parvenir dans son dos grâce à un déplacement Silencieux réussi.
- si l'attaque est un succès, la victime est assommée pour 1D8 minutes.
- si le Moine ne surprend pas son adversaire, mais gagne l'initiative, il peut tenter tout de même de frapper au cou faisant alors 3D6 Bl.

Les valeurs de départ : (chaque coup étant géré avec des valeurs de combat distinctes)



① le Cognant	Att : 7 Prd : 6	P.I. : 1D+3 ou 1D+4
② le Pied Percutant	Att : 8 Prd : 4	P.I. : 2D+1 ou 2D+2
③ le Sauté	Att : 5 Prd : 3	P.I. : 2D+6 ou 3D+3
④ la Main Plate	Att : 6	P.I. : Spécial

N.B. : les bonus de force sont applicables à l'Art Martial du Moine.
N.B. : l'augmentation des valeurs de combat est de 3 pts au passage de niveau, mais dans 2 types de coups au moins.
N.B. : à 13 en Adresse, le Moine bénéficie aussi d'un bonus de 3 points à répartir dans deux coups au moins.

- Etourdir. Lorsqu'il porte à un adversaire un coup occasionnant des blessures effectives (P.I. > Prot.), le Moine peut grâce à sa science des points vitaux étourdir son adversaire.
Cela n'est possible que dans les conditions suivantes :

Niveau	Résultat sur D20	Niveau	Résultat sur D20
3	1	**12**	1 à 4
7	1 et 2	**14**	1 à 5
10	1 à 3	**16**	1 à 6

En outre, le Moine doit satisfaire à une épreuve au D100 calculé ainsi :

D100<= (niveau du Moine x 2)%.

Si ce dernier jet est un succès, alors l'adversaire du Moine est étourdi pour 1D6 assauts (-2 en Att et –3 en Prd, avec 60% d'échec de sort)
N.B. : si la victime possède une constitution de 15 au moins, elle peut tenter un jet de résistance à 1/3 de celle-ci.

- Tuer sur le coup. Toujours grâce à sa connaissance particulière de l'anatomie humanoïde, le Moine peut tuer sur le coup un adversaire. C'est à dire qu'après un coup occasionnant des blessures effectives le Moine peut, s'il a réussi son jet de D100 pour étourdir, tenter un second jet de D100 calculé comme suit :

D100<= (niveau du Moine - 7)%.

En cas de succès l'adversaire est tué sur le coup !
N.B. : si la victime possède une constitution de 15 au moins, elle peut tenter un jet de résistance à 1/2 de celle-ci.

ᔓ Avantages particuliers

- Aptitudes. *Théologie* (degré III) - *Soigner les Blessures* (degré III) - *Traiter les Fièvres* (degré III) – *Lecture et Ecriture* (degré III)

N.B. : l'aptitude de « combat à main nue » au degré III confère au moine un bonus de 1 à ses points d'impact de son art martial, et de 2 au degré V.

- Prodiges. Lors de son accès au 6ème niveau, le Moine reçoit lors d'une célébration rituelle ses premiers points de Karma, 10 en tout. Lors de ses prochains passages de niveau, il recevra encore 1D2 points de Karma (+1 si sa Sagesse est de 18 au moins, +2 en tout si sa Sagesse est de 20).
Son Dieu lui confère alors un ou deux prodiges qui lui permettront de mieux le servir.
Par la suite, et au fil de sa progression, le Moine augmentera lentement le nombre des prodiges auxquels il a accès.

- Détourner ou Eviter les projectiles non-magiques. Grâce à son entraînement, le Moine peut tenter de dévier ou d'éviter un projectile, une flèche, un couteau… Pour ce faire, il doit réussir : - pour dévier : un jet d'Attaque de Cognant ou de Pied Percutant.

- pour éviter : un jet d'Adresse avec malus de 2.

- Jet de Protection Spécial contre les Attaques Magiques. Toujours grâce à ses disciplines martiales, le Moine ne subit aucun dégât s'il réussi son jet de protection contre les sorts (valable uniquement sur les sorts qui demandent un jet de sauvegarde bien sûr).



Dès le 10ème niveau, même en cas de jet de protection raté, le Moine ne perd que 50% des points de vie normaux !

Tableau Principal.

Niv	Flip-Flap	Dept Silenc %	Saut Haut	St long sans élan	St long avec élan	(Att/ass) Cognant	(Att/ass) Pied percu	Nb de Prod	Prot Nat	Habilité
1	6	15	1,50	1,50	2,75	1	1	-	1	-
2	6	20	1,60	1,60	3,00	1	1	-	1	-
3	7	25	1,70	1,75	3,25	1	1	-	1	-
4	7	31	1,85	1,90	3,50	3/2	1	-	1	-
5	8	37	2,00	2,05	3,75	3/2	3/2	-	1	A
6	8	43	2,15	2,20	4,00	3/2	3/2	2	2	B
7	9	49	2,30	2,40	4,30	2	3/2	3	2	C
8	10	55	2,45	2,60	4,60	2	3/2	4	2	D
9	10	61	2,60	2,80	4,90	2	2	5	2	E
10	11	67	2,80	3,00	5,20	2	2	6	3	F
11	12	74	3,00	3,20	5,50	5/2	2	7	3	G
12	12	81	3,20	3,45	5,90	5/2	2	8	3	H
13	13	88	3,40	3,70	6,30	5/2	5/2	9	3	I
14	14	95	3,60	3,95	6,70	5/2	5/2	10	3	J
15	14	99	3,80	4,20	7,10	5/2	5/2	11	3	K
16	15	99	4,00	4,60	7,50	5/2	5/2	12	4	.
17	16	99	4,20	4,60	7,90	3	5/2	13	4	.
18	16	99	4,40	4,60	8,40	3	5/2	14	4	.
19	17	99	4,50	4,60	8,90	3	3	15	4	.
20	18	99	4,60	4,60	9,40	3	3	16	4	.

Sauts. Un saut dit « avec élan » nécessite au moins 3 mètres de course avant le saut.
Les chiffres indiqués dans les 3 colonnes sont des valeurs « sans risques ».
Un Moine peut s'il le souhaite tenter de franchir des hauteurs ou des distances plus grandes, mais il doit alors se soumettre à une épreuve de pourcentage déterminée comme suit :
Le % de risque d'échec est égal au rapport entre la distance souhaitée et la distance maximale « sans risque ».
Ainsi, le moine Alfradis, de niveau 2, souhaite sauter par dessus une distance de 4,50 mètres !
Il prend 3 mètres d'élan et saute… Il doit réussir une épreuve avec 50% de risque d'échec, car 4,50 = 1,5 x3,00 m, soit une augmentation de l'ordre de 50% de la distance normale.

- Habilités Spéciales.
Au fil de son expérience, le Moine développe des capacités particulières. Ci-dessous, les lettres qui précèdent chaque habilité renvoient au tableau principal.

A. Langage Animal. Permet au Moine de communiquer avec un animal à sang froid ou chaud, du moment que celui-ci possède un esprit. Cette discipline permet de s'entretenir avec des animaux classiques, des chiens, des chats, des éléphants… pas avec des monstres.

B. Masquer son Esprit. Lorsque le Moine est concentré, même légèrement, l'E..S.P. ou lecture des pensées, n'a que 30% de chance de fonctionner. Pour

chaque niveau après le 6ème du Moine, ce pourcentage diminue de 2%.

C. Immunité aux Maladies. Ainsi qu'aux sorts de Rapidité et de Lenteur.

D. Catalepsie. Le Moine donne l'illusion d'une mort parfaite. Il peut baisser la température de son corps et ralentir les battements de son cœur. Il peut maintenir cet état durant 4 sois son niveau de tours de jeu.

E. Guérison des Blessures. Une fois par jour, le Moine peut récupérer, en une minute de méditation, de 2 à 7 points de vie (1D+1). Cette guérison augment en efficacité de 1 point par niveau après le 9ème.

F. Langage des Plantes. Permet au Moine de converser en termes simples, rudimentaires, avec toute sorte de végétaux vivants. Il peut demander aux plantes si une personne est passée, leur demander de faciliter le passage…

G. Protection Spécials. Les sorts visant à séduire, charmer, hypnotiser ou suggérer n'ont que 50% de chance de faire effet sur le Moine. Cette probabilité diminue de 5% par niveau après le 11ème.

H. Résistance Mentale. S'il est victime d'une attaque télépathique, ou d'un choc mental, le Moine est considéré comme ayant 20 en Intelligence, grâce à sa discipline mentale éprouvée.

I. Immunité au Poison. De tous types.

J. Protection aux Quêtes. Les sortilèges ou prodiges de Quête (spirituelle, magique, religieuse…) sont sans effets sur le Moine.

K. Paume Palpitante. Cette discipline permet au Moine de déclencher des vibrations dans le corps d'un adversaire. Le Moine contrôle ces vibrations. Il peut en les arrêtant brusquement provoquer la mort de cet adversaire. Cette attaque, contrairement aux possibilités de tuer ou d'étourdir vues plus haut, peut affecter n'importe quel type de créature. Le Moine déclenche les vibrations en touchant son adversaire.

N.B. : 1°) La Paume Palpitante ne peut être utilisée qu'une fois par semaine. Le Moine dispose alors de 3 assauts pour toucher son adversaire, sinon le pouvoir est perdu pour 7 jours.
2°) Elle est sans effets contre les Morts-Vivants ou contre les créatures qui ne peuvent être blessées que par des armes magiques.
3°) Un rapport de puissance doit être respecté entre le Moine et sa victime. Ainsi, un Moine ne peut affecter un adversaire ayant plus de 10 fois le niveau du Moine en points de vie !
4°) Le Moine dispose d'un jour par niveau pour donner le mot de commande déclenchant la mort de son adversaire, sinon les vibrations s'arrêtent d'elles-mêmes sans faire de dégâts.

ꕥ Les Tabous

Lorsqu'il devient Novice (niv.2), le Moine fait ses vœux et choisi un tabou. Il ne devra en aucun cas l'enfreindre, s'il ne veut pas perdre son honneur, la confiance de Dieu et le respect de ses condisciples.
Liste des tabous :

- ne jamais se laver
- être végétarien
- sobriété
- chasteté
- silence
- se tenir éloigner des feux (torches, feux de camp…)
- ne manger que du poisson et des légumes
- prier 5 fois une demi-heure dans la journée (heures fixes)
- pauvreté
- ne pas se soustraire à un défi

ꕥ Les limitations du Moine

- Un Moine ne peut posséder que 2 armes magiques et seulement 3 autres objets magiques (1 et 1 pour les vœux de pauvreté)

- Le Moine est un ascète. Il ne peut conserver que la quantité de richesses suffisantes pour subvenir à ses modestes besoins et entretenir ses suivants. Il devra donner le reste de ses biens (monétaires, magiques…) à des institutions religieuses.

ꕥ La hiérarchie

Elle est très importante, et bien plus encore dans l'enceinte d'un monastère.

Niv.	Titre	Nb de Moines		Niv.	Titre	Nb de Moines
1	*Apprenti*	~		**12**	***Prieur Principal***	~
2	*Novice*	~		**13**	*Abbé*	~
3	*Frère*	~		**14**	*Abbé*	~
4	*Frère*	~		**15**	*Abbé*	~
5	*Frère*	~		**16**	*Maître Moine*	*32*
6	*Frère Supérieur*	~		**17**	*Maître Moine*	*16*
7	*Frère Supérieur*	~		**18**	***Maître Moine***	***8***
8	*Frère Supérieur*	~		**19**	*Maître Moine*	*4*
9	*Prieur*	~		**20**	*Gd Maître Moine*	*2*
10	*Prieur*	~		**21**	*Gd Maître Principal*	*1*
11	*Prieur Principal*	~				

Dès le 8ème niveau un moine peut engager des suivants et des compagnons d'arme mais pour une aventure seulement.

Dès le niveau 11, lorsqu'il devient Prieur Principal, le moine, s'il en reçoit l'autorisation de son clergé peut construire un monastère et en prendre la conduite. Il gagne alors les services de 2 à 5 moines de niveau 1. Pour chaque niveau supplémentaire, il peut gagner les services d'1 à 2 autres moines.

*

* *

« Dieu est un maître qui aime être adoré.
Il incombe aux moines de lui témoigner tout l'amour des mortels, afin d'apaiser son inquiétude et dévier son courroux. »

Ladislas Témointin (633~711 du S.C.)
Maître Moine de *Los*, responsable du Monastère de *Tormir*.



Moines Epéistes de St Marvan.

(L'Ordre des…)



Société particulière des moines de Los fondée en 758 du Second Calendrier par le moine Alfrast, chef de l'abbaye de St Marvan (extrême Sud-Ouest du comté de Gilénial, Elarstan), les Moines Epéistes forment une communauté bien à part. Ils ne possèdent que quelques monastères au sein desquels ils ne se mélangent pas aux autres moines de Los. Pour nombre de ceux-ci d'ailleurs les Epéistes de St Marvan sont des « demi-fous qui se tiennent à la frontière de l'hérésie »…

Alfrast… Né en 719 du S.C. dans le village de *Bolufar* (Comté *d'Eravian*), *Alfrast* fit ses études de théologie dans le monastère de *Béfarnan* et devint moine de Los à l'âge de 15 ans. D'abord sans appartenance à un ordre particulier, il rejoignit en 748 les *St Andréïstes* (Cf. le *Guide des Ordres et Ligues*) du monastère de *Potuval* (sud-est du Duché de *Commoras*). Son mysticisme s'accrut progressivement à compter de 751, et il commença à faire des rêves auxquels il accorda très tôt une dimension prophétique. Il se mit en marge de l'Ordre des *St Andréïstes* vers l'automne 756, pour finalement rompre avec lui en mars 757. Dès lors, il commença à répandre autour de lui la nouvelle d'une apocalypse proche que lui aurait révélée par songe le Tout-Puissant.
Alfrast fonda le Monastère de *St Marvan* (*Marvan*, 665~709, guerrier d'une grand foi fut massacré par des orques d'*Acheronn*), avec l'aide des premiers frères qui le rejoignirent, le 18 avril 758 du S.C. Puis il continua de répandre son message, se rendant dans de nombreuses régions du nord, puis du sud Ilvanirien, parlant avec ses frères des monastères les plus reculés, et faisant quelques adhésions, surtout parmi les moines non-affiliés à un ordre.

Fondation de monastères par l'Ordre.
769 fondation du monastère de *Vartrichet* (centre de l'*Arn'Armor*) – 773 fondation du monastère de *Bolicaria* (sud de l'*Algalith*) – 774 fondation du monastère de *Romifa* (est du *Silk'Or*) (détruit sur ordre de l'empereur du *Silk'Or* en 776) – 778 fondation du monastère de *Flavernox* (centre du *Royaume des Glaces*) – 784 fondation du monastère de *Ranfal* (une lieue au sud d'*Andurias*).

> **La théosophie d'*Alfrast.*** « *A l'heure où les ordres tomberont, lorsque les Templiers seront déchus et que les plus fameux ordres de chevalerie seront défunts, lorsque les démons tout droit sortis des abîmes se répandront sur Dère, il devra s'en trouver que la folie et l'orgueil n'auront pas atteint. Que mes frères abandonnent leur vie de contemplation, l'heure n'est plus à la vie recluse mais à l'entraînement militaire*. »

C'est dans ce message *d'Alfrast* que se fonde toute la philosophie des Moines Epéistes : savoir manier l'épée pour se porter au secours de l'humanité créée par Los lorsque viendront les légions infernales et que les autres remparts de l'église auront chu.

Les Moines dit de *St Marvan* sont formés exclusivement au maniement de l'épée dont la garde symbolise pour eux deux L dos à dos (le « L » de Los). Avec les années, les frères épéïstes de l'ordre de St Marvan ont développé quelques astuces, quelques avantages, qui leur donnent parfois l'avantages dans un combat.

N.B. : Les Moines Epéistes ne disposent généralement plus des autres avantages de moine (combat à main nue…)

ᔓ Valeurs de base

Les valeurs de base minimales du Moine Epéiste sont : **Courage** 13 - **Force** 12 – **Sagesse** 14.

Sa note d'**Attaque est de 11** et sa **Parade de 7**.
Au niveau 1, le Moine Epéiste commence sa carrière avec un potentiel de **30 points de vie**.
Le Moine Epéiste utilise les Jets de Sauvegarde du Guerrier.

Il utilise la cadence de combat du Guerrier.

ᔓ Les Armes et Protections

- Armes. Les Moines Epéistes reçoivent une formation au combat au bâton, à l'épée longue, ainsi qu'à l'épée bâtarde et à deux mains. Du fait de leur entraînement poussé ils utilisent ces armes ainsi :

- **bâton** :	1D+1	(+1/+1)	- **épée bâtarde** :	1D+6	(-1/-2)	(0/-1 à deux mains)
- **épée** :	1D+5	(0/0)	- **épée à deux mains** :	1D+7	(-1/-2)	

NB : ils sont « incompétents » (malus supplémentaire de -4/-4) dans toutes les autres armes.
NBB : ils bénéficient d'un bonus d'1D6 de dégâts face aux créatures de plus de 3 mètres lorsqu'ils manient une arme à deux mains.

- Protections. En matière de protection, les Moines Epéistes utilisent la bure, matelassée (Pr : 3) ou non (Pr : 2) (risque d'être abîmé de la bure : matelassée 20% non-matelassée 25%)
Ils peuvent aussi porter sans encombre particulière le bouclier, qu'il soit de bois ou bien de fer.

Veste de Cuir :	malus de 1 en Att et 1 en Prd	Adresse perte de 1 point
Cotte de maille :	malus de 2 en Att et 3 en Prd	Adresse perte de 2 points
Cuirasse d'écaille :	malus de 3 en Att et 4 en Prd	Adresse perte de 3 points
Armures :	malus de 4 en Att et 6 en Prd	Adresse perte supplémentaire de 3 points

ꕥ Avantages

- Aptitudes de base. *Théologie* (degré III), *Soigner les Blessures* (degré II), *Traiter les Fièvres* (degré I), *Lecture et Ecriture* (degré II)

- Cri de Puissance de St Marvan. Les moines épéistes apprennent durant leur formation à catalyser leur énergie dans un cri formidable à la gloire de leur ordre. Cet effet dure un assaut entier.

Niv.	"Marvan"	/Jour	Niv.	"Marvan"	/Jour	Niv.	"Marvan"	/Jour
1			***8***		2	***15***	+5D aux P.I.	4
2			***9***	+3D aux P.I.	3	***16***		4
3	+1D aux P.I.	1	***10***		3	***17***		5
4		1	***11***		3	***18***	+5D+2 aux P.I.	5
5		1	***12***	+4D aux P.I.	3	***19***		5
6	+2D aux P.I.	2	***13***		4	***20***		6
7		2	***14***		4	***21***	+5D+4 aux P.I.	6

- **Avantages d'épée**
  - Bottes : les Moines Epéistes peuvent apprendre des bottes à l'épée comme un guerrier de même niveau.

  - coup de plus : dès le niveau 6, le Moine Epéiste est capable de placer une attaque supplémentaire pour chacun des 4 qu'il obtient sur son D20. Cette attaque surnuméraire se fait avec une valeur à ½.

- Effet de bure
  - soulevé : dès le niveau 3, au début d'un combat contre un adversaire donné, le Moine Epéiste peut parvenir à remporter l'initiative en soulevant sa bure et en montrant ses mollets. L'effet, ridicule, peut distraire l'adversaire et l'empêcher d'être le plus rapide s'il ne réussit pas un jet de Sagesse avec malus de 4 points.

  - amplitude : dès le niveau 4, par des mouvements amples et fréquents, le Moine donne l'impression à son adversaire par les mouvements de sa bure qu'il est plus gros, plus grand. De fait, celui-ci risque de frapper le vent au lieu de toucher effectivement sa cible, il est pour cela pénalisé dans ses attaques contre le Moine Epéiste de 2 points.
  Cette « danse » est cependant assez éprouvante et le Moine Epéiste devra réussir un jet de Constitution à chaque assaut pour pouvoir continuer a se mouvoir ainsi (en cas d'échec, le Moine est fatigué et doit combattre normalement, il ne pourra reprendre cette technique de combat qu'après au moins ½ heure de repos).

  - distinction : dès le niveau 5, en portant particulièrement sa bure, capuche assez abaissée sur la tête, et en se tenant raide, visage fermé, mains dissimulées dans les manches, le Moine Epéiste sait se donner un aspect propre à impressionner ses interlocuteurs.
  Pour toute personne d'un niveau inférieur ou égal au sien, le Moine Epéiste apparaît alors doté d'un Charisme de deux points supérieurs à la réalité (ou inférieur à la volonté du moine).

*

« Celui qui sert Dieu doit être prêt. Prêt à mourir si tel est Sa volonté. Prêt à combattre par amour pour Lui. Prêt à défendre Son œuvre ! »

Frère *Alfrast* (719~790 du S.C.)

Le Moine-Guerrier…

« Le Guerrier Corporel »



En fait, l'appellation de Moine Guerrier est un abus de langage, car ceux que l'on désigne ainsi n'ont de moine que la vie ascétique, que la réclusion en des lieux austères propres à la méditation.
Contrairement aux moines, ils n'ont pas de vocation religieuse particulière et ne sont pas plus que d'autres humains laïcs des serviteurs de Dieu.
Ces Moines Guerriers sont en fait des « Guerriers Corporels » puisqu'ils passent leur vie à tenter de développer la maîtrise complète de leurs capacités physiques afin de servir l'art du combat.
Pourtant, le langage commun a retenu l'appellation de Moine Guerrier et c'est pourquoi nous l'utiliserons au cours de ce point de règle.

Un Moine Guerrier passe le plus clair de son temps à s'entraîner. Il doit répéter ses mouvements de base, « faire des katas » (combats virtuels), jusqu'à ce qu'ils lui deviennent naturels.
Cette nécessité, aussi bien physique qu'intellectuelle, conduit généralement le Moine Guerrier à apprécier la solitude, l'isolement, afin de pouvoir plus facilement descendre en lui-même.

ꕥ Valeurs de base

Les valeurs minimales pour devenir Moine Guerrier sont : **Courage** 12 – **Force** 12 – **Sagesses** 12

Sa note d'**Attaque est de 10** et sa **Parade de 8**.
Au niveau 1, le Moine Guerrier commence sa carrière avec un potentiel de **30 points de vie**.

Le Moine utilise les Jets de Sauvegarde du Guerrier

Lorsqu'il utilise son arme de spécialisation (désignée dès l'entrée dans les ordres) le Moine Guerrier combat avec la cadence de combat numéro 2 (Guerrier, Paladin…).

ꕥ Les Protections et Armes

- Armes. Le Moine Guerrier considère le combat comme un art qui mêle à la fois le mental et le physique, aussi pourra-t-on souvent observer un Moine Guerrier s'entraînant au maniement de son arme favorite absorbé dans une sorte de transe. Par cet entraînement, le Moine Guerrier s'assure la quasi-perfection dans l'utilisation de celle-ci. Ces entraînements doivent durer au moins quatre heures par semaine.

Les armes de spécialisations des moines sont les suivantes :

- Poignard 1D+2 (0/-3)
- Bâton 1D+2 (0/0)
- Fléau Masse 1D+4 (-1/-2)
- Chaîne Pommelée 1D+3 (-1/-3)

NB : le fléau-masse est un fléau d'arme mais pourvu d'une masse de fer en lieu et place d'une sphère piquetée.

N.B. : le moine peut aussi manier, sans cadence, tout type d'arme.

- Protections. Du fait des sciences martiales qu'il cultive, le Moine Guerrier ne peut se trouver emprisonné dans une protection trop rigide, aussi ne peut-il revêtir sans encombre qu'une Veste de Cuir, non cloutée. Cependant cette limitation est partiellement compensée par la pratique d'un discipline mentale visant à raffermir les tissus du corps afin de les rendre plus à même de recevoir les coups (Cf. tableau principal).

Cotte de maille* :	malus de 2 en Att et 3 en Prd	Adresse perte de 2 points.
Cuirasse d'écaille* :	malus de 3 en Att et 4 en Prd	Adresse perte de 3 points.
Armures* :	malus de 4 en Att et 6 en Prd	Adresse perte supplémentaire de 3 points.

** : ne permet pas l'utilisation de l'Art Martial du Moine.*

ꕥ Art Martial du Moine guerrier

Chaque jour, durant une heure au moins, et durant près de 5 heures en dehors de ses quêtes, le Moine Guerrier doit s'adonner à un entraînement sévère dans cette discipline martiale particulière. Durant ce temps, il doit répéter sans cesse les mouvements de base qui le compose.

L'Art Martial du Moine Guerrier est composé de 3 coups de base :

① le Cognant ou « coup de poing direct »
② le Pied Percutant ou « coup de pied normal »
③ le Sauté ou « coup de pied en saut » (avec élan de 3 m mini)

Les Coups ① et ② s'utilisent comme durant un combat classique armé (alternance d'Attaques et de Parades).

Pour le Sauté, coup ③, le Moine Guerrier doit impérativement disposer d'au moins trois mètres d'élan.
- Si l'attaque échoue le coup est porté à côté de l'adversaire et le Moine Guerrier est déséquilibré. Il doit réussir une épreuve d'Adresse ou tomber à terre (2D6 comme pour maladresse).
- Si l'attaque porte, qu'elle soit parée ou non, le Moine Guerrier dispose pour se défendre ensuite de la parade correspondante.

Les valeurs de départ : (chaque coup étant géré avec des valeurs de combat distinctes)



① le Cognant	Att : 7 Prd : 6	P.I. : 1D+3 ou 1D+4
② le Pied Percutant	Att : 8 Prd : 4	P.I. : 2D+1 ou 2D+2
③ le Sauté	Att : 5 Prd : 3	P.I. : 2D+6 ou 3D+3

N.B. : les bonus de force sont applicables à l'Art Martial du Moine Guerrier.

N.B. : l'augmentation des valeurs de combat est de 3 pts au passage d'un niveau, mais dans 2 types de coups au moins.

N.B. : à 13 en Adresse, le Moine Guerrier bénéficie aussi d'un bonus de 3 pts à répartir dans deux coups au moins.

ᔓ Les Tabous

Lorsqu'il passe le premier mois avec son maître, le Moine Guerrier fait parfois le choix d'un tabou afin d'affermir sa discipline mentale. Il ne devra en aucun cas l'enfreindre, s'il ne veut pas perdre son honneur et sa confiance en lui-même (perte alors de 1 pt en Courage, en Adresse, en Attaque et en Parade) (perte définitive jusqu'à la réussite éventuelle d'une quête spirituelle).
Liste des tabous :

- ne jamais se laver
- être végétarien
- ne manger que du poisson et des légumes
- pauvreté
- silence
- ne pas se soustraire à un défi
- chasteté
- sobriété

ᔓ Les limitations du Moine

Un Moine ne peut posséder que 2 armes magiques et seulement 3 autres objets magiques (1 et 1 pour les vœux de pauvreté)

Le Moine est un ascète. Il ne peut conserver que la quantité de richesses suffisantes pour subvenir à ses modestes besoins et entretenir ses suivants. Il devra donner le reste de ses biens (monétaires, magiques…) à une école d'Art Martial.

ᔓ Avantages particuliers

- Aptitudes. *Protocole* (degré II) - *Escalade* (degré II) - *Natation* (degré II)

N.B. : l'aptitude de « combat à main nue » au degré III confère au moine un bonus de 1 à ses points d'impact de son art martial, et de 2 au degré V.

- Détourner ou Eviter les projectiles non-magiques. Grâce à son entraînement, le Moine peut tenter de dévier ou d'éviter un projectile, une flèche, un couteau…
Pour ce faire, il doit réussir : - pour dévier : un jet d'Attaque de Cognant ou de Pied Percutant.
- pour éviter : un jet d'Adresse avec malus de 2.

- Bottes sur l'arme de Spécialisation. Ce sont des bottes et des coups particuliers qui donnent au Moine Guerrier de bons avantages au corps-à-corps.

- Muhamata. Parfois, si l'occasion lui en est donnée, le Moine Guerrier peut accéder aux bottes martiales du Muhamata. Il s'agit d'un ensemble de coups, d'attaques, issus des sciences martiales venues d'Ozzo-Kuru. Elles se combinent fort bien à l'art martial du Moine Guerrier.

Tableau Principal.

Niv	Flip-Flap	Saut Haut	St long sans élan	St long avec élan	(Att/ass) Cognant	(Att/ass) Pied percu	Prot Nat
1	6	1,50	1,50	2,75	1	1	-
2	6	1,60	1,60	3,00	1	1	-
3	7	1,70	1,75	3,25	1	1	-
4	7	1,85	1,90	3,50	3/2	1	1
5	8	2,00	2,05	3,75	3/2	3/2	1
6	8	2,15	2,20	4,00	3/2	3/2	1
7	9	2,30	2,40	4,30	2	3/2	1
8	10	2,45	2,60	4,60	2	3/2	1
9	10	2,60	2,80	4,90	2	2	1
10	11	2,80	3,00	5,20	2	2	2
11	12	3,00	3,20	5,50	5/2	2	2
12	12	3,20	3,45	5,90	5/2	2	2
13	13	3,40	3,70	6,30	5/2	5/2	2
14	14	3,60	3,95	6,70	5/2	5/2	2
15	14	3,80	4,20	7,10	5/2	5/2	2
16	15	4,00	4,60	7,50	5/2	5/2	3
17	16	4,20	4,60	7,90	3	5/2	3
18	16	4,40	4,60	8,40	3	5/2	3
19	17	4,50	4,60	8,90	3	3	3
20	18	4,60	4,60	9,40	3	3	3

ꕥ La hiérarchie

Elle existe peu chez les moines guerriers en dehors du rapport entre le maître et l'élève. Les Titres ne sont qu'honorifiques et ne servent qu'au cœur d'une école d'Art Martial.
Pourtant, nombre de Moine Guerrier aiment à revendiquer un rang et y place leur orgueil, leur honneur.

Dès qu'il atteint au titre de Maître, le Moine Guerrier peut ouvrir une école d'Art Martial. Bien sûr rien n'interdit à un Moine Guerrier de s'installer comme maître dans une région isolée… Mais gare à lui si un Moine Guerrier plus puissant venait à passer, car il aurait certainement à cœur de faire ravaler sa fierté au prétentieux.

Titre	*Descriptif*	**Notes**
Disciple	C'est le titre de tous les Moines Guerriers débutants. Les plus mauvais finiront leur carrière à ce rang.	-
Moine Guerrier	C'est le titre auquel a droit le Moine Guerrier dès qu'il a gagné au moins un duel contre un autre Moine Guerrier d'un niveau au moins proche du siens.	L'adversaire vaincu lors du duel doit être au pire d'1 niveau inférieur à celui du Moine Guerrier considéré.
Expert en Art Martial	Pour prétendre au titre d'Expert en Art Martial, il faut avoir obtenu celui de « Moine Guerrier », et posséder une attaque et une parade à 13 dans au moins un des coups de base.	Soit au minimum niveau 7…
Maître	Lorsqu'il ambitionne de devenir « Maître », le Moine Guerrier doit se retirer en méditation durant au moins une semaine, et réfléchir en conscience à une quête qu'il pourrait se fixer pour éprouver ses qualités. S'il mène à bien cette quête, il pourra se faire appeler Maître.	La Quête doit être soumise au MdJ qui fera office de conscience du personnage et estimera si elle est ou non recevable (ce peut être retrouver un objet perdu, abattre une terrible créature…).
Grand Maître	Pour prendre le Titre de Grand-Maître Moine Guerrier, il faut soit le recevoir de l'ancien Gd Maître qui annonce se retirer, soit le conquérir en étant vainqueur du Gd Maître en place.	Il ne peut en exister qu'un seul.

« Attention de ne jamais laisser la colère envahir le cœur au combat, elle obscurci la raison ! De même à l'entraînement, que le disciple prenne bien garde au Kata nerveux ».

Poriolan Blague-percutante
(768~ du S.C.) Moine Guerrier

« Le combat est plus qu'un métier ou un art, c'est un sacerdoce. Il y a autant de journée sans combat, que de vie sans honneur »
Argaron Poing-fleurissant
(728~755 du S.C.) Maître Moine Guerrier.

ꕥ Maniement du Bâton



Le bâton est sans doute l'arme la plus simple, la plus ancienne et la plus utilisée du monde.
Premier outil ramassé par le primate au cœur de la forêt primordiale, vecteur de pouvoir pour le magicien, le bâton peut être une arme modeste entre les mains d'un non-spécialiste ou un terrible instrument aux mains d'un expert en art martiaux.

P.I. : 1D+1 normalement / 1D+2 pour un moine guerrier
Facteur d'Att/Prd : 0/0

- Bottes au maniement du bâton

- « Croq en jambe ».
En glissant son bâton entre les jambes d'un coureur humanoïde, le combattant provoque sa chute.
Le combattant doit réussir un jet d'Adresse avec malus de 4 points. La victime tombe si, touchée, elle échoue dans un jet d'Adresse avec malus de 4.
Portée : 5 mètres.

- « Frappé tendu du pied de deux adversaires ».
En utilisant son bâton comme une perche, le combattant peut placer un coup de pieds à deux adversaires qui l'affrontent. Cette attaque, au Pied Percutant, est effectuée avec un malus de 3 points.

- « Frappé sauté du pied ».
En utilisant son bâton comme une perche, le combattant obtient un bonus de 2 points à son Attaque en Coup de Pied Sauté. Ses dégâts sont augmentés de 2 points.
N.B. : en cas d'échec, l'épreuve d'Adresse est pénalisée de 3 points !

- « Etourdissement au menton ».
Sur un 4 en Attaque, le combattant place dans [20+(Ad)]% des cas un violent coup d'une extrémité de son bâton au menton de son adversaire. Celui-ci doit réussir un jet de Constitution avec malus de 5 ou être étourdi pour 4 assauts (-1/-2 et 30% d'échec de sort).

- Danse du pilier.
En tournant autour de son bâton verticalement posé au sol comme autour d'une colonne, le combattant déstabilise la perception de son adversaire. Ce dernier subit alors un malus de 2 points en Attaque et en Parade tant que dure la danse du combattant.
N.B. : cette botte n'est possible que dans le cadre d'un face-à-face entre le combattant et un seul humanoïde.

ꕥ Maniement de la Chaîne



Ancêtre du Fléau d'Arme, la Chaîne Pommelée est constituée d'une chaîne de près d'un mètre terminé en une de ses extrémités d'une masse de fer de 6 à 8 cm de diamètre.
Moins maniable que le Fléau d'Arme, la Chaîne est très rapidement tombée en désuétude après l'invention de celui-ci. Elle est aussi moins puissante et plus dangereuse pour un combattant insuffisamment aguerri.

P.I. : 1D+3 au corps à corps / 2D+2 au lancé (table de la hache de jet)
Facteur d'Att/Prd : -1/-3
Risque de blessure au maniement : 20% (1D4 Bl infligée au porteur).

- Bottes au maniement de la Chaîne

- Projection d'initiative.
Le combattant qui tient en main la Chaîne Pommelée la lance vivement vers son adversaire au début de l'assaut. Celui-ci tente automatiquement d'éviter l'arme et perd ainsi l'initiative !
N.B. : ainsi jetée la Chaîne n'occasionne qu'1D4 P.I. Si déjà victime par le passé d'une telle botte, la cible de cette botte désire lutter contre son envie d'éviter la Chaîne elle doit réussir un jet de Courage avec malus de 5.

- « Bolas ».
Lancée au ras du sol, la chaîne peut entraîner la chute d'un coureur humanoïde.
Le combattant doit réussir un jet d'Adresse avec malus de 4 points. La victime tombe si, touchée, elle échoue dans un jet d'Adresse avec malus de 6.
Portée : 12 mètres.

- Strangulation.
Au corps à corps, si le combattant réussi une Attaque volontairement divisée par 3, il parvient à enrouler sa Chaîne Pommelée autour du coup de son adversaire. Ce dernier perd alors 1D6 points de vie par assaut jusqu'à ce qu'il ai réussi à retirer cette entrave (épreuve d'Adresse, durée : 2 assauts).

- Dégage bouclier.
Sur un 4 en Attaque, le combattant peut avec [30+(Ad)]% de chance parvenir à retirer un bouclier des mains d'un adversaire. Il ne fait bien sûr aucun dégâts à cette occasion.

- « Frappé fouetté de deux adversaires ».
En s'imposant des attaques amputées de 5 points, le combattant peut tenter de frapper deux adversaires qui l'affrontent au corps à corps.
N.B. : le joueur ne lance qu'un seul Dé d'attaque. S'il touche, il touche ses deux adversaires

ꕥ Maniement du Fléau-Masse



Arme très proche du Fléau d'Arme, le Fléau-Masse est constitué d'un manche en bois, d'une chaîne et d'une masse de fer, ou d'acier.
A peine plus maniable que le fléau d'arme, l'usage du fléau-masse est extrêmement peu diffusé.

P.I. : 1D+4
Facteur d'Att/Prd : -1/-2 (pour un moine-guerrier)
Risque de blessure au maniement : 10% (1D4 Bl infligée au porteur).

- Bottes au maniement du Fléau-Masse

- Moulinet paravant.
Lorsque commence un affrontement, uniquement, le Moine-Guerrier peut, s'il a l'initiative, effectuer de vastes mouvements qui feront effectuer des moulinets à son fléau-masse. S'il réussit un jet d'adresse, ses moulinets seront si parfaits qu'il faudra à un adversaire un jet de Courage pour avancer et entamer l'assaut (test à chaque assaut).

- Désarmement.
Au corps à corps, si le combattant réussi une Attaque volontairement divisée par 3, il parvient à enrouler sa Chaîne Pommelée autour de l'arme de son adversaire. Ce dernier doit alors réussir un jet d'Adresse avec malus de 5 et un jet de Force avec malus de 3 pour libérer son arme.de cette entrave.

- « Etourdissement au menton ».
Sur un 4 en Attaque, le combattant place dans [10+(Ad)]% des cas un violent coup d'une extrémité de son bâton au menton de son adversaire. Celui-ci doit réussir un jet de Constitution avec malus de 5 ou être étourdi pour 4 assauts (-1/-2 et 30% d'échec de sort).

- Dégage bouclier.
Sur un 5 ou un 6 en Attaque, le combattant peut avec [35+(Ad)]% de chance parvenir à retirer un bouclier des mains d'un adversaire. Il ne fait bien sûr aucun dégâts à cette occasion.

- « Frappé fouetté de deux adversaires ».
En s'imposant des attaques amputées de 7 points, le combattant peut tenter de frapper deux adversaires qui l'affrontent au corps à corps.
N.B. : le joueur ne lance qu'un seul Dé d'attaque. S'il touche, il touche ses deux adversaires

ꕥ Maniement du Poignard



Arme très proche du Fléau d'Arme, le Fléau-Masse est constitué d'un manche en bois, d'une chaîne et d'une masse de fer, ou d'acier.
A peine plus maniable que le fléau d'arme, l'usage du fléau-masse est extrêmement peu diffusé.

P.I. : 1D+2
Facteur d'Att/Prd : 0/-3 (pour un moine-guerrier)

- Bottes au maniement du Fléau-Masse

- Attaques éclairs.
Le Moine-Guerrier peut effectuer autant d'Attaque qu'il le souhaite (maxi 3x sa cadence normale). Ces attaques sont affectées d'un malus de 5 points. Elle n'occasionne « que » 1 point de Blessure chacune ! (protection naturelle applicable par l'adversaire).
Pour demeurer au corps à corps l'adversaire doit réussir un jet de Courage. En cas d'échec, il recule prudemment pour se mettre hors portée.
NB : si le Moine-Guerrier tente d'attaquer, une initiative se tire entre les deux combattants, et si l'adversaire l'emporte il peut attaquer.

- Lancé vertueux.
Le Moine-Guerrier peut lancer son poignard à 3 fois la distance normale, sur la table de l'Arc Court. S'il touche il occasionne 2 points d'impact supplémentaires (1D+4). En cas de « visée sous protection », il voit son malus d'Adresse réduit de 1 point.

- Touche cicatrice.
Le Moine-Guerrier peut placer une balafre en l'endroit de son choix (Cf. MdJ) sur son adversaire. L'attaque se fait avec un malus de 6 points et ne provoque que 1D2 pts de blessure.

- Touche d'opportunité.
Sur un 4 au dé d'Attaque, le Moine-Guerrier peut placer une attaque « gratuite » dite d'opportunité. Cette attaque se fait avec malus de 3 points.

- Dégainé rapide.
Le Moine-Guerrier peut dégainer son poignard sans perdre un seul temps de combat, ni même l'initiative.

Le Natchas…



Les *Natchas* forment une secte très particulière.
A la fois religieux, voleurs et assassins, mais aussi guerriers, les membres de la secte sont des fanatiques d'une très ancienne divinité, *Boubadkah le Beau*.
En 124 du Second Calendrier *Ilvanirien*, des nains de la Cité de *Diar'Dum*, sous le commandement du capitaine *Tcharig*, découvrent au nord de leur territoire une vaste caverne au cœur de laquelle siège une colossale statue de Platine d'une divinité oubliée. Un sage humain, du nom de Vicoptus, vieux philosophe original, ami personnel du capitaine *Tcharig*, est averti et reçoit l'autorisation de visiter le site. *Vicoptus* tomba littéralement en extase devant la beauté de cette statue qu'il baptisa « *Bubadkah* » et en parla beaucoup à ses étudiants. Au point que quelques-uns d'entre eux se prirent de passion pour la découverte et *qu'ils fondèrent une théorie audacieuse sur son compte :*

« Bubadkah est le symbole de la vie dans sa plénitude. Il est serein, parce qu'il connaît les réponses. Il est gras parce que vivre c'est profiter de la vie. Il est souriant parce qu'il a été retrouvé. Il est de platine parce que nul autre métal ne pourrait mieux symboliser la nécessité pour le mortel de l'honorer par le sacrifice de ses richesses. »

En moins de deux ans, plus d'une centaine de personnes se joignirent au groupe des étudiants philosophe de Vicoptus afin de trouver la plénitude au cœur d'une vie communautaire et extatique. Rapidement, *Boubadkah* sembla gagner les cœurs et les esprits des jeunes humains de toute la région centre *d'Ilvanir*. Nombreux étaient ceux qui voulaient rejoindre sa communauté ou en fonder de nouvelle.
La renommée qu'acquit rapidement la secte des *Natchas* (« ceux qui servent » en nain commun) finit par inquiéter les autorités humaines voisines. Des mesures furent prises pour tenter d'endiguer le phénomène, mais rien n'y fit. *Tynaria*, *Laelith* et *Ber'Cof* décidèrent alors, en 137 du SC, de supprimer la secte de *Boubadkah*.
Des décennies de persécutions ne parvinrent qu'à diminuer l'intérêt des plus jeunes pour cette secte, pas à la faire disparaître.
L'effet secondaire fut de transformer les *Natchas* en de véritables spécialistes de l'auto-défense. Obligés de veiller quotidiennement à leur survie mise en péril par les lois de tous les pays humains voisins, les *Natchas* apprirent les sciences de combat les plus diverses, et devinrent de terribles combattants.

En 529, la secte se transforma une dernière fois pour adopter définitivement la violence comme moyen officiel de subsistance. Le combat fut intégré clairement à la philosophie religieuse des fidèles de *Boubadkah le Beau* et des groupes armés de fidèles, surentraînés furent loués comme mercenaires dans de nombreuses guerres afin d'apporter à la secte tous les moyens financiers propres à assurer sa survie et son extension.
La situation du siège de la secte, au cœur du territoire de la plus puissante tribu naine des *Hauts-de-Cof*, contribue grandement à ce que jusqu'à présent aucun pouvoir humain n'ait pu l'éradiquer.
Les nains sont complètement neutres vis-à-vis de « ces humains un peu dingues qui ne dérangent pas la paix des montagnes ».

ꕥ Valeurs de base

Les valeurs minimales pour devenir Natchas sont : **Intelligence** 12 – **Adresse** 12 – **Force** 11

Sa note d'**Attaque est de 8** et sa **Parade de 8**.
Au niveau 1, le Natchas commence sa carrière avec un potentiel de **30 points de vie**.

Le *Natchas* utilise les Jets de Sauvegarde du Voleur.

Lorsqu'il utilise l'une de ses armes de prédilection (sif, fléau, bâton, sabre ou épée) le Natchas combat avec la cadence de combat numéro 3 (Archer, Prêtre de la Guerre…).

ꕥ Les Armes et Protections

- Armes. Le Natchas utilise les armes suivantes : Sif (1D+5, 0/0), fléau, bâton, sabre, épée et aigrettes.
Il est déclaré incompétent dans toutes les autres (-2 supplémentaire en Att et Prd).



A distance, il utilise les aigrettes ou shurikens, de petites étoiles de métal (environ 6 à 8 cm de diamètre) qu'il lance sur la table du poignard, en utilisant la cadence de tir de l'Archer de même niveau.

Art martial : le Natchas utilise le même combat martial que le moine, au même niveau (mais sans les sciences propres à étourdir ou tuer un adversaire) pour les quatre coups (cognant, pied percutant, pied sauté et main plate).

Protections : du fait des sciences martiales qu'il cultive, le Natchas ne peut se trouver emprisonné dans une protection trop rigide, aussi ne peut-il utiliser ses capacités particulières et ses talents de voleur que s'il porte au mieux une cotte matelassée (PR 2) ou son équipement favori : un vêtement épais couvrant une cotte de cuir souple fabriquée à ses mesures (PR 3).

Veste de cuir :	malus de 1 en Att et 1 en Prd	Adresse perte de 1 point.
Cotte de maille* :	malus de 2 en Att et 3 en Prd	Adresse perte de 2 points.
Cuirasse d'écaille* :	malus de 3 en Att et 4 en Prd	Adresse perte de 3 points.
Armures* :	malus de 4 en Att et 6 en Prd	Adresse perte supplémentaire de 3 points.

Bouclier : autorisé, mais la valeur d'attaque est amputée de la valeur de protection (non magique) du bouclier.

** : ne permet pas l'utilisation de l'Art Martial du Moine.*

ꕥ Avantages particuliers

- Aptitudes. *Acrobatie de Base* (degré III) - *Lecture et Ecriture* (degré III) - *Orientation* (degré III) - *Pistage* (degré III)

N.B. : l'aptitude de « combat à main nue » au degré III confère au moine un bonus de 1 à ses points d'impact de son art martial, et de 2 au degré V.

- Capacités de Voleur. Le Natchas utilise les capacités du Voleur avec deux niveaux de moins (pick-pocket, crochetage, acuité auditive…). Il utilise aussi la capacité de **Funambulisme** avec la même valeur que son Déplacement Silencieux.

- Capacités d'Assassin. Le Natchas utilise la table d'assassinat de l'assassin avec deux niveaux de moins.

- Flip-Flap élaboré. Le Natchas peut parcourir une trentaine de mètre à la vitesse de 8 mètres seconde en enchaînant une longue série de Flip-flap (avant ou arrière). Il utilise les valeurs du moine en la matière.

- Acrobatie de base. Le Natchas possède l'aptitude (Cf. plus haut) et reçoit un bonus aux niveaux suivants : 5 (+5%), 8 (+10%), 10 (+10%), 13 (+10%) et 16 (+10%). Soit un bonus total en fin de carrière de 45%, soit une aptitude à 80%.

- **Nyctalopie**. A 400 mètres, le Natchas peut voir la nuit comme si il faisait grand jour (3 assauts d'adaptation lors d'un changement de condition d'éclairage brusque).

- **Sauts**. Il est capable de sauter d'une hauteur de 2 m + (1/niv) sans se blesser (pour une hauteur supérieure, retirer autant de D10 que le maxi de saut divisé par 3).

- **Roulé boulé**. Avec un élan de 3 mètres au moins, le Natchas peut sauter une hauteur de 2 mètres plus (30cm/niveau). Sur une longueur égale à ½ de la hauteur.

- **Prodiges**. Dès le niveau 7, les Natchas sont initiés aux pratiques religieuses de leur secte et sont alors capables de lancer des prodiges. Ils acquièrent alors 3D6 points de Karma, auxquels ils ajouteront à chaque niveau suivant un bonus de points issu de leur Sagesse ainsi qu'éventuellement 1D6 au passage de niveau (sacrifice du dé de vie). Le maximum de prodiges connu est égal au niveau du Natchas moins 6.



- **Equipement**.
  - Œufs de fumée : en brisant un œuf au sol ou au mur, le Natchas crée un écran de fumée protecteur qui lui permet éventuellement de fuir… (volume : 3 m^3 au premier assaut, 6 m^3 de l'assaut 2 à 6, puis 3 m^3 à l'assaut 7 et 8, et plus rien).
  - Gants de griffes : gants d'escalade spécialement conçus, présentant 3 griffes sur la paume (bonus d'Escalade de 10%). Rétractables sur les avants bras.

ꕥ La Hiérarchie

Elle est telle qu'on peut l'imaginer dans une secte. Les maîtres (*visionnaires*) ont tous les droits. Les fidèles (*absurdants*) doivent obéissance et discipline.

On devient un Visionnaires par cooptation, lorsque les Visionnaires en place décident de l'élargissement de leur nombre (ou du remplacement de l'un des leurs).

*

« Rien n'est trop beau pour Boubadkah le Beau ».
Voriton, (599~643 du S.C.)
Visionnaire de la Secte.

Le Paladin



Le Paladin est un Guerrier au comportement constamment héroïque. Il est le défenseur de la veuve et de l'orphelin, toujours prêt à courir mille dangers pour défendre le bon droit et redresser les torts de par le vaste monde.
Son épée est au service du bien et de la loi. Dans ce noble apostolat, il ne connaît ni la bassesse, ni la peur. C'est un chevalier au cœur véritablement pur.
Il n'hésite jamais à tendre une main secourable à qui se trouve dans le dénuement. Il court sus à l'ennemi si une vie humaine est en danger, ou si le bien est menacer. Dans sa frénésie, il se soucie souvent peu du danger pour lui-même.
S'il est presque toujours de noble extraction, le Paladin a renoncé aux biens et aux honneurs de ce monde, pour fuir la vanité et échapper à la médiocrité.

Si un Paladin commet une action de nature chaotique, il doit chercher immédiatement un prêtre d'alignement loyal et bon, dont le rang dans l'église sera de « Grand Prêtre » au moins. Il devra lui confesser sa faute, et accepter la pénitence imposée alors par l'homme d'église.
Si un Paladin commet de sa propre volonté et en connaissance de cause une action mauvaise, il perd définitivement et irrévocablement (sauf grâce divine) son paladinat et tous les pouvoirs dont il disposait en tant que tel.

ꕥ Valeurs de base

Les conditions pour devenir Paladin sont nombreuses, bien plus que pour la plupart des autres classes. « Ne devient pas Paladin qui veut ! »
Il faut en effet être humain, Loyal et Bon et disposer des notes minimales suivantes :

Courage : **12**	Intelligence : **9**	Charisme : **13**
Force : **12**	Sagesse : **13**	Constitution : **9**

Le Paladin possède les valeurs d'**Attaque** et de **Parade** du guerrier (10/8).

Son **énergie vitale** est de **30** points au niveau 1.

Le Paladin utilise les Jets de Sauvegarde du Guerrier.

ꕥ Les Armes et Protections

Armes. En tant que guerrier, le Paladin peut utiliser **toutes les armes**. Cependant, il conserve souvent une très nette préférence pour les épées.
Il jouit, comme le guerrier d'un bonus d'1D6 s'il utilise une arme à deux mains contre une créature (non dragon) de 3 mètres et plus.
Dans leur maniement, il peut entreprendre l'étude des bottes comme le guerrier de même niveau (maxi : 1 botte par niveau).

Protections. Le Paladin peut revêtir **toutes les protections**, et tous les boucliers.
C'est souvent en cotte de maille qu'il voyage, et en armure qu'il va en guerre.

N.B. : quelque soit sa protection du moment, il a toujours soin d'arborer fièrement ses armoiries (qu'elles soient personnelles, celles de son seigneur, ou celles de son Dieu).

ꕥ Les Avantages du Paladin

1°) **Détection du Mal** à une distance de 20 mètres. A volonté. Ce pouvoir est effectif dés que le Paladin se concentre sur la présence du mal et cherche à en déterminer la position.

2°) Bonus de 2 points à tous les **jets de protections**.

3°) Immunité à toutes les formes de **maladie**.

4°) Habileté dites **« Imposition des mains »**. Le paladin peut par simple contacte guérir les blessures d'un individu (y compris les siennes). La guérison est de 2 points de vie pour chacun des niveaux du Paladin. Il lui est possible d'imposer les mains une fois par jour.

5°) Habileté de **guérir les maladies** de toutes sortes. Ceci peut être fait une fois par semaine tous les 6 niveaux atteints (1x du niveau 1 au niveau 6, 2x de 7 à 12…).

6°) Emanation permanente d'une **protection contre le mal** dans un Rayon de 3 mètres (aucune créature mauvaise invoquée ne peut pénétrer dans cet espace).

7°) **Repousser les morts vivants** dés le niveau 3 (colonne A). (niveau 6 colonne B, niveau 10 colonne C, niveau 13 colonne D, niveau 16 colonne E, niveau 18 et + colonne F).

8°) Au cinquième niveau, ou plus tard s'il le désire, le Paladin peut appeler son **destrier de Guerre**. C'est un cheval de guerre lourd, intelligent (8), (EV : 50 +1D10 ; Co : 16 ; éprouvé ; Att : 13 ; Prd : 6 ; Pr : 3 ; P.I. : 1D+4 (dents) et s'il rue (1D+6)x2 (sabots).
Il apparaît magiquement : le Paladin le rencontre au hasard d'un déplacement, paissant tranquillement au coin d'un bois par exemple, et le reconnaît immédiatement. Le destrier de guerre doit être considéré comme une monture parfaitement éprouvée.
Il n'est possible d'obtenir un tel animal qu'une fois tous les 10 ans.

9°) Si le Paladin possède une **« Epée Sainte Justicière »**, il peut en la brandissant projeter un *cercle de Puissance* (dissipation de la magie), dans un rayon de 3 mètres. Ce cercle dissipe la magie à un niveau égal au niveau d'expérience du Paladin.

Engagement religieux



Lors de son accès au niveau 9, le Paladin peut choisir de rejoindre les rangs d'un **ordre religieux établi**. Il pourra ainsi bénéficier d'une formation spécifique et recevoir, en échange du *serment de dévouement* la connaissance de prodiges.
Le *serment de dévouement* engage le paladin à se soumettre à l'autorité d'un clergé, et à en accepter les commandements et missions.
Les prodiges sont accordés par le Dieu du Paladin, après environ un mois de retraite et de méditation dans un de ses temples, lors de la « *cérémonie de l'étoile* ».
Le Paladin doit d'abord faire une offrande au temple, puis se soumettre à la discipline religieuse du lieu. Il doit prier et effectuer des jeûnes rituels. Après un certain laps de temps, le Paladin sera averti par son dieu de son acceptation au sein de l'ordre par le passage d'une étoile filante dans la nuit au moment où il posera la question « suis-je digne de toi ? » les yeux tournés vers le ciel.
Lorsqu'il entre dans l'ordre, il doit faire une épreuve de Sagesse et une épreuve d'Intelligence. Si les deux sont un succès, il reçoit 8D6 Points de Karma. Si une seule est réussie, il reçoit 6D6 Pts, et si les deux sont un échec, alors il ne reçoit que 3D6 Pts.
Il reçoit aussi, et quelque soit le résultat des épreuves, un prodige (deux si son Intelligence et sa Sagesse sont égales ou supérieures à 18).
Pour chaque niveau qu'il franchira vers le haut désormais, il recevra un nouveau prodige de son Dieu.

Divers ordres de Paladins

(avec le nom en gras, suivi entre parenthèse du Dieu de tutelle, de la cité principale, et de la zone de présence)

Les Chevaliers Monastiques (Los) (Arn'Armor capitale) (présent sur tout le nord d'Ilvanir)
L'Ordre du Grand Temple (Los) (Andurias) (présent en Elarstan et dans le sud d'Ilvanir)
Les Gardiens de la Lumière (Praïos) (Arias)
L'Ordre du Saint Peigne (Rondra) (Salisburg)
L'Ordre de l'étincelle (Tsa) (Arias)

Après la cérémonie de l'étoile, le Paladin à qui ont été révélés les secrets de l'illumination divine, peut commencer à convertir des étrangers à sa Foi. Il obtient pour ce faire, une note de conversion égale à 5, qui augmentera d'un point à chaque passage de niveau.

N.B. : comme pour le Prêtre, le Paladin recevra un certain nombre de points de Karma pour chaque conversion réussie…

Les Contraintes du Paladin

1°) Le Paladin ne peut manquer à sa parole. Il déteste le mensonge et la duplicité.

2°) Il ne peut frapper un ennemi dans le dos (ou endormi, ligoté, …)

3°) Il ne peut donner la mort à quiconque implore sa pitié.

4°) il ne peut posséder plus de 7 objets magiques, répartis comme suit :

Armes :	2	Armures :	2
Boucliers :	1	Divers :	2

5°) le Paladin ne garde jamais de richesses. Il conserve suffisamment d'argent pour subvenir à ses modestes besoins, et payer ses compagnons d'armes et suivants, et pour éventuellement construire et entretenir un petit château. Le reste doit être offert comme pour la dîme.

6°) Une Dîme immédiate de 10% de tous les revenus (gages, trésors…) soit être versée à une institution charitable d'alignement Loyal et Bon (et non à un personnage joueur prêtre).

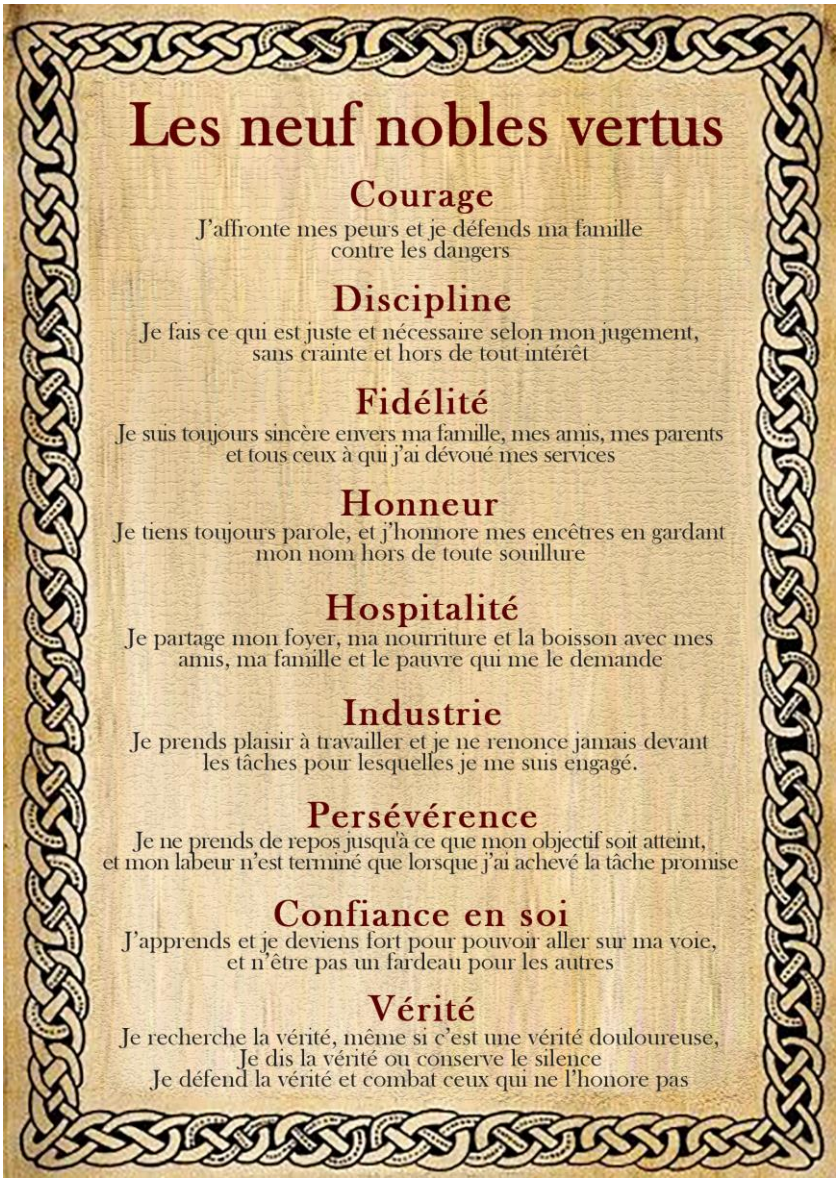
7°) Le Paladin ne peut engager de compagnons d'armes d'un alignement autre que Loyal et Bon. Il pourra en cas de nécessité se joindre à un groupe de personnages Neutres non-Mauvais, mais uniquement pour la durée d'une aventure ayant pour but de défendre la cause des Bons et Loyaux.

8°) Si possible, le Paladin offrira ses services ou fera alliance avec des personnages Bons et Loyaux, Prêtres ou Guerriers de noble statut, qu'ils soient joueurs ou non.



« Si le service de Dieu excuse parfois qu'on verse le sang, il convient pour le Paladin digne de ce nom de faire pénitence chaque fois qu'il a du donner la mort ! »

Saint *Padror de Xéoc* (636~666 du S.C.)
Paladin de Los, Seigneur de *Xéoc* (Arn'Armor)



Paladin d'Hésinde…



Les Paladins d'Hésinde forment l'ordre de Paladins le moins populeux qui soit. Rares sont les Paladins qui choisissent de mettre leur épée au service de la Déesse de la Magie et de l'érudition, et lorsqu'ils le font, c'est qu'ils vouent un respect extraordinaire à l'intelligence. Ce respect les conduit à se soucier souvent plus du destin d'un livre, ou du rachat de l'âme d'un Illusionniste, que du sort d'un jeune orphelin. Ils restent cependant des Paladin, et leur âme toute entière est soumise au Bien.

L'Ordre des Paladins d'Hésinde fut fondé dans la seconde moitié du VIII^{ème} siècle du SC, par le Seigneur Eugène Enodal.

Tous les Paladins d'Hésinde portent des boucliers impérativement ronds !

Valeurs de base

Les conditions : il faut être humain, Loyal et Bon et disposer des notes minimales suivantes :

Courage : **12**	Intelligence : **11**	Charisme : **12**
Force : **11**	Sagesse : **13**	Constitution : **9**

Pour le reste idem aux valeurs de Paladin (Cf.)

Les Armes et Protections



Idem à l'exception de l'arme de prédilection : le double-lys.

Les Avantages du Paladin

1°) **Détection de la Magie** à une distance de 20 mètres. A volonté. Ce pouvoir est effectif dés que le Paladin se concentre, et permet de déterminer la position d'un individu pouvant recourir à la magie (comme un cabaliste, un démon possédant des pouvoirs, un objet magique suffisamment puissant…).

2°) Bonus de 2 points **aux jets de protections** contre les sorts et les morts magiques, ainsi que 3% par niveau de résistance naturelle aux sortilèges de charme et d'illusion (médousa, bannbaladi, horreur terreur…).

3°) Immunité à toutes les formes de **maladie**.

4°) Habileté dites **« Imposition des mains »**. Le paladin peut par simple contacte guérir les blessures d'un individu (y compris les siennes). La guérison est de 2 points de vie pour chacun des niveaux du Paladin. Il lui est possible d'imposer les mains une fois par jour.

5°) Habileté de **guérir les maladies** de toutes sortes. Ceci peut être fait une fois par semaine tous les 6 niveaux atteints (1x du niveau 1 au niveau 6, 2x de 7 à 12…).

6°) Habileté de placer sur un individu un **Contre-charme**, comme le sort de magicien du même niveau autant de fois maxi que niveau, mais une fois par personne et par jour).

7°) **Repousser les morts vivants** dés le niveau 3 (colonne A). (niveau 7 colonne B, niveau 11 colonne C, niveau 15 colonne D, niveau 18 colonne E, niveau 21 et + colonne F).

8°) Au cinquième niveau, ou plus tard s'il le désire, le Paladin peut appeler son **destrier de Guerre**. C'est un cheval de guerre lourd, intelligent (8), (EV : 50 +1D10 ; Co : 16 ; éprouvé ; Att : 13 ; Prd : 6 ; Pr : 3 ; P.I. : 1D+4 (dents) et s'il rue (1D+6)x2 (sabots).
Il apparaît magiquement : le Paladin le rencontre au hasard d'un déplacement, paissant tranquillement au coin d'un bois par exemple, et le reconnaît immédiatement. Le destrier de guerre doit être considéré comme une monture parfaitement éprouvée.
Il n'est possible d'obtenir un tel animal qu'une fois tous les 10 ans.

9°) Si le Paladin possède une **« Epée Sainte Justicière »,** il peut en la brandissant projeter un *cercle de Puissance* (dissipation de la magie), dans un rayon de 3 mètres. Ce cercle dissipe la magie à un niveau égal au niveau d'expérience du Paladin.

Les Contraintes du Paladin

1°) il ne peut posséder plus de 8 objets magiques, répartis comme suit :

Armes :	2	Armures :	2	Boucliers :	2	Divers :	3

Sans changement pour les autres contraintes

Paladin de Praïos…



L'ordre le plus célèbre de Paladin dévoués à Praïos est celui des « Gardiens de la Lumière », dont le Krach principal se situe dans la région de la cité sainte d'Arias.

Les Paladins de Praïos sont très soucieux d'ordre et de légalité, peut-être plus encore que de bien, si cela était possible. Ils ne tolèrent ni ne concèdent un seul écart à l'égard des lois et des règles. Ayant choisi de mettre leur épée au service du Prince des Dieux, ils se sentent généralement investis d'une mission de surveillance, plus que de protection, des autres cultes. Ils aiment à rappeler que leur vie est au service de la divinité la plus importante après Los, et montrent souvent mépris ou condescendance vis-à-vis des Prêtres et Paladins d'autres Dieux.

Valeurs de base

Les conditions : il faut être humain, Loyal et Bon et disposer des notes minimales suivantes :

Courage : **12**	Intelligence : **10**	Charisme : **11**
Force : **12**	Sagesse : **12**	Constitution : **10**

Pour le reste idem aux valeurs de Paladin (Cf.)

Les Armes et Protections

Idem à l'exception de l'arme de prédilection : la masse d'arme, pour lui : 0/-1.



Les Avantages du Paladin

1°) **Détection du Chaos** à une distance de 20 mètres. A volonté. Ce pouvoir est effectif dés que le Paladin se concentre, et permet de déterminer la position d'un individu, ou d'un objet, à la nature Chaotique.

2°) Bonus de 2 points aux **jets de protections** (bonus de 4 contre les bâtons, baguettes, bâtonnets).

3°) Immunité à toutes les formes de **maladie**.

4°) Habileté dites **« Imposition des mains ».** Le paladin peut par simple contacte guérir les blessures d'un individu (y compris les siennes). La guérison est de 2 points de vie pour chacun des niveaux du Paladin. Il lui est possible d'imposer les mains une fois par jour.

5°) Habileté de **guérir les maladies** de toutes sortes. Ceci peut être fait une fois par semaine tous les 6 niveaux atteints (1x du niveau 1 au niveau 6, 2x de 7 à 12…).

6°) « **Jugement** ». Le Paladin de Praïos peut soumettre toute créature rencontrée au Jugement de Praïos. S'il s'agit d'une créature Bonne, celle-ci reçoit un bonus de 1 point en Attaque, en Points d'impact et en jets de protections, pour une durée de 1 minute par niveau du Paladin. S'il s'agit d'une créature Mauvaise ou Neutre, la perte de point est symétrique. Jet de protection contre la Mort magique autorisé pour les créatures Neutres.
Un Jugement ne prend pas de temps d'action en soit. Il peut être prononcer au cours d'un combat, sans empiéter sur le temps de parade ou d'attaque du Paladin. Il est effectif au bout de 1 assaut.

7°) **Repousser les morts vivants** dés le niveau 3 (colonne A). (niveau 6 colonne B, niveau 10 colonne C, niveau 14 colonne D, niveau 17 colonne E, niveau 21 et + colonne F).

8°) Au cinquième niveau, ou plus tard s'il le désire, le Paladin peut appeler son **destrier de Guerre**. C'est un cheval de guerre lourd, intelligent (8), (EV : 50 +1D10 ; Co : 16 ; éprouvé ; Att : 13 ; Prd : 6 ; Pr : 3 ; P.I. : 1D+4 (dents) et s'il rue (1D+6)x2 (sabots).
Il apparaît magiquement : le Paladin le rencontre au hasard d'un déplacement, paissant tranquillement au coin d'un bois par exemple, et le reconnaît immédiatement. Le destrier de guerre doit être considéré comme une monture parfaitement éprouvée.
Il n'est possible d'obtenir un tel animal qu'une fois tous les 10 ans.

9°) Si le Paladin possède une **« Epée Sainte Justicière »,** il peut en la brandissant nier le lancement d'un sortilège, si celui-ci n'a pas été lancé depuis plus d'un demi assaut ! Ce pouvoir de négation peut être utilisé à une portée maximale de 5 mètres. Le Paladin de Praïos peut utiliser ce « Ni » autant de fois par jour que son niveau divisé par 2. La négation fonctionne avec 80% de chance + (1%/niv. du paladin) – (1% par niveau du cabaliste).

Les Contraintes du Paladin

1°) il ne peut posséder plus de 5 objets magiques, répartis comme suit :

Armes :	1	Armures :	1	Boucliers :	1	Divers :	2

Sans changement pour les autres contraintes

Le Pèlerin du Chêne Blanc



La découverte.

« Lorsque l'hiver passa sur *Oggsville* et que les premiers bourgeons éclatèrent en de somptueuses fleurs aux fragrances palpables, lorsque les feuilles aux rameaux jaillirent vertes et fines, je fus de ceux qui prirent leur bagage pour rejoindre nos lieus de rassemblement afin que soit célébrée la magnificence de la Dame.
Mes pas me conduisirent par les chemins creux et vingt routes plus larges, par le fief de *Bollissac*. Je dormais ça et là, parfois dans les auberges franches de rencontre, parfois à la belle étoiles, recroquevillé dans l'étoffe grossière de mes pauvres vêtements et de ma trop fine couverture…
Le printemps éclatait davantage lorsque j'abordai la campagne au sud de *Percarol*, et je m'arrêtais alors dans un maigre hameau, à peine plus qu'un poste relais pour les postes qui unissent *Elfaril* au sud à la Capitale de notre beau royaume.
Ce soir là, d'aimables paysans m'offrirent le couvert et me proposèrent de dormir dans un recoin douillet de l'étable…
Au matin, nouant la ficelle de mon sac de toile en sortant de la petite bâtisse, mon œil fut attiré par l'écorce curieuse d'un arbre jeune à deux pas d'un abreuvoir. J'éprouvai sur l'instant des difficultés à l'identifier - quel comble pour moi… Les feuilles étaient fort semblables à celles d'un chêne, mais beaucoup plus claires, d'un vert que l'on qualifie généralement de « pomme ». L'écorce, quant à elle, prenait en de nombreux endroits des aspects semblables à l'écorce d'un boulot… Mais l'arbre, bien que jeune, promettait d'être beaucoup plus massif…
Je me promettais alors ce revenir examiner l'extraordinaire feuillu après le regroupement druidique qui m'attendait…
Je tins promesse, et moins d'une semaine plus tard, accompagné de deux bons amis des 4ème et 5ème cercles, Josüs et Kutulas, je revins au hameau… Las, une terrible désolation s'était abattue sur ses maisons et sa population… Assaillis semblait-il par de nombreux orques, tous les habitants avaient péris. Les demeures avaient été incendiées, le bétail volé…
Nous mîmes en terre les corps de ces malheureux et nous nous apprêtions à abandonner l'endroit lorsque Kutulas voulut voir tout de même l'arbre si curieux dont je n'avais cessé de leur rabattre les oreilles. « C'est assurément une variété peu commune de chêne » m'assura-t-il. Et il poursuivit en expliquant qu'il avait déjà entendu parler de cette espèce, fort rare, qu'on nomme « chêne blanc »… Nous devisions sur le sujet depuis quelques minutes, quand Josüs nous tira de notre débat pour nous faire remarquer des goûtes de sève séchées fort semblables à des larmes pétrifiées… Nous remarquâmes, non sans stupeur, que ces « larmes » avaient probablement été « versées » dans les heures qui virent la perte des humains du village… « Ah, si seulement j'étais demeuré ici, peut-être aurais-je pu faire que tout cela n'arrive pas, et ces paysans seraient-ils encore en vie… ».
Mes amis voulurent me distraire de cette sombre culpabilité. Nous nous fâchâmes… Demeuré seul, sans trop savoir pourquoi, je fus tenté de chercher dans le sol, au pied du jeune chêne blanc. Je creusai, sans rien rencontrer, du moins le pensais-je alors, durant plus de 4 heures, tout autour de l'arbre, ou plutôt à partir de l'arbre… Et il ma fallut un long moment avant d'être frapper par l'évidence : ce que je cherchai, sans en être conscient, c'était d'où venait l'arbre blanc… Et la réponse était là, devant moi, gisant à quelques dizaines de centimètres sous la surface : l'arbre était né d'une racine ! D'une racine infinie qui courait, maintenant nue, sur plus de 80 mètres de long, et continuait sans doute…
J'étais face à une racine infinie… Parcourait-elle toute la région avant d'aboutir à un arbre originel ? Unissait-elle tous les chênes blancs d'Ilvanir ? Pourquoi ? »

La fondation

« Toujours crucifié par un sentiment diffus de culpabilité, je décidais alors de consacrer ma vie à la recherche de la signification exacte de ces arbres étonnants. J'ai passé près de 15 ans à parcourir les royaumes des hommes. Et dans cette longue quête je me suis rendu compte que partout où poussaient ces Chênes blancs, fils de la Grande Racine, des hommes et des femmes méritaient de recevoir protection et amitié…
Que systématiquement vivaient là des gens épris de prévenance et d'amour pour la nature. Alors, acceptant la mission divine que m'avait désigné la Dame, je n'en doutais plus, je décidais de créer le cercle des Pèlerins du Chêne Blanc, prenant disciples et élèves pour leur enseigner la science de la Nature et des arbres sacrés, et pour leur révéler le grand secret de la Racine Sans Fin qui parcourt le monde pour désigner les foyers à protéger… »

Usifrène Voltinus (596~642 du S.C.)
Rôdeur et fondateur de l'Ordre des Pèlerins du Chêne Blanc

Les Pèlerins du Chêne Blanc sont des combattants voués à la nature, des guerriers mystiques qui consacrent leur vie à la protection des lieus et des personnes à proximité des chênes blancs.
Toujours loyaux, ils portent un amour de la vie et de la nature qui n'a d'égal que leur dévotion à leur Déesse.
Un pèlerin est généralement d'alignement Loyal et Neutre, parfois Loyal et Bon.

Ils conçoivent un respect naturel pour tous les Druides, Rôdeurs, chevaliers Sert'Vert qu'ils peuvent rencontrer. Mais s'ils peuvent parfois ressentir le besoin de se lier à un Druide pour être guider spirituellement dans le monde matériel, il existe de nombreux Pèlerin qui préfèrent une indépendance plus importante.

ꕥ Valeurs de base

Un Pèlerin doit disposer d'un minimum de **11** en Intelligence, de **12** en Courage, de **12** en Force et de **14** en Sagesse.

Son énergie vitale de base est de **30 points**.
Son Attaque est initialement de 9 et sa Parade de 8.

Il effectue ses jets de Sauvegarde sur les tables du Guerrier.

ꕥ Armes et Protections

- Armes. Le pèlerin n'a que peu d'intérêt pour les armes autres que le bâton. Il manie ce dernier, qui doit faire au moins 1,40 m, avec une grande dextérité et bénéficie de bonus de dégâts non négligeables qui font de lui un adversaire redoutable : bâton 1D+2 (0/+2).

Pour la Cadence de combat voir le tableau des Capacités particulières.

N.B. : le maximum de parade avec le bâton est de 18 (au lieu de 17) pour le Pèlerin.

Certains Pèlerins se révèlent être d'habiles frondeurs ou d'efficaces archers…

- Protections. Les protections habituelles du Pèlerin sont faites de toiles matelassées ou de cuir. Il peut aussi revêtir la maille si elle est d'obsidiente.

Cotte de maille :	malus de 2 en Att et 2 en Prd	Adresse perte de 2 points.
Cuirasse d'écaille :	malus de 2 en Att et 3 en Prd	Adresse perte de 3 points.
Armures :	malus de 3 en Att et 4 en Prd	Adresse perte supplémentaire de 3 points.

Le bouclier est autorisé. En bois il inflige un malus de 1 point en adresse, en obsidiente de 3 points.

> Obsidiente. Alliage (obsidienne 65%, charbon 20% et fer 15%) formant une sorte de semi-métal dont l'unité est faite grâce à du *sel rouge* et qui permet au Druide son seul contact prolongé avec le métal sans inconvénients. La résistance de ce semi-métal est en moyenne de 5% moins bonne que les autres métaux (Cf. risque d'être endommagé après un coup de maître).
>
> *N.B. : on fabrique des armes mais aussi des protections en obsidiente (cotte de maille, cuirasses…).*
> *N.B. : le prix d'un kilo de ce semi-métal est d'environ 900 pièces d'or (d'où le prix élevé et la rareté des armes et objets de cette matière). Il faut aussi ajouter le prix du savoir faire d'un artisan spécialisé dans le travail de cette matière.*

ꕥ Capacités particulières

Tableau Principal.

Niv	Flip-Flap (4 m)	Saut Haut	St long sans élan	St long avec élan	(Att/ass) Bâton	(Prd/ass) Bâton	Métamorph Totem	Bottes
1	6	1,50	1,50	2,50	1	1	-	
2	6	1,60	1,60	2,70	3/2	1	-	
3	7	1,70	1,70	2,90	3/2	1	-	
4	7	1,80	1,80	3,10	3/2	1	1x/j	
5	8	1,90	1,90	3,30	3/2	2 (à ¼)	1x/j	
6	8	2,00	2,00	3,50	2	2 (à ¼)	1x/j	
7	9	2,10	2,10	3,70	2	2 (à ¼)	1x/j	
8	9	2,20	2,20	3,90	2	2 (à ¼)	1x/j	
9	10	2,30	2,35	4,10	2	2 (à 1/3)	1x/j	
10	10	2,40	2,50	4,30	5/2	2 (à 1/3)	1x/j	
11	11	2,50	2,65	4,50	5/2	2 (à 1/3)	1x/j	
12	11	2,60	2,80	4,70	5/2	2 (à 1/3)	2x/j	
13	12	2,70	3,00	4,90	5/2	2 (à ½)	2x/j	
14	13	2,80	3,20	5,10	3	2 (à ½)	2x/j	
15	13	2,90	3,40	5,30	3	2 (à ½)	2x/j	
16	14	3,00	3,60	5,50	3	2 (à ½)	2x/j	
17	15	3,10	3,80	6,70	3	2 (à ½)	2x/j	
18	15	3,20	4,00	6,90	7/2	2	2x/j	
19	16	3,30	4,00	7,10	7/2	2	3x/j	
20	16	3,40	4,00	7,20	7/2	2	3x/j	

N.B. : la 2nde attaque est affectée d'un malus de 1 point, la 3ème d'un malus de 2 et la 4ème d'un malus de 3 points.

- Aptitudes. *Théologie* (degré I) - *Connaissance des Animaux* (degré III) - *Protocole* (degré I) - *Camouflage* (degré II) - *Connaître les Légendes* (degré III) (Sagesse à +3) - *Soigner les Blessures* (degré I) - *Orientation* (degré II) - *Traiter les Fièvres* (degré I)

- Parade pour autrui. Dès le niveau 5, le Pèlerin peut combattre **« en protection »** d'une personne (comme le Guerrier, mais sans bouclier). C'est-à-dire qu'il peut dans un combat tenter de parer les coups destinés à une autre personne que lui-même, et située à moins de 2 mètres. Il doit annoncer son désir de combattre ainsi au début de chaque assaut. Il effectue alors ses parades avec malus de 4 (sur lui-même comme sur son compagnon) Attention cependant au risque de gène mutuelle si les deux combattants, le Pèlerin et la personne qu'il protège, tentent de faire tous les deux une parade.

N.B. : le Pèlerin doit annoncer s'il tente de parer un coup destiné à un tiers avant que celui-ci ait effectué sa propre parade.

- Créature de 3 mètres et plus. Lorsqu'il combat une créature de 3,00 mètres et plus, le Pèlerin bénéficie d'un bonus d'1D6 de dégâts (à l'exception des dragons).

- Recherche de plantes curatives.
Savant dans le domaine de la botanique, le Pèlerin sait où et quand chercher les plantes qui lui permettront de confectionner des potions curatives efficaces. Il a pour les trouver 6% de chance par niveau (95% de Maximum)(plus ou moins selon la saison, la région…). Chaque recherche dure une heure. Un succès indique en général la découverte de plantes en quantité suffisante pour confectionner 1D4 potions.

- Confection de Potions curatives. Ces potions permettent au consommateur de guérir ses blessures (reprendre des points de vie)… Pour confectionner une potion, le Pèlerin doit posséder une dose de plante, et la faire chauffer dans 25 centilitres d'eau, en réussissant avec un bonus de 2 points sur chacune une épreuve de **Sagesse**, d'**Intelligence** et d'**Adresse**.
Une telle potion peut guérir les points de vie ainsi : [(1D4+1)/2niv] jusqu'au niveau 9, puis [(5D4+5)+(1/(niv-9)].
Ainsi, un Pèlerin de niveau 5 pourra obtenir des potions de 3D4+3 points de vie. De même, un Pèlerin de niveau 14 pourra confectionner une potion de 5D4+10 points de vie.

N.B. : la durée de vie de ces potions de soin est de 24 heures pour une efficacité maximum. De 24 à 48 heures, les effets sont de moitié. Et de 48 à 72 heures, les effets sont égaux à ¼ de ce qu'ils auraient pu être.

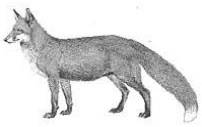
ꕥ La Métamorphose en Animal Totem

Lorsqu'un Pèlerin atteint son niveau 4, il doit effectuer une retraite dans un lieu naturel et isolé. Là, il entamera une profonde méditation (3D6 heures) au cours de laquelle il pourra tenter de découvrir son animal « Totem ».
Il devra au terme de sa retraite effectuer un test de D100 sous : [(3x Sagesse) + (2x Intelligence)]
En cas d'échec, aucune révélation n'a lieu pour le Pèlerin et sa retraite devra être recommencée ultérieurement.
En cas de succès, le Pèlerin a la vision de son animal totem (Cf la liste ci-après). Il pourra effectuer sa première métamorphose lors de la prochaine pleine lune : il prendra alors la forme exacte de cet animal. Par la suite, le contrôle de ses métamorphoses est complet, et elle peuvent avoir lieu n'importe quand à la volonté du sujet.
Chaque métamorphose (humain/animal totem) prend 3 assauts complets. Elle inclut le matériel du Pèlerin (jusqu'à concurrence de 50% de son poids). Sous forme non-humaine le Pèlerin possède toujours ses notes d'intellect et ses points de vie, il utilise les notes physiques (Force, Constitution…) de sa nouvelle forme.
De retour à la forme humaine, le **Pèlerin se trouve régénéré**, il récupère de 10 à 40% (soit [(1D4) x 10]) de ses points de vie éventuellement perdus.

N.B. : lorsqu'il effectue sa première métamorphose en son animal Totem, le Druide subi des transformations physiques profondes, comme indiquer en regard de chaque animal Totem. Le maximum de la note affectée par cette transformation physique augmente d'autant (21 ou 22 selon les cas).

Renard (01/15%
Le sujet voit apparaître une mèche de cheveux roux.
Son nez s'allonge très légèrement.
L'intelligence du sujet augmente d'un point.

Att : 8 Pr : 0
Prd : 10 P.I. : 1D+1 (morsure)
Vitesse : 8 à 10 m/sec



Bouquetin (16/30%)
Deux bosses très légères prennent forme sous le cuir chevelu, à l'avant du crâne du sujet.
La barbe pousse plus vite (environ 50%) et devient plus dure.
L'Adresse du sujet augmente d'un point.

Att : 10 Pr : 1
Prd : 6 P.I. : 1D+3 (cornes)
Vitesse : 8 à 11 m/sec



Loup (31/42%)
La couleur des yeux du Pèlerin vire à l'ambre ou au « jaune noisette ».
Son corps est beaucoup plus velu que la moyenne.
La Sagesse du sujet augmente d'un point.

Att : 10 Pr : 1
Prd : 7 P.I. : 1D+3 (morsure)
Vitesse : 8 à 10 m/sec)



Sanglier (43/55%)
Les cheveux du sujet deviennent gris cendre et plus épais.
Son corps devient plus massif.
La Force du sujet augmente d'un point.



Att : 9 Pr : 3
Prd : 5 P.I. : 1D+2 (charge)
Vitesse :

Cheval (56/68%)
Les yeux du sujet deviennent globuleux et bruns.
Le Pèlerin est de temps en temps parcouru d'un léger frisson sur tout le corps.
La rapidité du sujet augmente d'un mètre par seconde (quelque soit sa protection).



Att : 8 Pr : 2
Prd : 5 P.I. : 1D+3 (morsure)
Vitesse : 14 à 17 m/sec

Puma (69/80%)
Les yeux du sujet se transforme pour prendre une couleur perce, et la forme des yeux de félin.
Le Pèlerin a besoin d'une alimentation qui associe au moins une fois par jour de la viande saignante.
L'adresse du sujet augmente d'un point et sa rapidité augmente d'un mètre par seconde (quelque soit sa protection).



Att : 12 Pr : 1
Prd : 7 P.I. : (1D+3)x2 (griffes)
Vitesse : 12 à 18 m/sec

Ours (81/91%)
Les mains du sujet deviennent plus larges.
Son buste devient plus massif, et ses membres un peu plus courts.
La force du sujet augmente de 2 points



Att : 12 Pr : 3
Prd : 10 P.I. : (2D)x2 (griffes)
Vitesse : 6 à 9 m/sec

Buffle (92/100%)
Le nez du sujet devient plus court, et plus large. Ses yeux deviennent noirs.
Le Pèlerin ne supporte plus facilement de se trouver dans un endroit étriqué.
La Force et la Constitution du sujet augmentent d'un point.



Att : 10 Pr : 3
Prd : 6 P.I. : 2D+4 (cornes)
Vitesse :

ꕥ Le Code de conduite du Pèlerin

« La Racine du Chêne Blanc est infinie et je protégerai tous ceux qu'elle me désigne ».
« Je protége les vieux pour honorer les Racines du Chêne blanc.
J'aide les femmes pour honorer les fruits de l'arbre sacré.
J'aide les enfants pour honorer ramilles du Roi des arbres »
« A chaque printemps le Pèlerin vertueux confectionne un nouveau bâton pour combattre ».
« Comme ses Maîtres, le Pèlerin respectueux des traditions enseigne sa foi à qui le lui demande ».

ꕥ Les Tabous du Pèlerin

Lorsqu'il commence sa carrière, le Pèlerin fait ses vœux : il choisi un tabou à respecter pour forger sa volonté et honorer Dame Nature. Il ne devra en aucun cas l'enfreindre, s'il ne veut pas perdre son honneur, la confiance de sa Déesse et le respect de ses condisciples. Liste des tabous :

- ne jamais se laver - silence - ne pas se soustraire à un défi - chasteté
- pauvreté - être végétarien - sobriété
- entretenir et protéger un insecte dans une petite boite.
- boire du lait une fois par jour en hommage à Dame Nature
- prier 5 fois une demi-heure dans la journée (heures fixes)



ꕥ La Hiérarchie

Les Pèlerins du Chêne Blanc ne forment pas un ordre à proprement parler.
Le respect du disciple à son Maître n'est pas guidé par la crainte d'une sanction, mais bien par l'amour qu'il lui porte « dans la nature ». De même, quand il prend un disciple, le Pèlerin s'empresse de lui enseigner que la seule autorité obligatoire demeure pour lui celle de la Déesse des arbres et des animaux.

« La route de la Racine Infinie serpente dans tous les royaumes, au milieu de tous les cœurs…
Elle nous indique les endroits tout particulièrement sacrés de la Nature que nous aimons. »
Usifrène Voltinus (596~642 du S.C.)
Rôdeur et Fondateur de l'Ordre des Pèlerins du Chêne Blanc

Le Pirate.



Visage buriné, visage mal rasé ou barbe abondante, poignard et sabre d'abordage à la ceinture, chapeau sombre ou foulard noué sur les cheveux, le Pirate présente des caractéristiques d'apparence bien connues de tous, et à la limite du caricatural. Pour être complet le portrait pourrait encore mentionner l'occasionnelle jambe de bois, le classique crochet remplaçant une main perdue au combat ou encore le bandeau sur l'œil !
Rire gras et bouteille de Percolanais à la main, le pirate est dans une taverne mal famé d'un port quand il ne se trouve pas à bord de son bateau, mais dans les deux cas, il guette toujours sa proie, qu'elle se présente sous la forme d'un bon gros navire marchand ou d'un aventurier naïf en quête d'une carte au trésor…

Toujours sans loi, autre que le code d'honneur oral des Frères de la Côte, le Pirate est d'alignement chaotique (bon, neutre ou mauvais) et ne respecte qu'une autorité, celle du capitaine, seul maître à bord du navire.
Pour le reste, généralement superstitieux (le lapin porte malheur, on ne quitte pas le port le 13 du mois…), le Pirate respecte les représentants des cultes voués à la mer et au voyage maritime.

Un navire est un monde en réduction et en vase clos. Le Pirate doit donc être un personnage polyvalent. A bord, il doit souvent remplir les fonctions les plus diverses et sera au grès des circonstances un couturier, un charpentier, un ébéniste, un menuisier, ou même un constructeur naval puisque les naufrages ne sont pas rares et qu'il faut parfois à un équipage entreprendre la construction complète d'une embarcation de fortune sur les plages d'une île abandonnée.

ꕥ Les Valeurs de base.

Le Pirate débute dans sa carrière avec **30 points de vie** (tirage de la Constitution comme le Guerrier avec un jet de plus).
Pour prétendre au métier de Pirate, il faut disposer des valeurs minimales suivantes : **Courage 12 – Force 12.**
S'il est reconnu comme pirate, ou comme corsaire dans un royaume ennemi, le sujet voit sa note de **Charisme** réduite à un maximum de 10.

Bon combattant, le Pirate possède une note d'**attaque** de **10** et une note de **parade** de **8**.

ꕥ Les Protections et Armes

- Armes : le Pirate est très à l'aise avec les armes suivantes :

Sabre d'abordage (1D+3, 0/0)	Glaive (1D+2, 0/0)
Dague (1D+2, 0/-1)	Poignard (1D+1, 0/-3)
Couteau (1D, 0/-3)	Hache de Marine (1D+3, 0/0)
hache de jet (1D+3, 0/-3)	Fronde (1D+2)
Arc court (1D+3)	



S'il peut manier sans malus supplémentaires toutes les autres armes, c'est uniquement avec celles énumérés ci-avant qu'il bénéficie de la cadence N°3 de combat (comme les archers, les prêtres de la guerre et les barbares).

- Protections : le Pirate pratique un type de combat très enlevé dans lequel les Attaques doivent être rapides et efficaces, et qui n'est que peu compatible avec des protections lourdes et encombrantes. De plus, les abordages fréquents qui constituent son quotidien le conduisent à choisir une protection à base de cuir qui lui permettra éventuellement de ne pas couler à pic en cas de chute dans l'eau. Aussi porte-t-il volontiers une cotte de cuir, cloutée ou non, ainsi qu'un bouclier de bois ou de fer.

- Cotte de Maille : malus de 2 points en Adresse et d'1 point en Attaque et en Parade.
- Cuirasse d'Ecaille : malus de 3 points en Adresse et d'1 point en Attaque et de 2 points en Parade.

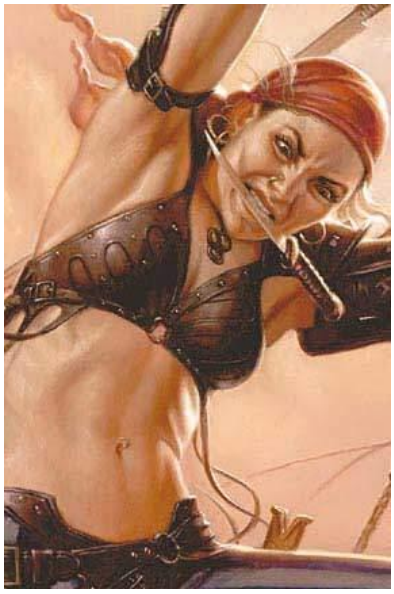
Note sur le Bouclier : bien des pirates délaissent le bouclier au profit d'une « dague main gauche » qui leur accorde une protection de 1 point (le pirate sait « amortir » automatiquement avec cette arme en main gauche).

ꕥ Capacités spéciales

- Aptitudes de début de Carrière. *Orientation* (III) – *Natation* (I) - *Pratique des Nœuds* (IV) – *Navigation* (II) – *Réparer les Armes* (I) – *Combat à Main nue* (II) – *Travail du Bois* (III, sur Adresse) – *Couture* (II, sur Sagesse) – *Dessins* (I) – *Prévision du Temps* (II) – *Pêche* (III, comme Chasse) – Escalade (III)

- **Ambidextrie fréquente.** « Nécessité fait loi » et « besoin suscite instinct » sont deux proverbes qui plaisent aux Pirates. Ils appliquent cette philosophie de l'adaptation permanente à leur mode de combat, et c'est pourquoi nombre d'entre eux se battent en ambidextre, utilisant le plus souvent le sabre et la dague.
Au tirage de l'ambidextrie, le Pirate procède comme à l'accoutumé mais avec 2D6 (au lieu d'1D12 et 1D6) et sur deux essais ! Il est ambidextre s'il obtient un double.
N.B. : même si le destin ne lui permet pas d'être réellement ambidextre, le Pirate peut se battre comme tel, s'il accepte d'amputer les attaques de sa première main de 2 points et celles de sa seconde main de 7 points.

- Ignorance de la notion de Vertige. Du nid de pie (vigie) au maniement des attaches de la *grand'voile*, le Pirate est habitué aux positions élevées ! Il s'affranchit ainsi définitivement du vertige.



- Sauts. Habitué des abordages périlleux, confronté régulièrement au besoin de s'élancer à bord d'un navire ennemi en sautant sur une bonne distance, le Pirate développe avec l'expérience des compétences de saut importante. Il possède ainsi les mêmes capacités qu'un Moine de deux niveaux inférieur (sauf pour le flip-flap qu'il ne maîtrise pas).

- Jet de Poignard ou de Hache. Lorsqu'il utilise au lancé l'une ou l'autre de ces armes, le Pirate gagne 1 point d'impact par trois niveaux d'expérience qu'il possède (+1 au niveau 3, +2 au niveau 6, +3 au niveau 9…).

- Dague Main Gauche. Le maniement d'une Dague dans la main gauche confère au Pirate une protection augmentée de 1 point. Il l'utilise pour amortir un peu les coups de l'adversaire.

- **Botte de combat.** Le Pirate compte tenu de son existence se trouve confronté à des situations plus que particulières. La nécessité de survivre le conduit à adapter son mode de combat aux conditions propres aux mêlées fréquentes dans un abordage. Ces bottes ne sont réalisables qu'avec une dague dans la main gauche (la main qui n'est pas celle de prédilection en fait).
A partir de son niveau 4, le pirate peut apprendre une botte par niveau et une seule.
En fin d'aventure, la première après son accès au niveau nécessaire (5 pour la première botte), et s'il a tiré le sabre et la dague au moins une fois pour combattre, le Pirate peut lancer un jet d'Intelligence.
S'il réussit son épreuve, il peut désormais utiliser la première des bottes de Pirate, et dès son accès au niveau il pourra faire les mêmes épreuves pour acquérir la deuxième des bottes du pirate…

N.B. : en cas d'échec à une épreuve, le pirate n'obtient pas l'utilisation de la botte concernée. Il ne pourra retenter sa chance que lorsqu'il aura gagné un niveau. Notons qu'alors il ne pourra pas tenter sa chance pour une nouvelle botte à ce même niveau (du fait de la règle qui indique que le pirate ne peut apprendre qu'une seule botte par niveau).

N.B. : de fait, pour connaître toutes les bottes de pirate un sujet devra être au moins de niveau 7.

- Attaque brochette (niveau 4 minimum)
Muni de son sabre et d'une dague, le pirate peut effectuer un seul jet d'attaque pour ses deux armes, avec un malus de 3. En cas de succès, il touche un adversaire avec ses deux armes et bénéficie d'un bonus de dégât de 3 points sur chacune des armes.
N.B. : une seule parade suffit à l'adversaire pour parer les deux armes !

- Choix du roi (niveau 5 minimum)
Le Pirate peut choisir de frapper sur deux adversaires différents dans un même assaut (si son ambidextrie ou sa cadence le permettent), sans aucun malu.

- Parade félonne (niveau 6 minimum)
Sur une attaque réussie d'un adversaire sur lui, le Pirate peut s'il le souhaite s'imposer un jet de parade avec malus de 4 points. En cas de succès, il s'est positionné d'une manière suffisamment bonne pour pouvoir tenter une *attaque de retour*. Cette attaque est une attaque « gratuite » qui se déroule sur le temps d'attaque de l'adversaire et précède la phase d'attaque propre au pirate.

- Jet du ladre (niveau 7 minimum)
Muni d'un poignard, le pirate peut en le lançant viser la main d'un adversaire (épreuve d'Adresse avec malus de 6). S'il touche, la victime, si elle perd effectivement des blessures, devra réussir une épreuve de Constitution avec malus de 6 points pour ne pas lâcher son arme (ou tout autre objet en main).
N.B. : un gant de cuir protégera ici le porteur de 3 points, un gant de maille de 4 points et un gantelet de 6 points.

꩜ Apparence et tatouages

Pour un homme qui fait profession de prendre par la force des richesses à des gens souvent bien armés, la crainte, la peur, voir la terreur sont indispensables.
Plus son apparence sera inquiétante et impressionnante, plus le pirate aura de chance de voir son adversaire englué par sa propre peur et susceptible de s'effondrer à genoux implorant grâce et pitié.

Pour apparaître réellement inquiétant, le *loup de mer* ne recule devant rien…
- Cheveux et barbes : les cheveux sont souvent longs et le visage barbu pour paraître plus viril (sauf s'il possède une belle balafre à mettre en évidence).
- Tatouages : ils ornent le plus souvent le cou, les bras, parfois même le visage (la joue ou le front) et sont souvent des représentations macabres ou évocatrices à tout le moins.
- Costumes : bien sûr ils seront de couleurs sombres ou sanglantes, sales au moins en apparence.
- Prothèses : si le sujet à la « chance » d'avoir une particularité physique impressionnante (jambe amputé, main manquante, œil crevé, oreille tranchée…) il ne manquera pas de porter une prothèse très visible (le bandeau noir sur un œil authentiquement mort est un nec plus ultra).

Si son apparence est un succès, le pirate ne manquera pas de recevoir des avantages non négligeables, accordés par le Maître de Jeu :
- bonus d'initiative
- valeur spéciale d'impression sur un inconnu (% plus ou moins important)
- au corps à corps, chance de voir un adversaire capituler (% plus ou moins important)
- …

Epreuves d'incorporation



Entrer dans la grande fraternité de la côte n'est pas toujours chose aisée. Bien des capitaines, qu'ils soient corsaires ou pirates, aiment à savoir qui sont les hommes dont ils s'entourent. Mais nous sommes dans l'univers bien particuliers des *loups de mer*, et un document d'identité n'est d'aucune utilité dans ce monde. En effet, peu importe que le postulant soit né dans telle ville, ou que son père y soit tonnelier, baron ou forgeron, seul compte ce dont est réellement capable l'homme qui se présente. Pour tester sa valeur, les requins de la côte ont tous leurs trucs et leurs épreuves, plus ou moins nombreuses et ardues et les tests varient d'un navire à un autre. On retrouvera le plus fréquemment :
- tir à l'arc ou lancer de hache
- épreuve d'escalade le long du grand mât et installation en vigie
- combat au sabre de bois sur un pont humide et savonné de frais
- faire le déchargement à l'écope d'un tonneau de sable
- traverser la grande vergue sans qu'un sac ne touche

La piraterie au quotidien

Distinguons d'abord deux mondes bien particuliers, celui des Pirates et celui des Corsaires.
Les Pirates sont des hors-la-loi aux yeux de tous. Ils n'obéissent à personne d'autre qu'eux-mêmes et leur capitaine (et bien sûr au fameux « code d'honneur oral de la piraterie »). Ils sont considérés par toutes les nations maritimes comme un fléau à éradiquer.
Si les Corsaires leur ressemblent un peu ce n'est que dans la pratique du pillage en mer. Pour le reste, les Corsaires appartiennent à un pays dont ils reconnaissent les lois et l'autorité de ses représentants. Ils jouissent généralement de « lettres de marques » attestant de la protection que leur accorde un souverain, et peuvent grâce à elles évoluer librement dans les eaux territoriales d'un royaume, accoster dans ses ports et y commercer sans entraves. En échange d'une telle tolérance, les Corsaires s'engagent à reverser au pays protecteur une part de leurs butins (souvent entre 25 et 40%) et à laisser en paix les navires arborant le pavillon national ou celui d'un pays allié.

La Hiérarchie est à la fois très stricte et assez libertaire : le capitaine est reconnu comme seul maître à bord et jouit du droit absolu… Tant qu'il n'est pas contesté par une majorité des membres de l'équipage. Si une telle contestation intervient, le Capitaine doit soit accepter de remettre son commandement entre les mains du chef de la majorité de l'équipage, soit accepter un duel avec ce même chef. En ce cas, s'il est vaincu, il est souvent débarqué sur le rivage le plus proche. S'il est vainqueur, son adversaire est généralement mis à mort sur le champ et le capitaine demeure à son poste, jusqu'à la prochaine contestation.
Le Capitaine est assisté d'un Premier Lieutenant et d'un Second Lieutenant, désignés par lui dans les rangs de l'équipage. Il peut les révoquer à tout moment (de telles révocations sont pourtant rares, car elles sont le meilleur moyen de créer des oppositions virulentes à bord).
En dehors de ces trois « grades » tous les Pirates sont ensuite totalement égaux entre eux, ils participent indifféremment à tous les travaux nécessaires au maintient du navire et reçoivent une part égale de Trésor (3 pour le capitaine et 2 pour chacun de ses deux lieutenants).
L'Ambiance entre les membres d'équipage, en dehors des périodes somme toute assez rares de contestation du Capitaine, est généralement détendue et fraternelle. Tous sont embarqués sur le navire pour la même raison et n'ont pas d'autre famille que le reste de l'équipage. Notons que si de nombreux capitaines autorisent les beuveries sur leur navire, les jeux et les paris sont en revanche interdits à bord de pratiquement tous les bâtiments pirates, car ils sont trop souvent cause de discordes et de bagarres.

Toutes les règles relatives à la vie à bord d'un navire Corsaire ou Pirate sont définies par un pacte écrit, nommé « *Chasse-Partie* », signé par le capitaine et contresigné par tout l'équipage. On y évoque les interdits et les devoirs, le mode de partage des butins (même s'il est généralement identique à ce qui est indiqué plus haut)…
Manquer aux règles de la chasse-partie est bien souvent une raison suffisante de débarquement ou de mise à mort !

ꕤ Pirates célèbres

Norbert le borgne (240~282 du S.C.). Corsaire algalithois redouté, il périt à la barre de son vaisseau, au large de l'île de Kotzil (Ang'Mar), le 9 avril 275, sous les assauts de huit navires de guerre mar'angois et silk'oréens unis pour abattre la terreur que son équipage et lui firent régner dans les eaux du sud pendant une dizaine d'année !

Vincent le noir (290~340 du S.C.). Pirate stimarlois, né à Commoras, la légende fait de lui le capitaine aux 200 abordages réussis. Il mourut en fait d'un coup de sabre amazone alors qu'il tentait de capturer sa 163ème proie.

Stan crochet (332~385 du S.C.). Corsaire stimarlois, il fut nommé ainsi à cause de sa main droite perdue au combat et remplacée par un crochet de fer. Cruel, sanguinaire même, il devint le chef d'un groupe d'une dizaine de navires corsaires et fit une énorme fortune en organisant le trafic d'esclaves Gnomes, dans un commerce triangulaire entre Commoras, Salem et Bouxor. On prétend encore que son trésor s'élevait à plus de 5 millions de pièces d'or… Et qu'il ne fut jamais retrouvé !

Willy le nain (421~468 du S.C.). Pirate Silk'Oréen, né William Marcus Orialis, il obtint son surnom à cause de sa petite taille (1,58 m). La légende rapporte qu'il fut tué par ses hommes lors d'une mutinerie qui éclata à bord de la « Rascasse », sa lourde pinasse, avec laquelle il venait de capturer une corvette Algalithoise et une importante cargaison d'or et de pierreries. Mortellement blessé lors de la mutinerie, il fut conduit dans sa cabine pour y trépasser en paix par ses hommes devenus maître du navire. Moribond, on prétend qu'il aurai trouvé la force de sortir de son lit à la faveur de la nuit et à l'insu de son ex-équipage, et qu'il oeuvra en quelques perforations astucieuses à saborder son navire qui coula avec tout son trésor, causant la mort de tout son équipage…

ꕤ Mythes et Légendes

Le fantôme de Willy-le-nain. On prétend encore aujourd'hui dans les ports de l'extrême sud du continent, que par certaines nuits de brouillard, la « Rascasse » est parfois aperçue par quelques malheureux équipages, et que s'ils ne virent pas rapidement de cap, ils sont alors abordés par les fantômes de Willy-le-nain et de son équipage.

L'Algalithois. Vers 410 du S.C. mourut sur un gibet d'Arpig (Algalith) Louis Pain-Sec (surnom qui lui fut donné par son premier équipage pour exprimer la rigueur spartiate de son bord), ex-corsaire Algalithois jugé coupable d'actes « de pirateries répétés » à l'encontre de commerçants officiellement patentés de la couronne d'Algalith.
En septembre 419, la fille de Louis Pain-Sec parvint à prouver que son père fut indûment condamné et victime d'une cabale montée de toute pièce par un armateur de Gand'Al que Louis humilia jadis dans une affaire de cœur…
Depuis l'année 465 du S.C., de nombreux marins affirment régulièrement avoir vu sur le pont de leur navire le fantôme de « l'Algalithois », nouveau surnom post mortem de Louis Pain Sec. Son apparition est toujours annonciatrice d'une catastrophe…



« La loi de la mer est dure, mais elle est belle. Ce qu'elle nous prend de notre jeunesse et de notre vie, elle nous le rend par le spectacle de sa beauté et les souvenirs d'amitiés extraordinaires qu'elle nous laisse ! »

Angus la flème
Pirate, poète et Capitaine du *Coule-barrique (625~657 du S.C.)*

Le Code d'honneur oral de la piraterie (extrait)

« Un pirate n'a d'autre famille que celle de la fraternité sacrée des flots. »
« Un pirate peut invoquer à tout moment, en dehors des abordages, le « droit d'examen ». Cela contraint son capitaine à rassembler ses hommes et à leur expliquer ses plans, ses projets. »
« Le capitaine d'un navire a toute autorité sur les marins. »
« Si la moitié des marins plus un à bord d'un navire décide de contester le capitaine, celui-ci doit remettre son commandement entre les mains du chef de la contestation. Il peut aussi le provoquer en duel. »
« La « chasse-partie », écrit qui régente la vie à bord d'un navire, signé par le capitaine et contresigné par tous les membres d'équipage, fait office de loi. Il se place pourtant en dessous du Code d'honneur oral de la piraterie. »
« Un pirate doit assistance à un pirate qui le demande s'il est en danger de mort. »
« Tout pirate vaincu en mer par un autre pirate peut invoquer le droit des « corps perdus » et demander à être embarqué sur le navire du vainqueur. Il y sera alors enrôlé ou enjôlé, et libéré dans le premier port atteint. »
« Voler un pirate est de bon droit. Voler un marin de son propre équipage est un crime. »

Les Prêtres…



Les Prêtres forment l'une des Classes les plus hiérarchisée de R.E.D.O.N.

Le respect et la discipline sont de rigueur au sein d'un culte, et les autorités religieuses se chargent de faire respecter cette discipline avec une efficacité zélée.

Chaque niveau, rang hiérarchique est directement soumis à l'appréciation des sphères supérieures de l'église.
Chaque décennie, c'est le **Conseil des Cardinaux**, auquel se mêlent les Archevêques et les Evêques, qui choisit en son sein le nouveau Pape.
En théorie, c'est ce même conseil qui décide du passage à un rang supérieur d'un des membres du culte. Dans la pratique, la plupart des religieux évoluent du titre d'illuminé à celui de prêtre, par la seule intervention de l'évêque dont ils dépendent.
Les Titres d'Archevêque et de Cardinal sont accordés par cooptation du Conseil des Cardinaux.

Les Titres de Prêtre

Titre	Descriptif de la fonction	Nb maxi de dignitaires
Illuminé	C'est le titre de toute la base du clerger. On les rencontre dans tous les temples, et ils forment l'essentiel des hommes d'églises qui courent l'aventure.	
Confesseur	Très nombreux eux aussi, ils forment la base haute de l'église. Ce sont des prêtres d'un certain âge, ou encore de jeunes religieux qui se sont fait remarqués en bien par leur hiérarchie.	
Curé	Première fonction à responsabilité dans le culte, la Cure est la paroisse dans laquelle officie un *curé*. Un *curé* a souvent sous ses ordres quelques *illuminés* et 1 ou 2 *confesseurs*.	
Clerc	Le rang de Clerc est le plus souvent honorifique, et récompense les bons services d'un *curé.*	
Prêtre	Le Prêtre est le supérieur directe du curé, il a souvent la responsabilité de plusieurs cure.	
Grand-Prêtre	Ce titre honorifique destiné à récompenser les *prêtres* méritants.	
Evêque	L'évêque administre pour le compte de son culte une province entière, ou une très grande cité.	25~40
Archevêque	Ce titre est uniquement honorifique et récompense un *évêque* ayant particulièrement mérité de l'église.	~
Cardinal	Le cardinal administre religieusement un état.	5~9
PAPE	Il est le divin sur Dère, la voix effective de Dieu pour guider le peuple des croyants. Il est élu par les Cardinaux et les Evêques, et gouverne l'église pour 10 années.	1

N.B. : le terme de Diacre désigne un Clerc, ou un Curé qui n'est pas encore Prêtre, mais qui a subit tous les rituels sacrés.

N.B : le terme Archidiacre désigne plus une fonction que véritablement un rang hiérarchique. Il désigne le religieux, quelques soit son rang, qui a reçu la charge de confesseur attitré d'un grand seigneur (roi, prince, duc régnant, empereur…).

N.B. : dans les moments de crises, le Pape peut désigner un « Légat », qui devient alors son représentant officiel, avec toutes les prérogatives d'ordinaire attachées à sa fonction.

Règles spéciales des cultes de la Guerre.

Comme il ne saurait y avoir 2 Papes dans le même temps, pour un seul et même Dieu, lorsqu'un individu accède au 21ème niveau de Prêtre, ayant été effectivement nommé Cardinal, il peut :

1°) défier en combat singulier le Pape en Titre, combat aux armes normales, sans utilisation de prodiges, ni de magie. Le perdant des deux adversaires retombant au milieu des points d'aventure du niveau 19.
2°) attendre la mort naturelle du Pape et se proposer aux suffrages du Conseil des Cardinaux.
3°) déclarer le Pape en place incompétent et proposer au Conseil des Cardinaux un arbitrage entre lui-même et le Pape en exercice.

NB : en 797 du SC en Ilvanir, dans le Panthéon de Praïos, le culte de la Déesse Rondra, de la Guerre et des Orages, est intégré au clergé du panthéon et ne reconnaissent donc que le Pape en place.

Les Valeurs de base

Pour devenir prêtre, il faut disposer au minimum des notes suivantes : **Intelligence 12** et **Charisme 13**.

Son **attaque est de 9** et sa **parade de 8**.

Le prêtre possède **30 points de vie** au niveau 1.

Il se voit investi de **15 points de Karma**, mesure quantitative de la considération divine dont il jouit.
Ces points peuvent augmenter au passage de niveau, grâce au bonus de Sagesse éventuel du sujet (Cf. plus loin), qu'il décide d'y investir son D6 de niveau ou non !

Les Prodiges du Prêtre

Les prodiges sont le plus souvent appris par le prêtre par l'étude et la « révélation » auprès d'un supérieur. Mais il arrive parfois que l'apprentissage se fasse par l'opération de la grâce divine.

Niveau	Nb de Prodige		Niveau	Nb de Prodige
1	*7*		**12**	*15*
2	*7*		**13**	*16*
3	*7*		**14**	*17*
4	*7*		**15**	*19*
5	*8*		**16**	*21*
6	*9*		**17**	*23*
7	*10*		**18**	*25*
8	*11*		**19**	*27*
9	*12*		**20**	*29*
10	*13*		**21**	*30*
11	*14*			

- Le prodige de « *Bénédiction* » est obtenu par le Prêtre au niveau 7, automatiquement, et ne doit pas être comptabilisé dans le nombre de sort effectivement possédé par un Prêtre à un niveau donné.
- Le prodige de « *Sanctification* » est obtenu de la même façon au niveau 9, et doit être comptabilisé.
- Le prodige de « *Appel d'un Serviteur de Dieu* » est obtenu au niveau 15, et doit être comptabilisé.
- Le prodige de « *Prophétie* » est obtenu par les prêtres de niveaux 15 ayant le titre de Cardinal.

Pour utiliser un prodige, le prêtre puise dans le crédit dont il jouit auprès de son Dieu, et utilise ensuite directement la puissance de celui-ci sur le plan matériel primaire.

Les Armes et Protections

Armes. Les conditions d'armement sont extrêmement variables.
Les prêtres de la guerre peuvent utiliser un grand nombre d'entre elles, les prêtres de l'amour presque aucune et les prêtres de la mort principalement les haches et les faux.
En fait, aucune règle générale en la matière, mais un comportement de culte (Cf. le *Livre des Dieux REDON*)

Protections. Comme pour les armes, les prêtres obéissent aux lois de leur Dieu et non à une règle de métier.

Le Prêtre et la Sagesse

Comme la Force pour le Guerrier, la Sagesse est un élément important de réussite pour le Prêtre. C'est de cette qualité que dépendent tous les bonus de points de Karma pour lui.

Sagesse	Influence Karma	Sagesse	Influence Karma	Sagesse	Influence Karma
1	-5	**8**	-	**15**	+1
2	-4	**9**	-	**16**	+1
3	-3	**10**	-	**17**	+2
4	-2	**11**	-	**18**	+3
5	-1	**12**	-	**19**	+4
6	-1	**13**	-	**20**	+5
7	-	**14**	-		

La conversion

C'est en faisant preuve de prosélytisme que le prêtre honore son Dieu et obtient de lui une considération grandissante.
La valeur de conversion d'un prêtre de niveau 1 est à 3.

Pour chaque niveau gagné, le prêtre augmente cette valeur d'un point.

Niveau	Conversion		Niveau	Conversion
1	*3*		**10**	*12*
2	*4*		**11**	*13*
3	*5*		**12**	*14*
4	*6*		**13**	*15*
5	*7*		**14**	*16*
6	*8*		**15**	*17*
7	*9*		**16**	*18*
8	*10*		**17**	*19*
9	*11*		**18 et +**	*20*

N.B. : un Charisme à 16 accorde un bonus de 1 point à la valeur de conversion, et un Charisme à 20 accorde un bonus total de 2 points.

Dans la pratique, un prêtre signale au maître de jeu qu'il tente d'effectuer la conversion d'un P.N.J.. Il devra d'abord argumenter, et tenter de réellement convertir le sujet par des propos étayés. En fonction de sa réussite durant cette joute orale, le M.d.J. l'autorisera ensuite à tenter un jet de conversion, plus ou moins difficile (et pourra même refuser toute tentative).

N.B. : un religieux (prêtre, moine, templier, exorciste…) peut difficilement être converti par un prêtre d'une autre foi que la sienne. Un malus de 6 à 12 points est préconisé dans ces cas (en fonction du niveau du sujet, de celui du prêtre prosélyte, des circonstances...).

Le succès d'une conversion augmente d'1D6 le nombre de points de Karma d'un prêtre. La valeur de base de ces points peut s'en trouver ponctuellement largement dépassée au cours une aventure. Lorsque ces points « en surplus » auront été dépensés, la valeur de points de Karma reviendra à son maximum naturel.

N.B. : la conversion d'un nain procure 3D6 points, celle d'un elfe 2D6.

ꕥ Les rituels de Sacrifice

Un prêtre dispose d'un autre moyen de satisfaire sa Divinité, et d'augmenter ainsi ponctuellement son total de points de Karma. C'est la cérémonie rituelle du sacrifice. Pour l'effectuer le prêtre doit procéder ainsi :

1°) Disposer devant l'objet du sacrifice une coupelle en or remplie d'environ 10 grammes de sel rouge.
2°) Tracer, dans l'air ou sur le sol, le symbole religieux du culte.
3°) Entrer en prière durant au moins 5 minutes, pour demander au Dieu d'accepter le sacrifice.

Au terme de ces 5 minutes, le M.d.J. effectuera un jet de D100. Si le résultat de ce jet est inférieur ou égal au niveau divisé par deux du prêtre, le sacrifice est accepté.
Le prêtre effectue une épreuve de Charisme qui viendra indiquer en partie comment la divinité a appréciée le rituel de sacrifice. Si tout va bien, le prêtre recevra miraculeusement un nombre de points de karma dépendant de la réussite de l'épreuve de Charisme et de la proportion du sacrifice en considération de la richesse réelle du prêtre (le sacrifice de 10 pièces d'or de celui qui ne possède que cela est bien mieux considéré que le sacrifice de 5 kilos de sel rouge de celui qui en possède 50 !).

ꕥ Aptitudes

Au niveau 1, le Prêtre possède les aptitudes suivantes : *Théologie* (III) – *Démonologie* (III) – *Lecture et Ecriture* (III) – *Protocole* (I)

ꕥ Conseils divers

Tous les prêtres sont différents, parce que tous les Dieux sont différents et montrent des exigences particulières.
Pour connaître les détails concernant chacun, il faut se reporter aux tableaux qui leur sont consacrés, et qui présentent les tabous de chaque culte (ne pas parler, ne pas tuer…), les jours de fête dévoués à chaque dieu, les couleurs et animaux symboliques… (Cf. le *Livre des Dieux REDON*)
Pour bien interpréter un Prêtre, il convient de conserver en mémoire quelques petites règles, dont la plus importante : (voir la citation ci-dessous)

« Le prêtre n'existe pas, il n'est que l'émanation de Dieu sur Dère, le fruit de sa volonté toute puissante ».

Hargadastal(744~...)
Cardinal de *Thylos à Arias*

Le Prêtre de Boron



Les attributs de Boron sont le Sommeil et la Mort, mais c'est surtout la mort qui retient l'attention, et qui fixe l'imaginaire des hommes.
C'est là l'origine du sentiment particulier qui prend à l'égard du culte de Boron.
D'une part, on reconnaît la nécessité de lui vouer un culte pour les services funéraires, pour traiter les insomnies, pour les cures bienfaisantes de sommeil dont ses prêtres ont le secret…
D'autre part, la vue de ceux-ci rappel à chacun sa condition mortelle, et génère le plus souvent un désagréable sentiment d'éphémérité de l'existence. La morosité qui en découle provoque généralement un réflexe d'évitement, généralement respectueux, de la part des gens simples.
La conjonction de ces deux considérations fait que dans la plupart des régions où ils sont installés, les temples de Boron le sont à l'extérieur des grandes cités. L'image qu'ils ont auprès des populations fait qu'ils n'ont d'ailleurs pas besoin de la sécurité qu'offrent les défenses massives d'une ville.
Dans ces situations, les prêtres de Boron rejoignent les villes presque exclusivement pour les offices funéraires, ou pour visiter les familles qui ne parviennent pas à faire le deuil d'un défunt.

Obligation : parler le moins possible, 1 phrase par tour en général, mais surtout, ne parler que pour dire quelque chose d'important. La parole doit être synthétique.

> ***Les Bavards***. *Une fraction des prêtres de Boron refuse de se soumettre à cette règle par trop draconienne, arguant du fait que Boron est aussi le Dieu du sommeil, et que bien des hommes parlent en dormant. Cette vue ne recueille évidemment pas l'assentiment du haut clergé de Boron, et nombre de prêtres, membres de cette fraction se sont vus persécutés (progression hiérarchique bloquée, réprimandes publiques, brimades, nomination dans des contrées particulièrement reculées et/ou hostiles, emprisonnement…).*

Les Armes et Protections

Armes. Les prêtres de Rondra peuvent utiliser un grand nombre d'arme.

Symbolique : Faux (à deux mains) (-1/-2)

Autres : armes tranchantes courtes, faucille, hache de guerre et de jet, arme en bois

Protections. Le Prêtre de Rondra peut utiliser la **Cuirasse d'écaille** et le **Bouclier de Fer**.
Ces protections devront être noires, ou très sombres.

Armures : malus de 1 en Att et 1 en Prd Adresse perte supplémentaire de 1 point.

Différents profils de Prêtres de Boron

Exécuteur

Le culte de Boron entretient en Ilvanir des temples un peu particuliers. De jeunes prêtres y sont conduits pour être entraînés aux techniques de l'assassinat durant de longs mois. Le plus souvent, ces temples un peu spéciaux comptent plus de voleurs et d'assassin « formateurs » que de prêtres pour leur administration.
Sa « bi-classe » d'assassin est indexée sur le niveau de Prêtre (pour chaque changement de niveau du Prêtre, les capacités d'assassin augmentent en parallèle), et évolue en même temps que celle-ci, , à condition qu'il s'entraîne un minimum d'une ou deux heures par semaine
La comptabilité des points d'aventure se fait uniquement pour le métier de Prêtre.

L'Exécuteur, c'est ainsi qu'on nomme les prêtres qui sont aussi des assassins au service du culte, peut ainsi se déguiser, tenter des assassinats, des back-stab, des pick-pocket, des crochetages… Evidemment, Il ne rend compte de ses activités à aucune guilde, mais à ses supérieurs hiérarchiques dans le clergé.

Nécro-Prêtre

Il se distingue du Prêtre « classique » et de l'Exécuteur par ses pouvoirs particuliers, tous tournés vers la mort et la maîtrise des cadavres. Ils sont généralement escortés de quelques squelettes, ou même d'ombres ou de momies.
Les Nécro-prêtres sont de jeunes novices qui ont été formés par des prêtres et des magiciens nécromans fidèles de Boron. Ils maîtrisent particulièrement bien les voix de la mort et le contrôle des morts.
Leur charisme est limité à 15.

Pouvoirs spéciaux

- Suspension de décomposition (au toucher).

Son niveau de fois par semaine, le Nécro-prêtre peut interrompre la décomposition d'un corps. Durant son niveau de semaine, le corps qu'il aura toucher en utilisant son fluide personnel ne pourrira plus. Les effets sont comparables à ceux d'une « Stase Temporelle » (Cf. sorts de magicien).

- Création de Mort-vivants (au toucher).
En touchant un cadavre de ses mains, le Nécro-prêtre peut le transformer en un mort-vivant à son service.
Des niveaux 1 à 5, le Nécro-prêtre crée ainsi un squelette.
Des niveaux 6 à 9, il crée un zombie.
Des niveaux 10 à 13, il crée une goule.
Des niveaux 14 à 17, il crée un squelette avec un nombre de point de vie double et des P.I. de 1D+8.
Des niveaux 18 à 20, il crée un zombies avec un nombre de point de vie double et deux attaques par assaut.
Au niveau 21 et +, il crée un squelette qui a les même caractéristiques qu'un « chevalier squelette », la résistance à la magie en moins.
Le Nécro-prêtre preut ainsi créer autant de mort-vivants que son niveau par semaine.

- Soin de Mort-vivants (au toucher).
Chaque jour, son niveau de fois divisé par deux, le Nécro-prêtre peut effectuer un « toucher de soin » qui rendra 20 points de vie à un mort-vivant.

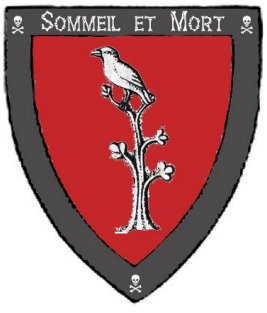
- Renforcement des serviteurs Mort-vivants (au toucher).
Son niveau de fois divisé par 2 par semaine, le Nécro-prêtre peut accorder une protection physique suplémentaire à un mort-vivant qu'il contrôle.
Au niveau 6, il lui accorde 2 points pour 24 heures.
Au niveau 10, il lui accorde 4 points pour 48 heures.
Au niveau 14, il lui accorde 6 points pour une semaine.
Au niveau 18, il lui accorde 8 points pour une semaine.
Au niveau 20, il lui accorde 10 points pour une semaine.

- Intouchabilité aux mort-vivants.
Dés le niveau 12, le Nécro-prêtre ne peut plus être attaqué par des morts-vivants, sauf les âme-en-peines, les spectres, les fantomes, les vampires et les liches).
Dés le niveau 16, le Nécro-prêtre ne peut plus être attaqué par des morts-vivants, sauf les vampires et les liches.
Dés le niveau 19, seuls les vampires de niveau 10 ou plus, et les liches peuvent s'attaquer à un Nécro-prêtre.

*
* *

« La Mort n'est pas une étape ! Elle est l'aboutissement de ce pour quoi nous sommes nés… »

Msgr *Adrien III* (751~… du S.C.)
Cardinal d'*Arn'Armor* pour le culte de *Boron*



Prêtre d'Hésinde



Les attributs d'Hésinde sont la Magie, l'Erudition, les Arts et l'Alchimie.
Ses Prêtres sont toujours vêtus de vert et de jaune (les couleurs symboliques de la Déesse), et veillent à ce que la Magie et les Connaissances se développent dans l'intérêt du monde.

Magiciens, médicastres, professeurs d'école, alchimistes, conteurs, ménestrels souvent, choisissent la divine Hésinde pour protectrice.
Ses temples sont un lieu d'accueil agréables pour qui veut effectuer des recherches, opérer une retraite méditative, …

Obligation : toujours être vigilant sur l'utilisation faite des Objets Magiques et, dans la mesure du possible, en récupérer le plus possible pour qu'ils rejoignent les temples d'Hésinde.

Les Armes et Protections

Armes. Les prêtres d'Hésinde sont assez restreint dans le maniement des armes.

Symbolique : Double Lys (à une ou deux mains) (+1/-3)

Autres : lances, armes courtes, armes en bois.

Protections. Comme beaucoup de prêtre, la veste de cuir, au mieux cloutée, lui est autorisée, ainsi que l'utilisation des boucliers en bois.

Capacités particulières

- Bonus de 2 aux jets de protection contre les sorts.

- Bonus de 1 aux jets de protection contre les Bâtons.

- Catalyseur Magique. Le Prêtre de Hésinde facilite ou diminue les sorts d'un Cabaliste (magicien, illusionniste ou alchimiste) dans la proportion de + ou – 1niv/5niv du prêtre.
Le Prêtre doit être à moins de 7 mètres du cabaliste.
Efficacité : 50% + niv. A tester pour chaque assaut.

- Préparer un Objet à l'Enchantement. S'il accompagne un Cabaliste dans sa tentative d'enchantement, le Prêtre de Hésinde facilite ses épreuves et ses rituels. Le Cabaliste gagne ainsi 25% du temps normalement nécessaire. Ses épreuves sont bonifiées de 2 points. Et l'économie sur la dépense astrale est de 2% du coût par niveau du Prêtre (non cumulable).

- Désenchanter un objet. Le Prêtre de Hésinde peut tenter de désenchanter un objet lui-même. Il peut le faire avec 50% de chance et :
- malus de 2% par niveau inférieur au niveau du mage ou…
- bonus de 5% par niveau supérieur au niveau du mage. Temps : 1D12 heures de prières + 100gr de sel rouge.
N.B. : un seul essais par objet.

- Perception de l'Aura. Grâce à sa perception particulière de la magie et de ses effets, le Prêtre peut sentir la magie d'un objet (porte, anneau, …) avec 4% de chance par niveau. La portée est de un mètre.
N.B. : un seul essais par objet.

- Dissipation des êtres magiquement Invoqués/Animés. Le Prêtre peut en 5 assauts de prière dissiper purement et simplement une créature magiquement invoquée ou animée… Cette prière est efficace avec 3% de chance par niveau.

- Connaissance des capacités magiques. Inspiré par sa Déesse, le Prêtre peut, après une prière de 2 assauts, connaître, souvent approximativement, le capital actuel d'énergie astral d'un cabaliste. Il connaîtra aussi en partie la liste de ses sortilèges, de ses pouvoirs…
Epreuve [(Sag + Int + Niv):2] %.

- Imposition Astrale. En entrant en communion durant 1 tour de jeu avec un Cabaliste, le prêtre peut effectuer une « imposition astrale ».
Pour une dépense de 1 Pt de Karma il accorde (1Pt d'Energie Astrale par 2 niveaux du Prêtres).

Epreuve de communion : épreuve de Sagesse et d'Intelligence pour chacun.

ꕥ Prodiges inspirés des Sortilèges magiques

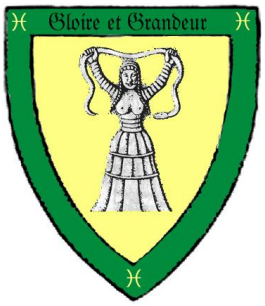
Déesse de la Magie, Hésinde accorde souvent à ses prêtres des prodiges qui imitent les effets d'un sortilège de magie. Parmi eux :

Portée extraordinaire – Restauration – Sanctuaire – Permanence – Pseudo-magie – Multiplication Surmultiplication – Dissipation de la Magie – Détection de l'aura – Annihilation de la magie – Contingence
Contrôle des créatures invoquées/animées – Détection des Charmes – Rappel – Instinct de la magie
Vision Réelle – Détection de l'invisibilité – Malédiction – Intelligence Prodigieuse – Parole Sacré/Maudite
Langue - Langage Animal - Langage Végétal – Lame du Destin – Saint Projectile – Sainte Protection
Octroi de sort aux Mort-vivants – Invulnérabilité à un Sort – Détection de la Scrutation

*
* *

« Ha qu'elle est belle, l'étincelle de la compréhension quand elle prend naissance dans les yeux du curieux…
Notre sacerdoce est le plus beau, le plus confortant ! »

Msgr *Astrem* (744~… du S.C.)
Archevêque d'*Arn'Armor* pour *Hésinde*



Prêtre de Rondra



Rondra est la déesse de la Guerre et des Orages.
C'est une maîtresse intransigeante. Pour l'honorer, rien ne vaut un combat bien sanglant. Elle aime le son des glaives qui s'entrechoquent, l'odeur du sang qui monte des champs de bataille, le hurlement des guerriers courant au combat.
Mais elle sait aussi apaiser la sécheresse d'un été trop chaud en déversant les pluies généreuses d'un orage soudain.
Rondra est vénérée dans de nombreuses cités, et particulièrement dans celles qui se trouvent à la frontière de pays sauvages.

De nombreux prêtres de Rondra appartiennent à un ordre de chevalerie religieux appelé « Ordre de l'Epée ».

Obligation : Ne jamais se soustraire à un défi.

ꕥ Les Armes et Protections

- Armes
Les prêtres de Rondra peuvent utiliser un grand nombre d'arme.

Symbolique : Peigne de Rondra (à une ou deux mains) (0/-2)

Autres : toutes les épées, lances, armes en bois.

- Protections
Le Prêtre de Rondra peut utiliser la Cuirasse d'écaille et le Bouclier de Fer.
Ils devront être blancs ou très clairs.

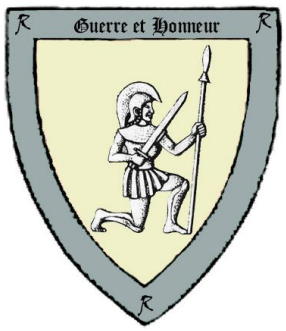
Armures : malus de 1 en Att et 1 en Prd Adresse perte supplémentaire de 1 point.

ꕥ Capacités particulières

ꕥ **Bonus de 1 point aux jets de protection** contre la paralysie, et les sorts de Peur.

ꕥ **Fou de Guerre.**
Certain Prêtre de Rondra reçoivent, par grâce divine exceptionnelle, la faculté de se placer dans un état de rage proche du « Berserk » des Wükings. On appelle cet état le « Fou de Guerre ».
Cet état confère une agressivité et une assurance martiale hors du commun, accordant un +2 en Attaque, +2 en Parade et +3 en Force. Le prêtre en « Fou de Guerre » se déplace aussi plus vite (+ 2 m/sec).

Se placer en état de Fou de Guerre requiert pourtant une certaine maîtrise, une bonne expérience.
- Ainsi, pour se placer en Fou de Guerre avant un combat, le Prêtre doit réussir un test sous (3xNiv) %. La rage monte alors en lui en 2 assauts.
- Si le Prêtre n'a pas pu se placer en état de Fou de Guerre avant le combat, ou s'il ne le jugeait pas bon, il peut, en plein combat, et après une perte d'au moins 33% des points de vie de base lors de ce combat, faire une tentative sous (6xNiv) %.
N.B. : attention cependant, dans ce cas, et pendant les deux assauts que dure la montée du Fou de Guerre, le prêtre ne peut qu'esquiver les coups de l'adversaire et ne peut porter aucune attaque !



Durée : Lorsqu'il s'est placé en Fou de Guerre, le Prêtre combat jusqu'à la fin du combat en cours, même si cela doit signifier sa mort.
En cas de danger mortel imminent (prêtre à 10% de ses points de vie par exemple) un jet de Sagesse avec malus de 8 points est autorisé pour interrompre le fou de guerre. Au plus, le Prêtre pourra tenter un tel jet une fois tous les quatre assauts !

*

« Il n'y a pas de plus belle victoire que celle obtenue par les armes.
Il n'y a pas victoire plus durable que l'anéantissement complet de son ennemi ! »

Msgr *Rollin Karnévan* (751~… du S.C.)
Archevêque *d'Elarstan* pour Rondra

Le Prêtre Wüking...

« Gudsman »



N.B. : pour plus d'information voir « Wüking » dans le ***Guide des Races***

Le Gudsman est un prêtre des Dieux Wükings. Il est « celui qui interprète les desseins des Dieux », « celui qui parle avec les Valkyries ». Mais il évolue au cœur d'une société ou le sentiment religieux est très individuel : le wüking vit son rapport à ses Dieux dans son for intérieur et ne recours qu'exceptionnellement aux conseils d'un Gudsman.
De fait, le statut social du Gudsman n'est pas spécialement important. Il est considéré comme Boendr avant tout. On lui reconnaît simplement une sagesse souvent plus importante, et donc un conseil plus éclairé.
Avec le Troldmand, il est aussi celui qui concoure à la formation des guerriers berserkers.

*

ꕥ Valeurs de base

Le Gudsman doit posséder les valeurs minimum suivantes : 12 en **Intelligence** et 12 en **Charisme**.

Naturellement héritier de la robustesse caractéristique de son peuple, le Gudsman commence sa carrière d'aventurier avec une **énergie vitale de 30 pts**.
Son énergie karmique est de 15 pts.

Les valeurs de combat du Gudsman sont de 9 en **Attaque** et de 8 en **Parade**.

Il utilise les Jets de Sauvegarde du prêtre. Il réalise ses tirages de Qualités mineures selon les mêmes modes que les prêtres.

ꕥ Les Armes et Protections



Armes. Le Gudsman utilise toutes les armes disponibles pour les wüking (glaive long, hache des fjords, …). Mais leur préférence va souvent aux armes suivantes pour lesquelles ils jouissent d'un maniement particulier :
- le *marteau de lutte* (1D+4) (0/-1)
- le *marteau de guerre* (1D+6) (-2/-3)

N.B. : le maniement de toute autre arme se fait avec un malus de 4 points en Attaque et de 4 points en Parade.

Pour toutes les autres armes ils subissent un malus de -1/-1 en Att et Prd.

Protections. Les Gudsman peuvent porter au maximum la Cotte de cuir et le Bouclier de bois rond (malus de 2 en parade avec un bouclier de fer).

ꕥ Prodiges, karma, conversion, runes et arme symbolique

Le Gudsman est avant toute chose un homme de religion. C'est de la ferveur de son amour pour les Dieux du Nord que vient sa connaissance des prodiges qu'ils permettent.
Solitaire le plus souvent, le Gudsman reçoit ses prodiges par « révélation ». Ils peuvent appartenir à la sphère de n'importe quel Dieu, l'essentiel pour lui est seulement de ne pas se tromper durant l'invocation, au risque de provoquer la colère du Dieu concerné.
Le Gudsman utilise les prodiges suivants :

Prodiges Communs

Appel d'un serviteur de dieu - Arme conjurée – Bénédiction – Cantique - Courage prodigieux - Eau et nourriture miraculeuse – Galvanisme - Imposition des mains - Interaction divine - Marteau spirituel - Poing vengeur – Prophétie - Régénération permanente – Sanctification – Sanctuaire - Sceau du secret – Théopathie

Prodiges Spécifiques

OLDRIN – Dieu des eaux et des océans. Le Père du panthéon.
Danse du poisson - Dissipation de la magie - Echange de vie - Eclat scintillant - Fontaine bienfaisante - Langue

LUTHER – Dieu du tonnerre et de la foudre. Le Seigneur de l'Héroïsme.

Convalescence - Coup de marteau – Orage - Régénération d'un membre - Sculpture de pierre

TULVAR – Dieu des vents et de l'air, le protecteur des Raids
Adaptation - Chant de l'ivrogne - Chute de grêle – Dégriser - Domination du vent - Froid mortel - Mur de glace - Tempête

VOLKOM – Dieu du feu, de la chasse et de la mort. L'Annonciateur de cataclysme.
Antipathie animale - Arc miracle - Chasse miraculeuse - Corbeau mortel 1/3 petit - Dialogue mortuaire – Forge – Léthargie - Limier du très haut - Masque mortuaire - Réparation de la forge miraculeuse

ADREG – Dieu de la guerre et des armes.
Armure sanctifiée - Bénédiction des armes - Bénédiction des armures - Déviation prodigieuse - Déviation subtile

- Tableau de développement

Niv.	Nb de prodige		Capacités spéciale
1	*5*		
2	*5*		
3	*6*	*+3 pts de karma*	
4	*6*		*Perception du danger*
5	*7*	*+ 3 pts de karma*	*Usage des Runes*
6	*7*		*Oracle*
7	*8*	*+5 pts de karma*	
8	*8*		*Immunités aux maladies*
9	*9*	*+5 pts de karma*	
10	*9*		*Connaissance des Alignements*
11	*10*	*+5 pts de karma*	
12	*10*		*Immunité aux poisons*
13	*11*	*+8 pts de karma*	
14	*11*		*Intuition de la magie*
15	*12*	*+8 pts de karma*	
16	*13*		*Seconde chance*
17	*14*	*+8 pts de karma*	
18	*15*		
19	*16*	*+8 pts de karma*	
20	*17*		
21	*18*	*+12 pts de karma*	

- Développement du potentiel karmique
Le Gudsman reçoit pour certains niveaux une augmentation de son énergie karmique (Cf. tableau de développement), mais il peut également, à chaque passage de niveau, choisir de ne pas placer son dé de vie en énergie vitale, mais de le placer en énergie karmique. Quel que soit son choix, il gagnera tout de même 1 point si sa Sagesse est de 15 ou de 16, 2 pts si elle est de 17, …

Sagesse	Influence Karma	Sagesse	Influence Karma	Sagesse	Influence Karma
1	-5	**8**	-	**15**	+1
2	-4	**9**	-	**16**	+1
3	-3	**10**	-	**17**	+2
4	-2	**11**	-	**18**	+3
5	-1	**12**	-	**19**	+4
6	-1	**13**	-	**20**	+5
7	-	**14**	-		

- La conversion
C'est en faisant preuve de prosélytisme que le prêtre honore ses Dieux et obtient de lui une considération grandissante. La valeur de conversion d'un Gudsman de niveau 1 est à 3.
Pour chaque niveau gagné, le prêtre augmente cette valeur d'un point.

Niveau	**Conversion**		**Niveau**	**Conversion**
1	*3*		**10**	*12*
2	*4*		**11**	*13*
3	*5*		**12**	*14*
4	*6*		**13**	*15*
5	*7*		**14**	*16*
6	*8*		**15**	*17*
7	*9*		**16**	*18*
8	*10*		**17**	*19*
9	*11*		**18 et +**	*20*

N.B. : un Charisme à 16 accorde un bonus de 1 point à la valeur de conversion, et un Charisme à 20 accorde un bonus total de 2 points.

Dans la pratique, un Gudsman signale au maître de jeu qu'il tente d'effectuer la conversion d'un P.N.J.. Il devra d'abord argumenter, et tenter de réellement convertir le sujet par des propos étayés. En fonction de sa réussite durant cette joute orale, le M.d.J. l'autorisera ensuite à tenter un jet de conversion, plus ou moins difficile (et pourra même refuser toute tentative).

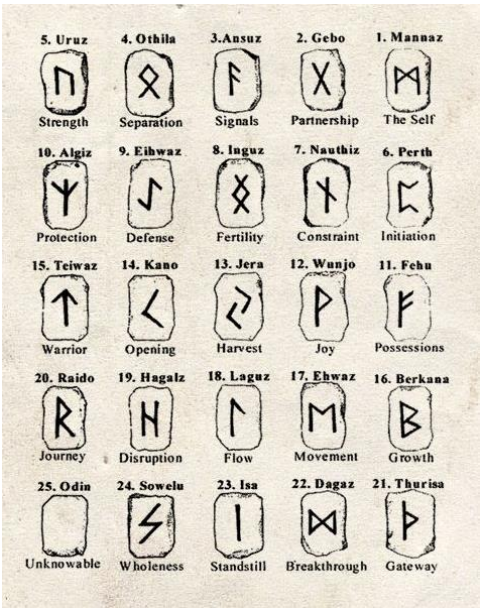
N.B. : un religieux (prêtre, moine, templier, exorciste…) peut difficilement être converti par un Gudsman d'une autre foi que la sienne. Un malus de 6 à 12 points est préconisé dans ces cas (en fonction du niveau du sujet, de celui du prêtre prosélyte, des circonstances...).

Le succès d'une conversion augmente d'1D6 le nombre de points de Karma d'un Gudsman. La valeur de base de ces points peut s'en trouver ponctuellement largement dépassée au cours une aventure. Lorsque ces points « en surplus » auront été dépensés, la valeur de points de Karma reviendra à son maximum naturel.

N.B. : la conversion d'un nain procure 3D6 points, celle d'un elfe 2D6.

- Les Runes

Dès son niveau 5, le Gudsman est instruit par un songe du pouvoir des runes et de leur interprétation mystique. S'il souhaite ensuite les utiliser, il doit s'en fabriquer un jeu complet de 25 et se les approprier lors d'une cérémonie de consécration.
Cette cérémonie doit avoir lieu dans un endroit calme, inspirant pour le Gudsman. Là, durant une nuit entière, et dans les odeurs d'encens (qu'il fera brûler pour au moins 10 pièces d'or) il devra prier les Dieux de lui accorder la clairvoyance.



Les consultations

Un Gudsman peut tenter de « dire l'avenir » (ou le passé) à un individu (jamais pour lui-même). Il doit alors s'installer dans un endroit calme, à l'atmosphère feutrée (ces conditions ne sont plus exigé d'un Gudsman de niveau 12 et plus) et pouvoir regarder le consultant dans les yeux durant une dizaine d'assauts.
Il pourra répondre aux questions que lui posera le consultant avec (niveau x 3)% de chance pour chacune. Plus les questions portent sur un avenir/passé lointain, plus les chances de réponse sont faibles. De même plus les paramètres à prévoir sont nombreux plus la réponse est incertaine.
Le Gudsman ne peut donner plus de une consultation par niveau, par jour.
Chaque consultation lui coûte **6 points de Karma** (moins 2 s'il utilise ses runes). Une consultation ne peut excéder 5 minutes.

N.B. : le Gudsman tire ses réponses des connaissances des Oracles, mais peut donner des détails et répondre autrement que par oui ou par non.

- Consécration de l'arme symbolique du Gudsman

Afin de mieux les servir, les Dieux offrent au Gudsman la possibilité de consacrer son arme symbolique, plus facilement et plus puissamment que pour les autres armes.
Il existe cinq degrés de Consécration et chacun ne peut être obtenu qu'après un rituel complet de Sanctification. Une telle séance de prière dure environ deux jours, durant lesquelles le Gudsman ne doit absolument pas être dérangé, sous peine de voir son arme détruite et ses points de karma perdus inutilement. Pendant ces prières, le Gudsman doit faire brûler quelques centaines de grammes d'encens (pour une dizaine de pièce d'or), et quelques 20 grammes de sel rouge.

Degré I.

Coût : 5 Pts Karma
Epreuve : Intelligence et Charisme combinée sur 2D20.
Effet : l'arme devient Sainte +1



Degré II.

Coût : 10 Pts Karma
Epreuve : Intelligence et Charisme combinée sur 2D20 avec ajout de 1 point sur le total des dés.
Effet : l'arme devient Sainte +2 et acquiert un bonus d'1 point en Prd.

Degré III.

Coût : 20 Pts Karma
Epreuve : Intelligence et Charisme combinée sur 2D20 avec ajout de 3 points sur le total des dés.
Effet : l'arme devient Sainte +3 et confère un x2 aux P.I. sur un 3 en attaque.

Degré IV.

Coût : 30 Pts Karma
Epreuve : Intelligence et Charisme combinée sur 2D20 avec ajout de 5 points sur le total des dés.
Effet : l'arme devient Sainte +4 et augmente la protection à la magie du talisman de 5%.

Degré V.
Coût : 40 Pts Karma
Epreuve : Intelligence et Charisme combinée sur 2D20 avec ajout de 7 points sur le total des dés.
Effet : l'arme devient Sainte +5 et augmente la protection à la magie du talisman de 10%

ꕥ Avantages Particuliers

- Aptitudes de début de Carrière : *Prévision du Temps* (degré IV) - *Navigation* (degré II) - *Ident. Saveur et Odeur* (III) - *Traiter les Fièvres* (degré I) - *Lecture et Ecriture* (II) - *Dessin* (I)

- Résistance à la Magie. Habitués des sortilèges, des prodiges et autres miracles, et experts dans les différentes façons de les contrarier, l'Exorcistes développe par ses connaissances et ses recherches une certaine forme d'immunité à la magie. Ainsi, chaque Exorciste possède 3% de résistance à la magie de charme, d'illusion et de sorts non directs, par niveau.
Cette résistance est aussi efficace contre les contaminations vampiriques, les morsures de lycanthropes, et les maladies en général transmises par les animaux ou les monstres.

- Perception du danger
- Le Gudsman ne peut être surpris que sur un 1 sur un D6.
- Le Gudsman possède (Niv x 4)% de chance de sentir une tentative de Back-Stab, de se douter de la présence de poison dans son plat, de percevoir la présence d'un ennemi dans une assemblée…

- Oracle. Lors de son accès au niveau 6, le Gudsman développe la possibilité de communication avec les Oracles. Il peut alors, une fois par jour, poser une question aux Oracles et recevoir une réponse, par oui ou par non, certaine à une interrogation.

- Immunité aux maladies. Dès le niveau 8 le Gudsman est immunisé aux maladies, quelle qu'en soit la force, la virulence…

- Connaissance des alignements. Rien qu'en observant un individu durant quelques temps (2D6 x 10 minutes), et en étant en mesure de l'entendre parler, le Gudsman est capable sur une épreuve réussie de Perception et d'Intelligence de connaître l'Alignement de son sujet d'observation. Il a aussi (Niv x 4)% de connaître ses intentions à court terme (sous 24 heures environ).
N.B. : le niveau du sujet ne doit pas être supérieur à celui du Gudsman et agir sans se douter que le Gudsman essaye de percer son alignement, ses intentions. Si il a un doute, il tentera de feindre et dans ce cas, s'il réussi une épreuve d'Intelligence avec malus de 1 point par 2 niveau du Gudsman, il réussira à masquer sa vrai nature et paraître tout autre.

- Immunité aux poisons. Au niveau 12, le Gudsman développe une immunité totale aux poisons, quelle qu'en soit la force.

- Intuition de la magie. A partir du niveau 14, le Gudsman est capable, en priant durant 1D4 heures, de connaître les pouvoirs d'un objet magique.

- Seconde chance. Lorsqu'il parvient au niveau 16, le Gudsman reçoit une protection spéciale des Dieux Wükings. S'il reçoit une blessure au combat qui devrait le tuer, alors les dégâts sont automatiquement diminués pour le conduire à 1 point de vie. Cette protection ne fonctionne qu'une fois par jour.

ꕥ La hiérarchie

Dans leurs relations le niveau importe peu pour ces hommes qui pratiquent généralement leur art en solitaire. Et les Gudsman ne reconnaissent entre eux qu'une hiérarchie intuitive.

*

« Nos Dieux attendent de nous que nous leur soyons fidèles, mais ils détestent les larves…
Soyez valeureux, soyez courageux et forts, vous leur rendrez hommage ! »

Araguic Ditrifsen
Troldmand du Roi du Taskland (580~592 du SC)

Le Racleur



Lorsqu'un groupe d'aventuriers ressort d'un donjon, il se rend, tradition oblige, dans la ville la plus proche pour y penser ses blessures, pour y faire expertiser les objets découverts, et passer un peu de bon temps dans l'auberge la plus accueillante. C'est à ce moment précis qu'interviennent les racleurs.
Ce sont des individus, sans grands scrupules, qui passent souvent des semaines à attendre les informations que pourraient laisser échapper des héros de retour de quête… Car ils savent que, dans la plupart des cas, les aventuriers laissent derrière eux une petite fortune sur les lieux de leurs aventures.
Pour obtenir de telles informations les Racleurs sont habiles à glaner des informations, et même à interroger, l'air de rien, jusqu'aux aventuriers eux-mêmes.
Ensuite, ces hommes, qui opèrent le plus souvent en petits groupes, se rendent dans le donjon déjà visité et raclent jusqu'à la dernière pièce de cuivre, usant de leur connaissance des cachettes et de leur capacité à découvrir des passages dérobés pour récupérer ce que les aventuriers n'ont pas eu le temps de ramasser.

ꕥ Valeurs de base

Pour être Racleur, il faut posséder un minimum de 11 en **Intelligence**, de 12 en **Adresse** et de 15 en **Perception**.

L'**énergie vitale de base est de 30 points**.

Son Attaque est de **9** et sa Parade de **8**.
Le Racleur utilise la cadence de combat n°3.
Ses jets de sauvegarde sont ceux d'un Voleur.

ꕥ Les Armes et Protections

Armes. Combattant correcte, le Racleur est surtout habitué à faire « feu de tout bois » et peut utiliser toutes les armes.
La masse d'arme a cependant souvent sa préférence (il l'utilise avec 0/-1), surtout parce qu'elle permet de défoncer aussi des portes rétives, d'enfoncer un pieux, …

Protections. Comme pour les armes, le Racleur peut utiliser toutes les protections sans exception.
Pourtant, sa préférence va nettement aux protections légères telles que la cotte de cuir, cloutée ou non.

Avec une cotte de mailles il subit un malus d'Adresse supplémentaire de 1 point.
Avec une cuirasse d'écailles il subit un malus d'Adresse supplémentaire de 1 point.
Avec une armure, quelle qu'elle soit, il subit un malus d'Adresse supplémentaire de 1 point et un malus d'Attaque et de Parade de 1 point.

ꕥ Avantages particuliers

- Récupérer de l'information. Le Racleur est particulièrement habile dans la collecte et le recoupement d'informations.
Lorsqu'un groupe d'aventurier a séjourné au moins une heure dans une taverne ou une auberge, le Racleur possède (intelligence x 2)% de chance de récupérer sur place des informations importantes, relatives aux lieux qu'ils ont visités récemment. Une telle tentative prend environ 10 minutes.

- **Instinct des Passages Secrets** *(Cf instinct des passages secrets dans le Guide des Races – Chapitre « Nain »)*. Chaque passage dissimulé est doté sur le plan du Maître de Jeu d'un nombre compris entre 6 et 16. Lorsque le racleur annonce : « MdJ je tente un instinct des passages secrets », il lance 2D6 et 1D4, en fait la somme et l'annonce au MdJ qui le compare avec la valeur inscrite sur son plan (si le résultat des 3D6 est inférieur, l'instinct du Racleur n'a pas permis la découverte du passage, si le résultat est supérieur ou égal, alors le Racleur a clairement « senti » la présence du passage secret).

- **Défoncer les portes**. Muni d'une masse d'arme, le Racleur bénéficie d'un bonus de 2 points sur ses épreuves de « défoncer les portes ». Il ne s'agit pas alors de tentatives d'ouvertures franches avec des coups d'épaule, mais de coups répétés à la masse d'arme. Une telle entreprise nécessite de 1 à 8 minutes d'efforts (en fonction de la porte considérée).



- Fouille. Applicable à une pièce ou à un individu (ou créature), la « fouille » permet au Racleur de trouver des objets, même bien cachés. Il lance alors 3D6 et en fait la somme, qu'il annonce au Maître de Jeu. Si ce résultat est supérieur ou égal à la

valeur prévue par le MdJ, alors le Racleur trouve les éléments dissimulés (plus un objet est bien dissimulé, plus la valeur choisie par le MdJ sera importante avec : mini 6 et maxi 16).
La fouille d'un individu dure 3 minutes. La fouille d'une salle de 12 m² dure 10 à 15 minutes (selon l'encombrement de la salle).
A noter que si le Racleur se livre à une « fouille approfondie », il peut ajouter 2 points au résultat de son jet de dés. Le temps de fouille est alors triplé.

- **Capacités de voleur**. Le Racleur utilise certaines habiletés de Voleur, avec deux niveaux de moins (minimum valeurs d'un niveau 1). *Détection de Pièges*, *Crochetage*, *Lecture des Langues*.

- **Lien avec les guildes de voleurs**. Que ce soit pour l'entrainement à la détection de pièges, ou l'écoulement des trésors récupérés, les Racleurs sont généralement en cheville avec les guildes de voleurs de la région. Il faut à un Racleur entre 4 et 7 heures d'investigation en ville pour obtenir des contacts la pègre locale.
Les Racleurs sont très appréciés des guildes de voleurs, car ils constituent un lien direct très utile avec les zones non urbaines, ainsi qu'un bon moyen de blanchir des activités illicites.

- **Connaissance des objets magiques**. A partir du niveau 3, le Racleur peut déterminer si un objet (qu'il peut approcher à moins d'un mètre) est magique ou non avec : (40 + Sagesse) % de chance.

A partir du niveau 5, le Racleur possède suffisamment d'expérience pour connaître une partie des pouvoirs magiques d'un objet (pour une Sagesse à 16 ajouter 4%, à 18 ajouter 8% et à 20 ajouter 12%).

Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage
1	/	**8**	16%	**15**	45%
2	/	**9**	20%	**16**	50%
3	/	**10**	24%	**17**	55%
4	/	**11**	28%	**18**	60%
5	5%	**12**	32%	**19**	65%
6	8%	**13**	36%	**20**	70%
7	12%	**14**	40%	**21**	75%

ꕥ Aptitudes de base

Dès le début de sa carrière, le Racleur dispose des aptitudes suivantes : - *Orientation* (degré I) – *Marchandage* (degré III) – Estimation (degré IV) - *Lecture et écriture* (degré II)

*
* *

« On prend tout c'qu'est bon… tout c'que les aventuriers trop gras n'ont pas daigné ramasser, et tout c'qu'ils ont été trop caves pour n'pas trouver ! »

Targon Turgoneau (635~ du S.C.)
Comptoir de la taverne des trois corbeaux,
Pavis, *Arn'Armor*



Le Rige.



Il fut un temps où les Riges étaient nombreux en Ilvanir, et particulièrement au Silk'Or. C'était une époque où les hommes aimaient par-dessus tout assister à des combats dans les arènes, à des combats qui opposaient les plus grands guerriers contre des animaux féroces, contre les monstres les plus puissants, et parfois même contre d'autres terribles guerriers.
En cette époque, les affrontements pour le spectacle étaient répandus au point que certains combattants, professionnels des arènes, les fameux « gladiateurs », atteignaient des niveaux de notoriété extraordinaires. Pour beaucoup, les principaux champions du moment avaient plus de valeur que tout autre, fussent-ils prêtres, nobles ou parents proches. L'engouement pour ces héros ne connaissait pratiquement pas de limite.
En ces heures de gloire du combat-spectacle, de l'affrontement-cérémonie, un type de guerrier fut porté au pinacle de la gloire, le Rige.
Ces combattants absolus, capables des plus belles prouesses martiales, ne vivaient pratiquement que pour le plaisir que leur procurait le combat. Ils mettaient un point d'honneur à s'accomplir au mieux dans le métier des armes, au point d'être en mesure d'affronter quiconque, avec n'importe quelle arme !

Avec le temps, le goût du peuple pour les combats du cirque s'atténua au point que les Riges dussent envisager différemment leur existence. Leur métier évolua lentement vers celui d'un compromis étrange entre troubadour, gladiateur et mercenaire, et souvent les Riges n'hésitent pas à se produire pour subsister.
En fait, le souci principal du Rige aujourd'hui est de trouver suffisamment d'or pour pouvoir s'offrir de longues périodes d'entraînements, en solitaire le plus souvent, avec quelques autres combattants parfois, et progresser dans le maniement des armes.

Sa passion pour les combats conduit souvent le Rige vers deux types de comportements :

- La recherche de Duels face à des adversaires de tous types, qu'il affronte au moins pour la beauté du combat, mais aussi pour savoir… Pour savoir qui est le plus habile, le plus fort…

- La collection de Trophées. La chasse devient parfois une passion dévorante qui conduit le Rige au-delà des limites de la raison dans la recherche de nouvelles proies à traquer et à combattre. S'il le peut, il conserve un trophée en souvenir de la rencontre (dents, oreille, griffe, écaille, corne, tête…) Surtout, il aime tenir un carnet détaillé de toutes les créatures qu'il a pu combattre. Lorsqu'il est pris de cette fièvre, le Rige fait souvent étalage de ces rencontres et de ses victoires…

ꕥ Les Valeurs de base

Les valeurs de base minimales du Rige sont : **Courage** 12 - **Intelligence** 12 - **Force** 12.

Sa note d'Attaque est de **10** et sa Parade de **8**.
Au niveau 1, le Rige commence sa carrière avec un potentiel de **35 points de vie**.

Le Rige utilise les Jets de Sauvegarde du Guerrier.
Pour la cadence de combat ou le tirage des qualités mineures, le Rige est considéré comme un Guerrier

ꕥ Les Armes et Protections

- Armes. Le Rige est compétant dans toutes les armes.
Lorsqu'une arme présente des malus d'utilisation, le Rige bénéficie automatiquement d'un bonus de 1 point en Att et de 1 point en Prd, si nécessaire.
Exemple : une épée bâtarde se manie avec un malus de -2/-3. Pour un Rige, même peu expérimenté, c'est une arme –1/-2.

- Protection. Dans un souci de souplesse et d'efficacité, le Rige utilise comme protection « classique » la veste de cuir (cloutée ou non). Les autres protections lui sont aussi accessibles mais avec les malus suivants :

- Cotte de Mailles : -2 en Adresse
- Cuirasse d'écailles : -2 en Adresse
- Armure (Pr : 6) : -3 en Adresse -1 en Attaque -2 en Parade

Le Rige peut utiliser toute sorte de bouclier.

ꕥ Capacités spéciales

- Aptitudes disponibles au niveau 1. *Combat à main nue* (degré III) - *Chasse* (degré III) - *Connaissances des Monstres* (degré II) - *Connaissances des Animaux* (degré II) - *Soigner les Blessures* (degré I)

- Maîtrise d'arme. Dans le cadre des combats, le Rige construit lui-même son profil. Au passage de niveau, il reçoit un certain nombre de points dits de « Maîtrise d'arme », qu'il investit comme il le souhaite.

Niveau	Nb de points	Niveau	Nb de points	Niveau	Nb de points
1	/	***8***	3	***15***	4
2	1	***9***	3	***16***	4
3	1	***10***	3	***17***	4
4	2	***11***	3	***18***	/
5	2	***12***	3	***19***	/
6	2	***13***	3	***20***	/
7	3	***14***	4	***21***	/

Lorsque le Rige fait le choix de l'arme dans laquelle il va approfondir sa maîtrise, par l'investissement d'un certain nombre de points, il doit se donner le temps de l'entraînement nécessaire au développement des techniques nécessaires. Ce temps de travail sur une arme est 30 heures pour un degré 1 de maîtrise (première case de la liste). Il est de 50 heures pour un degré 2, de 100 heures pour un degré 3 et de 150 heures pour un degré 4.

Epée :



☐ Bonus de dégâts de 1 point. (Coût : 1)
☐ Bonus de dégâts de 1 point supplémentaire. (Coût : 1)
☐ Coup de bretteur sur un 3. (Coût : 2)
☐ Cadence de combat du Cavalier. (Coût : 4)

Hache :
☐ Bonus de dégâts de 1 point. (Coût : 1)
☐ Bonus de dégâts de 1 point supplémentaire. (Coût : 1)
☐ Bonus de dégâts de 2 points supplémentaires. (Coût : 2)
☐ Trancher un membre sur un 1 suivie de 20, avec (2 x Ad)%. (Coût : 3)

Masse d'Arme :
☐ Bonus de dégâts de 1 point. (Coût : 1)
☐ Bonus de dégâts de 1 point supplémentaire. (Coût : 1)
☐ Sonner sur un 1 suivie de 16 à 18. Victime doit réussir un jet de Constitution divisée par deux, ou perdre 2 points en Attaque et 3 points en Parade pour 3 assauts. (Coût : 2)
☐ Etourdir sur un 1 suivie de 14 à 18. Victime doit réussir un jet de Constitution divisée par deux, ou perdre 4 points en Attaque et 6 points en Parade pour 4 assauts. (Coût : 4)

Fléau d'Arme :
☐ Bonus de dégâts de 1 point. (Coût : 1)
☐ Bonus de dégâts de 2 points supplémentaires. (Coût : 1)
☐ Retirer le bouclier adverse sur un 4. Victime doit réussir un jet d'Adresse avec malus égale à (Niv.du Rige/2), ou perdre son bouclier. (Coût : 2)
☐ Blessures graves sur un 3, avec (2 x Force)%. Victime doit réussir un jet de Constitution divisée par deux, ou effectuer un tirage sur la table des blessures graves (foulures, entorses…).(Coût : 4)

Lance et Javelot :
☐ Bonus de dégâts de 1 point. (Coût : 1)
☐ Bonus de dégâts de 2 points supplémentaire. (Coût : 1)
☐ Occasionner une gêne à l'adversaire de 2 points en Attaque. (Coût : 2)
☐ Occasionner une gêne à l'adversaire de 2 points supplémentaires en Attaque. (Coût : 2)

Poignard :



☐ Bonus de dégâts de 1 point. (Coût : 1)
☐ Bonus de dégâts de 1 point supplémentaire. (Coût : 1)
☐ Combattre en ambidextre avec malus de 4 points de base sur la deuxième arme. (Coût : 3)
☐ Bonus de Protection de 2 points si combat en ambidextre. (Coût : 3)

- Le chant des Kï. Le Rige apprend lentement, par la pratique du combat, à focaliser son énergie. Avec le temps, un éventail de « cris de puissance » sont à sa disposition pour lui donner la victoire dans les affrontements les plus importants.
On ne peut utiliser simultanément deux Kï sur un même assaut. Chaque Rige aura à cœur de personnalisé ses Kï par un cri particulier et différent de tous ceux qu'il aura pu entendre chez d'autres.

On a vu des Riges s'affronter dans de terribles duels pour la propriété d'un cri particulier !

- Kï de vitesse. Dès le niveau 4, le Rige est capable de concentrer toute sa dextérité martiale dans un assaut. Ce faisant, il peut alors frapper 1 fois de plus que sa cadence normale sur un assaut donner. Cette attaque supplémentaire se fait avec un malus de 5 points, au niveau 14 les deux attaques se font avec malus de 5).

Niv.	Bonus	/Jour	Niv.	Bonus	/Jour	Niv.	Bonus	/Jour
1	/	/	***8***		2	***15***		4
2	/	/	***9***		2	***16***		4
3	/	/	***10***		3	***17***		4
4	+1 Attaque	1	***11***		3	***18***		5
5		1	***12***		3	***19***		5
6		2	***13***		3	***20***		5
7		2	***14***	+2 Attaques	4	***21***		5

- Kï d'énergie. A partir du niveau 6, le Rige peut focaliser une fois par jour toute sa puissance sur un assaut. Il occasionne alors à son adversaire, s'il parvient à placer sa ou ses attaques, des dégâts augmentés d'un certain nombre de point (Cf. tableau ci-dessus).

Niv.	Bonus	/Jour	Niv.	Bonus	/Jour	Niv.	Bonus	/Jour
1	/	/	***8***		2	***15***	+4D aux P.I.	4
2	/	/	***9***	+2D aux P.I.	2	***16***		4
3	/	/	***10***		2	***17***		4
4	/	/	***11***		3	***18***	+5D aux P.I.	4
5	/	/	***12***	+3D aux P.I.	3	***19***		4
6	+1D aux P.I.	1	***13***		3	***20***		5
7		1	***14***		4	***21***	+5D+2 aux P.I.	5

- Kï de paralysie. Dés le niveau 8, le Rige peut utiliser, deux fois dans la journée, un Kï capable de littéralement désorienter son adversaire. Réalisable une fois seulement contre un adversaire, ce Kï empêche celui-ci de frapper durant un assaut. Epreuve : (4 x Niv du Rige)%, moins (2 x Niv de l'Adversaire)%.

- Kï de protection. Dés son niveau 12, le Rige peut, par la seule puissance de sa volonté, échapper à toutes les attaques physiques portées contre lui sur un assaut.
Il peut utiliser ce Kï deux fois par jour au niveau 14, trois fois au niveau 16 et quatre fois au niveau 18.

- Le Saut d'attaque. S'il dispose d'au moins trois mètres d'élan, le Rige peut opérer un saut qui le mènera directement au combat en position de frappe à l'atterrissage. Il obtient grâce à cet élan un bonus de 1D6 points d'impact sur le coup (puis 2D6 au niveau 5, 3D6 au niveau 9 et 3D8 au niveau 14). Le Rige ne peut effectuer qu'une seule attaque lors de ce saut, et son adversaire ne pourra tenter qu'une parade avec malus de 6 points. Pour réussir un tel saut, le Rige doit réussir un jet d'Adresse. Si son épreuve est un succès, il obtient alors automatiquement l'initiative (sauf cas particuliers) pour placer ce coup spécial. En cas d'échec, une initiative est tirée, et le Rige ne peut évidemment plus placer son attaque spéciale.

- La Feinte du Pied Sur son premier assaut de combat, le Rige, s'il est au moins du niveau 7, peut choisir de se placer en position de Feinte du Pied face à un adversaire. Si tel est le cas, il pourra tenter une attaque supplémentaire avec le pied, qui occasionnera 1D+2 points d'impact, plus les bonus de Force habituel. Cette attaque se fait avec un malus de 4 points. Si elle est réussie, l'adversaire ne peut que tenter de parer celle-ci.
Cette Feinte ne peut être tenter qu'une seule fois sur un adversaire donné.



ꕥ La hiérarchie

Les Riges ont un comportement très à part parmi les Guerriers. Par essence, ils sont, professionnellement, extrêmement solitaires, et ne recherche d'autres membres de leur métier que pour se mesurer à eux.
Il n'existe donc aucun type de hiérarchie entre eux, en dehors du rapport d'estime lié à la notoriété de l'autre. Un grand combattant est un homme infiniment respectable, surtout s'il combat d'abord pour la beauté de l'affrontement.

« On ne peut tirer gloire d'un combat que si trois éléments sont présents.
Un adversaire plus puissant que soi, par la force, la qualité ou le nombre.
Une situation désintéressée pour tout mobile.
Un souci de beauté et d'originalité, de mesure et d'harmonie, conservé tout au long de l'affrontement.
La victoire est un plus qu'il convient de s'offrir le plus souvent possible.
Elle n'est pas le but suprême ».

Lahir le Pal'Oréen
Rige et Gladiateur, 382 à 421 du Prem. Cal.

Le Rôdeur



Dans sa région, le Rôdeur est le guide parfait. Il connaît bien le terrain et ses reliefs, mais aussi les arbres et les plantes qui s'y trouvent, et les animaux qu'on y rencontre. Il sait les dangers à éviter, et où trouver eau et nourriture pour se sustenter.
Ses aptitudes de survie son à peu près valables dans toutes les régions semblables à son secteur habituel.
Ainsi, un Rôdeur dont la zone s'étend globalement sur une forêt de conifères, sera plutôt à l'aise dans la plupart des forêts de conifères, et pourra utiliser ses compétences presque normalement.

Le Rôdeur est un amoureux de la nature. Il nourrit une passion pour le vivant, qu'il appartienne au monde végétal ou animal. C'est au point, que des abus trop grands, des gestes imbéciles nuisant au monde vivant suscitent chez lui des réactions violentes.
Il est l'ennemi juré des chasseurs frénétiques. Pourtant excellent chasseur lui-même, il déteste ceux qui chassent pour le plaisir, lorsque le gibier est rare ou en période de reproduction. Il combat les bûcherons idiots qui coupent sans replanter, et mettent ainsi en péril la forêt.

Le « Coureur des Bois » comme l'appellent les citadins vit en symbiose avec son milieu.
Il perçoit le rythme des saisons et les changements de la nature, souvent imperceptibles au commun des mortels.

Le Rôdeur est le plus souvent Humains ou Demi-Elfe, bien qu'on puisse en rencontrer parfois qui soient Hobbits. Il habite souvent une petite chaumière, bien dissimulée au coeur d'un grand bois ou d'une forêt, mais il fait aussi de fréquents séjours dans les cités, où il possède parfois un logis. Quoi qu'il en soit, il aime tellement la douce quiétude des sous-bois qu'il passe rarement plusieurs jours de suite sans se rendre dans les bois.

Individus assez solitaires, les Rôdeurs n'exercent généralement pas à plus de 3 leur métier.

ꕥ Formation

On devient généralement Rôdeur tout seul, et assez jeune, par goût de la douce tranquillité que procurent les longues randonnées pédestres dans la forêt, dans les collines, mais aussi par amour pour la flore et la faune.
Il se rencontre peu de Rôdeur qui apprirent leur métier d'un autre, sauf dans le cas des individus qui voulurent se biclasser. Dans ce cas alors seulement, le sujet devra recevoir durant au moins une saison entière l'enseignement d'un Rôdeur fait.

ꕥ Les Valeurs de base

Pour être Rôdeur, il est nécessaire de posséder un minimum de 12 en **Force**, de 12 en **Intelligence** et de 12 en **Constitution**.

L'**énergie vitale de base est de 30** points au niveau 1.

ꕥ Les Armes et Protections

Armes. En la matière, le Rôdeur est habitué à faire feu de tout bois. Bien que sa préférence allât plutôt à l'*épée*, il est capable de se servir de toutes les armes classiques. Seules les *armes à deux mains* ne lui correspondent guère (malus de 1 point de plus en Att et Prd).

Chasseur hors pair, il développe généralement une bonne maîtrise de l'*arc* et de la *fronde* :
- bonus d'1 point aux dégâts dés le niveau 1
- bonus d'1 point aux touchés à partir du niveau 5.

Protections. Toutes les protections lui sont autorisées. Mais sa préférence va nettement à la *veste de cuir*, cloutée ou non, qui lui permet d'évoluer en complète liberté, sans trop de poids, ni trop de bruit. Il y joint souvent un *bouclier de bois*.

Pour le reste :

Cuirasse d'écaille :		Adresse perte de 2 points.
Armures :	malus de 3 en Att et 4 en Prd	Adresse perte supplémentaire de 1 point.
Bouclier de Fer :	malus de 1 en Att	

ꕥ Aptitudes

Pistage (III) – *Orientation* (III) – *Dressage* (III) – *Réparer les Armes* (II) – *Chasse* (III) – *Connaissance des Animaux* (III)
(Cf. plus loin)

Réactivité Particulière

Le Rôdeur est un aventurier des forêts. Il passe de nombreuses nuits à la belle étoile, lorsqu'il arpente son territoire, et ces séjours solitaires, durant lesquels il ne dort que d'un oeil, le conduisent à développer une réactivité supérieure à la moyenne. Toujours aux aguets, il n'est surpris que sur un 1 sur un D6. De même, il sait agir au mieux et au plus vite, jouissant ainsi d'un bonus de 2 en initiative.

Déplacement

Coutumier des longues marches en forêt, le Rôdeur développe une extraordinaire résistance à la fatigue, qui lui permet de **marcher deux fois plus longtemps que la moyenne des humains** « normaux ».

Dés le niveau 4, il peut, dans les terrains boisés, se déplacer sans être ralenti par la végétation, et surtout, sans laisser la moindre trace de son passage, tout comme le ferait un Druide.

Discrétion

Le Rôdeur possède la capacité de **« Déplacement Silencieux »**, au même niveau que le Voleur. Il ne souffre d'aucun malus lors de ses tentatives en milieu extérieur (feuillage, branchettes…).

Pistage et Orientation

Chasseur sans pareil, le Rôdeur peut passer des heures à traquer une proie (il fait 2 fois moins d'épreuve de pistage qu'un individu normal) à travers la forêt la plus profonde.
Il possède le *Pistage* au degré III dés son niveau 1. Il ajoute à la note de pistage 1 point par trois niveaux qu'il possède (arrondi à l'entier inférieur).

Orientation est une autre aptitude de coureur des bois que le Rôdeur possède immédiatement au degré III.

Les Animaux

Coureur des bois et protecteur de la faune, le Rôdeur dispose d'aptitudes très nettes dans le domaine animal, telles que :

- ***Connaissance des Animaux*** au degré III

- ***Dressage***, au degré III, qui lui permet de domestiquer un animal, tout comme l'aptitude traditionnelle, mais avec un bonus d'un jet supplémentaire en cas d'échec, valable uniquement sur une race précise, au choix du Rôdeur au niveau 1.

- ***Calme sur les Animaux*** des Forêts (en fait de son milieu de prédilection). Il peut ainsi tenter de calmer, par une épreuve de Charisme plus ou moins modifier selon les circonstances, et qui lui prend de 1 à 10 assauts. A noter qu'un animal ainsi calmé ne devient un animal domestique, mais qu'il considère simplement le Rôdeur comme un individu potentiellement non-agressif. Notons encore que ce calme peut être tenter sur un animal des jungles ou des marais, mais plus difficilement.

- ***Rencontre d'un animal suivant***. Si le Rôdeur désir s'attacher l'amitié d'un animal, il doit consacrer au moins un mois à l'observer, à l'approcher par des offres de nourriture, à l'habituer à sa présence. Au terme de ce mois, le Rôdeur lance une épreuve de pourcentage, égale à 4 fois son niveau. En cas d'échec, mieux vaut abandonner définitivement la tentative avec cet animal précis. Par contre, si l'épreuve est un succès, il pourra continuer son approche encore un mois, et tenter une nouvelle épreuve, égale à 6 fois son niveau, qui indiquera par son succès, que l'animal lui est attaché par son affection.

- ***Perception des sentiments animaux***. En permanence, pour les animaux qu'il croise et peut observer au moins 2 assauts, le Rôdeur perçoit les sentiments de crainte ou de joie, de courage ou de peur, de faim ou de satiété, etc… comme au travers d'un sortilège de Télesthésie.

- ***Chasse***, aptitude au degré III dés le niveau 1 pour le coureur des bois. Avec un bonus de 1 point par deux points de Perception au dessus de 14.

Bonus sur races



C'est ici que réside l'avantage essentiel du Rôdeur pour les combats. Habitué aux combats face à certaines créatures, le Rôdeur bénéficie d'avantages non négligeables au corps à corps contre celles-ci.
C'est dés son premier niveau, que le Rôdeur choisit 6 « Races Adversaires ». Il opère son choix parmi les Races ci-dessous, en choisissant 2 Races chez les « Petits », 2 chez les « Moyens » et 2 chez les « Grands » :

Petits : Ampiwegs, Derros et Duergars, Gobelins, Hommes-Salamandres, Kobolds,

Moyens : Gnolls, Goblours, Hobgobelins, Hommes-Reptiles, Homme-Sauriens, , Orques (tous), Quereks, Wamblas.

Grands : Ettins, Géants des Collines, Géants du Feu, Géants du Froid, Géants des Pierres, Géants des Montagnes, Mort-Trolls, Ogres, Ogres Gris Ombres des Roches, Tertres Errants, Trolls, Trolls à deux têtes,

Les Bonus du Rôdeur sont calculés ainsi :

Niveau	Avantages	Niveau	Avantages
1	*+1 PI*	**12**	*Deuxième parade entière*
2	*+2 PI*	**13**	-
3	-	**14**	*+8 PI*
4	*+3 PI*	**15**	-
5	*+4 PI*	**16**	-
6	-	**17**	*Troisième parade à ½*
7	*+5 PI*	**18**	-
8	*Deuxième parade, divisée par 2*	**19**	-
9	*+6 PI*	**20**	-
10	-	**21**	*Troisième parade à 1/3*
11	*+7 PI*		-

*

ꕥ Soins

Lorsqu'il est seul, c'est-à-dire assez souvent, le Rôdeur est obligé de se soigner lui-même. Il connaît pour ce faire assez bien les **plantes curatives** qu'on peut trouver dans la nature. Il a pour les trouver 5% de chance par niveau (90% de Maximum)(plus ou moins selon la saison, la région…). Chaque recherche dure une heure.

- ***Traiter les Fièvres et les infections***.

Ce sont des potions assez difficiles à confectionner. Elles permettent, si elles sont ingérées rapidement après le début de l'affection, de contrer les effets d'une fièvre, et si le traitement est suivi, de guérir fièvres et infections.
Pour fabriquer de telles potions, le Rôdeur doit trouver deux types de plantes, une plante de soin classique, et une plante de guérison en rapport avec le type de fièvre observée. Il doit donc réussir deux recherches de plante.
Ensuite, il doit en faire le mélange, en faisant chauffer les deux, un peu comme pour une tisane, avec environ 50 centilitres d'eau. Il doit réussir une épreuve de Sagesse, puis d'Intelligence, et enfin d'Adresse.

N.B. : les plantes ne peuvent être conservées plus de 24 heures avant utilisation dans la confection de la potion.

- *Potions de Guérison des Blessures*.

Ces potions permettent à l'utilisateur de reprendre les points de vie perdus, dans un combat, une chute… Il doit pour cela trouver une dose de plante, et la faire chauffer dans 25 centilitres d'eau, en réussissant avec un bonus de 2 points sur chacune une épreuve de Sagesse, d'Intelligence et d'Adresse.
Une telle potion peut guérir les points de vie ainsi : (1D6/2niv) jusqu'au niveau 9, puis (5D)+(1/(niv-9)).
Ainsi, un Rôdeur de niveau 5 pourra obtenir des potions de 3D6 points de vie. De même, un Rôdeur de niveau 14 pourra confectionner une potion de 5D6+5 points de vie.

N.B. : la durée de vie de ces potions de soin est de 24 heures pour une efficacité maximum. De 24 à 48 heures, les effets sont de moitié. Et de 48 à 72 heures, les effets sont égaux à ¼ de ce qu'ils auraient pu être.

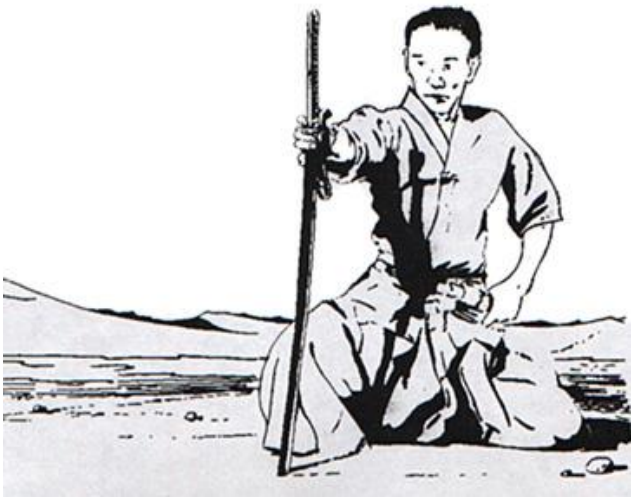
*
* *

« Si la faune et la flore ne sont pas protégées, y compris de nos aspiration humaines déraisonnables, il n'y a pas cher à parier de notre espérance de vie sur ce monde ! »

Joseph Bovus (740~… du S.C.)
Rôdeur dans les forêts du centre d'Ilvanir



Le Samouraï



Héritier d'un art de vivre et de mourir, gardien de la société médiévale Ozzo'Kurienne, le Samouraï est un guerrier emprunt d'une philosophie particulière, mise en code dans le « Bushidô ».
Combattant exceptionnel, qui consacre une bonne partie de son temps à l'entraînement martial, le Samouraï doit aussi se montrer esthète. En tout moment de son existence, il se doit de « bien agir », conscient de représenter la classe dirigeante il ne peut se permettre de faillir.

Toute la vie du Samouraï est vouée à l'art de la Guerre, à la maîtrise du sabre, mais aussi à la poésie et à la compréhension de la cérémonie du thé. Il est en permanence plongé dans une quête du « sens de l'existence ».
De plus, prédestiné à gouverner un village, un territoire, pour la plus grande satisfaction de son maître (*Daimyo*), le Samouraï doit être familier des affaires économiques et humaines.
En fait, toute la vie du Samouraï est une recherche de l'équilibre entre le mental et le physique. Il doit atteindre la perfection et la sérénité, pour lui-même bien sûr, mais surtout pour son maître, pour bien le servir.

Le Bushidô est pour le Samouraï un guide, un fil d'Ariane qui lui permet de demeurer digne, de ne pas s'écarter du droit chemin qui conduit à la perfection, et à la compréhension ultime que confère la grande sagesse.
Parfaitement connu du Samouraï, le Bushidô est une règle de vie dont il ne doit pas s'écarter. Il préférera presque toujours mourir plutôt que d'y contrevenir.
D'ailleurs, « le Samouraï est toujours prêt à mourir », pour son seigneur, pour l'Empereur, pour l'empire, pour l'honneur…

La loi du Bushidô.
Tout samouraï digne de ce nom se plie à cette loi. ➢ Le vrai courage consiste à vivre quand il est juste de vivre, à mourir quand il est juste de mourir. ➢ Il faut songer à la mort avec la conscience vive de ce qu'exige l'honneur d'un samouraï (peser chaque parole avant de la prononcer), se demander avant de répondre si ce que l'on a à dire est vrai. ➢ Manger avec modération, éviter la volupté. ➢ Après les tâches quotidiennes, se souvenir du mot « mort », ne pas faillir de le mettre en son cœur. ➢ Un hommequi méconnait la vertu n'est pas un Samouraï. Pour tout homme, les parents sont comme la tige de son propre corps, lui-même est branche consanguine de ses parents. ➢ Respecter la règle de « la tige et des branches ». L'oublier, c'est ne jamais parvenir à comprendre ce qu'est la vertu. ➢ Un Samouraï se conduira en fils et en sujet fidèle. Il ne quittera pas son suzerain, quand bien même le nombre de ses sujets passerait de cent à dix, de dix à un. ➢ En temps de guerre, le témoignage de sa loyauté consistera à se porter s'il le faut au-devant des flèches ennemies sans faire cas de sa vie. ➢ Loyauté, esprit de justice, bravoure sont les trois vertus naturelles du Samouraï. ➢ Un Samouraï, où qu'il dorme, ne doit pas mettre les jambes dans la direction du logement de son suzerain. De même, quand il s'exerce au tir à l'arc, il ne doit pas pointer ni lancer sa flèche dans la direction de son suzerain, ou encore quant il pose son arme. ➢ Le faucon ne pique pas les épis, même quand il meurt de faim. De même un Samouraï se servant d'un cure-dents fera-t-il semblant de s'être régalé, même quand il n'a pas mangé. ➢ Si à la guerre un Samouraï perd le combat et s'il est obligé de livrer sa tête, il manifestera hardiment son nom à l'appel de l'ennemi et mourra en souriant, sans aucune vile allure. ➢ Etant gravement blessé, si gravement qu'aucune opération chirurgicale ne puisse le guérir, il parlera correctement devant ses supérieurs et ses pairs, et mourra avec sang-froid, se rendant bien compte de l'état de sa blessure. ➢ Un samouraï qui ne serait que fort n'est pas admissible. Sans parler de la nécessité des études en sciences, il faut qu'il profite de ses loisirs pour s'exercer à la poésie et comprendre la cérémonie du thé.

Extrait du Budo Shoshin Shu (sous forme codifiée), planète Terre, par Daidoji Yuzan, 1639-1730

Etant corps et âme dévoué à un seigneur, le Samouraï est le plus souvent d'alignement Loyal et Neutre.

☙ Valeurs de base

Un Samouraï doit disposer d'un minimum de 11 en **Courage**, de 11 en **Intelligence**, de 13 en **Adresse**, de 12 en **Force** et de 14 en **Sagesse**.

Son **énergie vitale de base est de 35 points** s'il est Ozzo'Kurien, et de 30 seulement s'il ne l'est pas.

Au niveau 1, son **Attaque est de 10** et sa **Parade de 8**.

Il effectue ses jets de Sauvegarde sur les tables du Guerrier.

Sa **cadence de combat** est la N°1 (Samouraï, Cavalier, …)

☙ Armes et Protections.

Armes. Le samouraï dévoue sa vie à la maîtrise de la voie du sabre. Bien plus qu'une arme de prédilection, le Katana est ainsi pour le Samouraï un compagnon, une chose douée d'une âme propre, qu'il faut respecter.



En addition du Katana, il manie sept autres armes traditionnelles.

- Au corps à corps :le *Tachi* (le sabre à deux mains), le *Wakizachi* (sabre court), le *Tanto* (sorte de dague), *l'Hamidashi* (sorte de poignard), *l'Aikuchi* (couteau utilisé surtout pour les sacrifices rituels) et la Naginata (sorte de lance à large lame).

- A distance : l'arc long Ozzo-Kurien (dont la forme lui permet de décocher à cheval) et le shuriken (étoile de métal utilisée à courte portée) (2 lancés possibles par assaut).



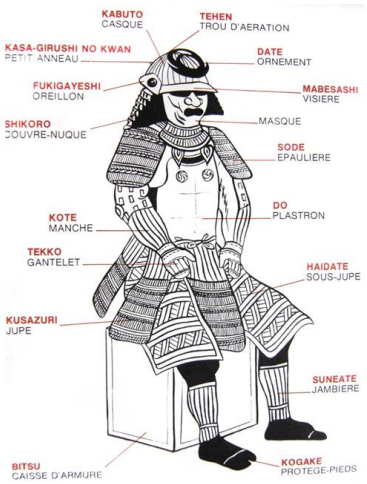
N.B. : sauf en cas de danger de mort absolu, un Samouraï n'utilise pas d'armes non-traditionnelles. L'utilisation de telles armes est affectée d'un malus de 2 pts en Attaque et de 3 pts en Parade.

> *La voie royale du sabre*
> Le sabre est l'objet le plus précieux du samouraï. Il est manié avec le plus grand respect et possède une âme propre. L'affront fait au sabre est un affront fait au Samouraï
> Deux des plus célèbres types de sabres étaient le *Masumune* et le *Murasama*.
> - *Masamune* : lame qui devient le produit achevé de la puissance mentale et spirituelle de son créateur
> - *Murasama* : extrêmement tranchant, ce sabre est maléfique et assoiffé de sang
> Pour reconnaître ces deux types de sabres, il suffit de les tremper dans un cours d'eau. Les feuilles mortes évitent le *Masamune*, mais se jettent sur le *Murasama* en ses faisant couper en deux.

Pour conserver une bonne maîtrise des armes, le Samouraï est astreint à un entrainement sévère, d'au moins 1 heure par jour en campagne, et de 3 heures par jour au repos.

N.B. : le Samouraï n'utilise jamais d'armes magiques, mais, si possible, des armes d'une excellente facture, qui pourront être +1, +2, +3, +4 et même +5, selon le métal utilisé et l'habileté du forgeron.

Protections. Soucieux de la liberté de ses mouvements, la protection la plus fréquente du Samouraï est le kimono (sorte de longue robe, ample, généralement décorée avec finesse et serrée à la ceinture) qui lui apporte une protection de 1 point, ou de 2 points s'il est matelassé.



S'il part en guerre, il peut revêtir une armure traditionnelle, accordant de 4 à 6 points de protection (risque d'être endommagé de 14%). Cette armure encombre le Samouraï lui faisant perdre 1 point d'adresse, et le place sur la cadence de combat d *Guerrier*. Cette armure est un savant mélange d'osier, de bois, de corde et de métal. Elle n'est presque jamais portée en cas de duel.

Vitesse de déplacement pour un Samouraï avec armure :

Protection 4 :	*5 m par seconde*	*-1 en Adresse*
Protection 5 :	*4 m par seconde*	*-1 ou -2 en Adresse*
Protection 6 :	*3 m par seconde*	*-2 en Adresse*

Un Samouraï n'utilise pas de bouclier (« celui qui se cache derrière un bouclier est un faible, il va au combat avec la peur d'être vaincu »).

Même en cas de danger de mort, un Samouraï ne revêt pas de protections non-ozzo'kuriennes.

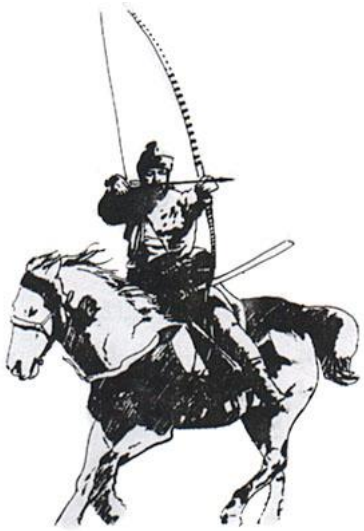
☙ Capacités Particulières.

- Aptitudes de base. Dès le début de sa carrière, le Samouraï dispose des aptitudes suivantes :
Dessin (degré III) - *Lecture et Ecriture* (degré III) - *Protocole* (degré III) - *Réparer les Armes* (degré III) - *Réparer les Protections* (degré III) - *Chasse* (degré III) - *Equitation* (degré III)

- Détection du Bien et du Mal. S'il se concentre, le Samouraï peut détecter le Bien ou le Mal chez une personne, dans un lieu, un objet. La portée maximale de cette sensation est d'environ 20 mètres et le sujet de la détection doit être visible.

- Détection du Danger. Sans devoir se concentrer particulièrement, le Samouraï, toujours en éveil, peut percevoir un danger à une portée de 50 mètres. Le danger doit le concerner directement. Le Samouraï ne sait pas de quel type de danger il s'agit ni d'où il vient précisément.

- Art Martiaux du Moine. Le Samouraï pratique une forme de combat à main nue particulière, très proche de la technique du Moine. Il utilise les mêmes notes que lui pour les attaques, les parades, la cadence. Il pratique le Poing Percutant, le Pied Percutant et le Coup de Pied Sauté.
Il n'utilise jamais de *poing d'Ang'Mar* ou d'autres ustensiles de ce genre.
Le développement du Samouraï est limité pour l'Art Martial au niveau 6.



- Tir à l'arc à cheval. S'il possède une aptitude d'Equitation au degré cinq, le Samouraï peut tirer à l'arc en chevauchant, sans malus supplémentaire.

- Immunité aux PSI. Par la pratique intense de la méditation, le Samouraï développe un contrôle mental tel qu'il se trouve automatiquement immunisé aux effets des PSI.
Le Samouraï ne peut avoir lui-même de PSI.

- Bonus au Jets de Protection sur les Sorts. La grande maîtrise mentale des Samouraïs leur permet de mieux réagir aux effets d'un sortilège magique. Ils jouissent donc d'un bonus de 1 point sur leurs jets de protection sur les Sorts.

- Déplacement furtif. Par son entraînement martial intense, le Samouraï développe une grande agilité. Cette souplesse lui permet d'utiliser, comme un voleur de même niveau, les disciplines de Déplacement Silencieux et Dissimulation dans l'Ombre.

- Récupération physique. Le corps du Samouraï est toujours surentraîné, donc physiquement plus fort. Par ailleurs, son mental lui permet de récupérer plus vite encore.
Ainsi, en état de repos complet (sommeil, méditation) le Samouraï récupère 1 point de vie par heure (au maximum son niveau d'heure par jour).

- Kï. Dès le niveau 3, le Samouraï peut utiliser un Kï lui permettant de paralyser jusqu'à trois adversaires au corps à corps.
1°) Pour que ce Kï soit effectif, le Samouraï doit réussir un jet de concentration sous (niveau x 3)%.
2°) Pour qu'il parvienne à affecter un ennemi, le Samouraï doit obtenir en lançant son niveau de D6 plus 1 D et en ajoutant son Charisme, un résultat supérieur à la Résistance à la Magie de son adversaire plus 3D6 (si plusieurs adversaire, les effets sont calculés séparément).

En cas de succès, l'adversaire ne peut frapper à l'assaut suivant
En cas d'échec, l'adversaire frappe mais avec un malus de 2 points.

N.B. : lancer un Kï n'utilise aucun temps de combat.
N.B. : il n'y a pas de nombre de Kï limite dans une journée, cependant, peu de Samouraï se ridiculiserait en lançant des Kï à n'en plus finir…

- Kiaï. A partir du niveau 6, le Samouraï peut utiliser le Kiaï, une libération d'énergie physique et mentale.
La force du Samouraï augmente de 3 points durant un assaut.
Ce Kiaï peut être utilisé hors combat pour permettre au Samouraï de réaliser un effort plus important.
Le Samouraï peut lancer ce Kiaï son niveau de fois par jour plus deux fois (8 fois dès le niveau 6).

N.B. : lancer un Kiaï n'utilise aucun temps de combat.

- Iaï-Jutsu. C'est l'équivalent du « dégainé rapide » (Cf. la botte du guerrier). Avec le Iaï-Jutsu, le Samouraï ne perd plus aucun temps d'action pour dégainer. Il sort son sabre comme l'éclair et se trouve prêt à effectuer une initiative.

- Résistance à la Chaleur et au Froid. A partir de son niveau 8, et par sa maîtrise corporelle et mentale évidente, le Samouraï parvient à résister mieux que quiconque aux conditions de température les plus extrêmes. Dans de telles conditions, il bénéficie d'un bonus de 50% sur toutes les épreuves imposées aux humains normaux.

- Résistance à la Faim. Dès le niveau 9, et en contrôlant sa faim, le Samouraï peut jeûner durant une assez longue période sans que le jeûne ait d'effet négatif sur son corps et ses capacités. Au niveau 9 il peut jeûner ainsi durant 3 jours. 4 jours au niveau 10, puis 5 au niveau 11…

- Coup de Bretteur. En accédant au niveau 9, le Samouraï est suffisamment expérimenté pour développer automatiquement le « Coupe de Bretteur » (sort de coup de maître à 3 en Attaque).

- Coup Massif. A partir du niveau 11, le Samouraï obtient un doublement de ses points d'impacts sur un coup de maître à l'as (1/20 en attaque). Il ne relance dans ce cas le D20 que pour obtenir éventuellement un 19 ou un 20 qui indiquerait que l'adversaire, comme à l'accoutumé, est mis dans le coma pour quelques assauts ou tué net.



- Prescience des Attaques. A compter du 12ème niveau, le Samouraï possède des sens si aiguisés qu'il développe une véritable « prescience des attaques ». Ainsi, s'il le souhaite, il frappe toujours le premier dans un combat.
Il n'existe aucun moyen de masquer ses intentions d'attaques frontales, sauf pour un moine d'un niveau au moins égal à 11, ou pour un autre Samouraï d'un niveau supérieur ou égal.

- Double Parade. Dès le niveau 13, la prescience des attaques est si développée chez le Samouraï qu'il est capable d'effectuer une seconde parade sur un assaut (la première avec valeur normale et la seconde à ½).

- Kï qui tue. Lors de son accès au niveau 15, le Samouraï développe une évolution de son Kï. Celui-ci, s'il fonctionne correctement (Cf. plus haut) possède en outre 0,2% de chance par niveau de tuer net un adversaire paralysé (soit 3% de chance au niveau 15 et 4% au niveau 20). La mort a lieu par arrêt cardiaque instantané.

- Coup Massif sur un 2. A partir du niveau 16, le Samouraï obtient aussi un doublement de ses points d'impacts sur un coup de maître à deux (2/20 en attaque).

- Trancher un membre. A compter du niveau 18, le Samouraï peut, s'il le désire, trancher un membre d'un adversaire sur un coup de maître à l'as (1/20 en attaque). Quel que soit le choix du Samouraï, les dégâts seront de toute façon multipliés par deux. S'il tranche un membre, le Samouraï doit lancer un D4 pour savoir quel partie du corps de l'adversaire il tranche (1 : bras droit, 2 : bras gauche, 3 : jambe droite, 4 : jambe gauche)

- Trancher un membre sur un 2. A compter du niveau 21, le Samouraï peut aussi, s'il le désire, trancher un membre d'un adversaire sur un coup de maître à deux (2/20 en attaque). Quel que soit le choix du Samouraï, les dégâts seront de toute façon multipliés par deux.
S'il tranche un membre, le Samouraï doit lancer un D4 pour savoir quel partie du corps de l'adversaire il tranche (1 : bras droit, 2 : bras gauche, 3 : jambe droite, 4 : jambe gauche)

N.B. : à ce niveau, en cas de coup de maître à l'as (1/20 en attaque), le Samouraï peut choisir de trancher le membre de son choix, et dans 25% des cas, il peut aussi trancher la tête de son adversaire.

Niveau	Détection du Danger (%)	Détection du Bien et du Mal (%)	Bonus de P.I. pour armes traditionnelles	Avantages
1	15	5		
2	19	9		
3	23	13		Kï
4	27	17	+1	
5	31	21		
6	35	25		Kiaï
7	39	29	+2	Iaï-Jutsu
8	43	33		Résistance à la Chaleur et au Froid
9	47	37		Résistance à la Faim + Coup de Bretteur
10	51	41	+3	
11	55	45		Coup Massif sur un 1
12	59	49		Prescience des Attaques
13	63	53	+4	Double Parade
14	67	57		
15	71	61		Kï qui tue
16	75	65	+5	Coup Massif sur un 2
17	79	69		
18	83	73		Trancher un membre sur un 1
19	87	77	+6	
20	91	81		
21	95	85	+7	Trancher un membre sur un 2

Voir est plus important que regarder, la règle est de voir sans voir, de percevoir sans fixer l'attention, de pressentir et non de parer ou de répondre à une attaque, ce sont les yeux intérieurs qui voient.

Mushashi

On doit toujours viser plus loin que la cible, on doit viser très loin, c'est notre vie. C'est tout notre esprit qui part dans la flèche, et lorsque l'on a tiré, ce n'est jamais fini. Une flèche, une vie. Un tir, une vie : le rythme unique qui engage l'être tout entier

Mushashi



☙ Restrictions

- Objets Magiques. En raison de son code de l'honneur, le Samouraï est soumis à d'importantes restrictions dans l'utilisation des objets magiques. Le Samouraï méprise les objets permettant d'augmenter des capacités de façon non-naturelle. Il n'utilisera donc pas de potion de Force, ni d'Héroïsme, pas d'anneau de Courage ou d'Ambidextrie, pas non plus de bracelet augmentant la protection…
Il peut par contre, en cas de besoin, utiliser des objets magiques permettant le vol, la respiration aquatique, l'invisibilité…



- Utilisation d'armes magiques. Il est écrit dans la rubrique « Armes et Protections » : *« N.B. : sauf en cas de danger de mort absolu, un Samouraï n'utilise pas d'armes non-traditionnelles »*.
La lutte contre une créature qui ne peut être blessée que par des armes magiques (démons, anges, diables…) peut entrer dans le cadre des dérogations à l'utilisation d'armes non magiques et non-traditionnelles.
Cependant, dans ce cas, le Samouraï ne gagne que 50% des points d'aventure normaux liés à ce combat, et jamais aucune augmentation de son Honneur, même si l'acte a été particulièrement héroïque.

- Biclasse. Le Samouraï ne peut être bi-classé avec autre chose que le Moine.

☙ L'Honneur.

Le Samouraï est un guerrier très puissant, mais il est surtout un personnage doté de caractéristiques intellectuelles très particulières, très difficile à interpréter. Pour simuler correctement l'importance que revêt la notion d'honneur dans cette caste, le joueur tiendra compte d'une note d'Honneur, dont les évolutions auront des conséquences sur l'avancement en niveau du Samouraï et sur sa vie elle-même.

Evénements positifs	Effets		Evénements négatifs	Effets
Acte de bravoure avec notoriété	**+2**		Battre en retraite	**-2**
Acte de bravoure restant inconnu	**+1**		Briser son sabre	**-5**
Acte héroïque restant inconnu	**+2**		Faute légère vis à vis du Daymio	**-2**
Acte héroïque avec notoriété	**+3**		Faute importante vis à vis du Daymio	**-4**
Affront lavé, fait à un tiers	**+1**		Faute grave vis à vis du Daymio	**-6**
Affront lavé, fait à soi	**+2**		Manquement aux règles du Bushido	**-2**
Recevoir une charge de Jito	**+3**		Manquement grave aux règles du Bushido	**-6**
Recevoir une charge de Daymio	**+6**		Mesquinerie	**-1**
Respect de la parole donnée, sur un sujet difficile	**+1**		Parjure, manquement à la parole donnée	**-6**
Sacrifice important fait à un temple de sa divinité	**+1**		Perdre son Daymio	**-8**
Trouver un Daymio	**+5**		Refuser un Duel (défi)	**-5**
Vengeance de Clan accomplie	**+4**			

A la création du personnage, le MdJ indique le montant de la « caractéristique » d'honneur du Samouraï (généralement proche de 0). Au fil des aventures, il tient le Samouraï informé de l'évolution de cette « caractéristique » et des effets qu'elle entraîne sur son personnage.

Niveau d'Honneur	Effets		Niveau d'Honneur	Effets
+20	Bonus de 12% aux points d'aventure		**-10**	Malus de 7% aux points d'aventure
+18	Bonus de 7% aux points d'aventure		**-15**	Malus de 10% aux points d'aventure
+15	Bonus de 5% aux points d'aventure		**-18**	Malus de 15% aux points d'aventure
			-20	Si pas d'amélioration sous une semaine, suicide rituel

☙ La Hiérarchie.

Il existe deux systèmes de référence hiérarchique pour les Samouraï.

1°) la structure sociale.
L'**empereur**, c'est le maître de toutes les affaires spirituelles et religieuses.
Le **Shogun**, c'est le maître militaire de l'empire (toujours un Samouraï). Il est théoriquement soumis à l'empereur.
Les **Daimyos** sont les maîtres des provinces de l'empire. Entre eux les rivalités peuvent parfois conduire à des guerres territoriales ou d'honneur (ce sont souvent des Samouraïs).
Les **Jitos** sont les seigneurs des petits fiefs (tous sont des Samouraïs).
Les **Samouraïs** appartiennent à la caste supérieure de la société. Ce sont tous des seigneurs, mais seuls les Jitos possèdent un fief.

2°) la structure martiale.
Le respect qui s'instaure entre Samouraï est lié directement à la puissance martiale. Plus un Samouraï est de haut niveau, plus il est respecté des siens.
On assiste parfois, à des « duels à merci » entre Samouraïs qui souhaitent simplement savoir comment établir le rapport hiérarchiques entre eux.
Ces duels sont cependant assez rares.



« La route de la Racine Infinie serpente dans tous les royaumes, au milieu de tous les cœurs… Elle nous indique les endroits tout particulièrement sacrés de la Nature que nous aimons. »

Luming Shukomo
Samouraï – Maître des *Centuries Pourpres*
Membre de la *Horde Noire*



Le Spadassin…



Le Spadassin est une sorte de spécialisation de voleur et de guerrier.
Les Guildes de voleurs aiment à compter souvent un ou deux membres pratiquants ce métier, ils sont alors les gros bras de la guilde, ceux qui, dans les coups durs ou les « stratégies d'impression », s'occupent de tous les travaux physiques ou d'intimidation. Si un aubergiste que la Guilde « protège », refuse de s'acquitter de sa « petite redevance », s'il faut encaisser les pièces d'or d'un chantage, ou casser les deux jambes d'un rival prétentieux, c'est aux spadassins qu'on fait appel.

Le plus souvent, le Spadassin est un homme sans état d'âme. Lorsqu'il est payé, souvent grassement, pour un travail, il l'accomplit, jusqu'au bout, que se soit une mission de protection d'un riche bourgeois, ou la récupération d'une « redevance ». Et si pour accomplir son « boulot », le Spadassin doit utiliser ses muscles… Il n'hésite jamais. « La fin justifie les moyens » est un adage qui convient bien aux représentants de ce métier dans lequel les scrupules sont aussi rares que les fins de vies tranquilles et paisibles, installé comme fermier…
Les cas de conscience sont si peu courants, dans sa vie professionnelle, que rien ne l'empêche ensuite de travailler pour celui-là même à qui il vient de nuire, si celui-ci paye bien.
La moralité n'est pas le fort du Spadassin qui préfère bien souvent son intérêt !

On trouve énormément de spadassin chez les gardes du corps. Ils se montrent généralement très compétents dans de telles fonctions, grâce à leurs capacités à combattre en protection avec leur double, voire triple parade, et leur capacité d'adaptation à toutes les nouvelles situations.
Car il ne faut pas croire que les spadassins soient des brutes épaisses, dénuées de ruse et de réflexion. Au contraire. Seulement, on les paye le plus souvent pour exécuter, alors ils obéissent.
Ce sont généralement des hommes qui agissent avec un « professionnalisme » déterminé.

☙ Valeurs de base

Pour devenir spadassin, un individu doit obligatoirement posséder au moins les valeurs suivantes : 12 en **Force**, 11 en **Adresse** et 12 en **Intelligence**.

Au niveau 1, le Spadassin commence sa carrière avec un potentiel de **30 points de vie**.
Sa note d'**Attaque** est de **10** et sa **Parade** de **8**.

Pour le combat au corps à corps, le Spadassin utilise la **cadence de combat** N°1 (Cavalier, Samouraï, …) lorsqu'il utilise une dague. S'il vient à manier une autre arme, il est considéré de ce point de vue comme un Guerrier.
C'est à dire qu'un Spadassin de niveau 7 peut frapper 3 fois sur 2 assauts avec une dague, mais seulement 1 fois par assaut s'il manie une épée, ou une hache…

Le Spadassin utilise les Jets de Sauvegarde du Voleur.

☙ Les armes et protections.

- Armes. Le Spadassin est un maître d'arme confirmé. Il connaît le maniement des armes aussi bien que n'importe quel Guerrier non-spécialiste et peut utiliser sans problème toutes les armes y compris celles à deux mains.
Sa préférence va cependant à la **dague** qu'il manie particulièrement bien (0/0). Avec elle il obtient le meilleur de sa cadence, en attaque comme en parade. Elle lui donne la souplesse au combat et ne l'encombre jamais.

- Protections. Toutes les protections lui sont permises, mais c'est avec une cotte de cuir, ou de cuir cloutée, qu'il se sent le plus à l'aise. Il peut aussi manier n'importe quel type de bouclier.

Cotte de maille :	malus de 1 en Att et 2 en Prd.	malus d'Adresse normal
Cuirasse d'écaille :	malus de 2 en Att et 3 en Prd.	malus d'Adresse normal
Armures :	malus de 3 en Att et 3 en Prd.	malus d'Adresse normal

☙ Capacités spéciales.

- Aptitudes innées. Dés le début de sa carrière, le spadassin dispose des aptitudes suivantes : *Estimation* (degré III) - *Combat à main nue* (degré III) - *Pratique des Nœuds* (II) - *Torture* (degré II) (sur l'Intelligence)

- Parade. Lorsqu'il utilise une dague, le Spadassin possède l'avantage de parer plusieurs fois. Ses cadences de parades sont définies dans le tableau ci-après. Notez que si le Spadassin utilise une autre arme, il est considéré comme étant de deux niveaux inférieurs pour ses cadences de Parade.

Parades :	niv 3	2nd parade à 1/3 de la valeur normale
	niv 7	-- ½ --
	niv 10	-- entière avec malus de 2
	niv 13	3ème parade à 1/3 de la valeur normale
	niv 16	-- ½ --
	niv 18	-- entière avec un malus de 4

- Coup du Spadassin. Il équivaut à un back stab pour les dégâts (non cumulable avec un back stab), c'est une botte spéciale, de face, réalisable une seule fois pour chaque adversaire.
Le Spadassin ne peut réaliser un « Coup du Spadassin » que face à des créatures humanoïdes dont la taille n'excède pas 125% de sa taille propre.

- Déplacement Silencieux. Pour surprendre un adversaire, et donc minimiser les risques (le boulot implique rarement une conduite de Paladin…), le Spadassin a souvent recours à un maximum de discrétion.
Il développe pour ce faire le **déplacement silencieux** à un niveau égale à celui d'un voleur avec 2 niveaux de moins (2% de bonus par point d'Adresse > 15, et 1% par point de Perception > 15).

- Back Stab. Il l'utilise comme le voleur mais, là aussi, avec 2 niveaux de moins.



- Spécialisation d'arme. A partir du niveau 10, il peut à chaque niveau diminuer de 2 points, en Attaque ou en Parade, les handicaps de maniabilité d'une arme spécifique. Il doit tenir une comptabilité très précise de ces améliorations dans l'utilisation de ses armes, car il ne pourra aller au delà de 2 points en Attaque et en Parade pour une même arme.

N.B. : la spécialisation d'armes permet de diminuer voir de faire disparaître les malus, en aucun cas de donner des bonus à une arme.

Ainsi, un Spadassin ne pourra aller au delà des notes suivantes :
- avec une hache de guerre : 1D+4 (0/-1)
- avec une épée bâtarde : 1D+5 (0/-1)

Ces diminutions sont cumulables avec des bonus magiques de maniement d'une arme, mais sans pour autant pouvoir donner des bonus.
Pour obtenir ces avantages, le Spadassin doit s'entraîner au maniement de l'arme concernée durant une quinzaine de jours, à raison de 10 heures par jour. Il devra ensuite maintenir son entraînement, mais pour une heure par semaine seulement. Attention pourtant, si le guerrier déroge une seule semaine à cette obligation, il doit reprendre les 15 jours d'entraînement, comme pour une nouvelle spécialisation.

- Casse charge. En cas de charge effectuée contre lui, le Spadassin peut dans un même geste (qui évoque un peu celui des Riges du Silk'Or quand ils affrontent le taureau) faire une Parade (avec malus de 2 points) et opérer une Attaque (avec malus de 2 points).



- **Langue. Spécial : Argot des Voleurs**. C'est le langage des escrocs, celui des bas-fonds où règne la loi de la guilde et la culture de la rue. Il est hermétique à la compréhension des « caves », et c'est la langue qu'emploient tous les voleurs lorsqu'ils ont besoins de parler à mots couverts, sur le « zinc » d'un « troquet » ou au beau milieu d'un « fric-frac ».
Le Spadassin le parle couramment.

☙ Hiérarchie.

Il n'existe aucune notion de hiérarchie au cœur du métier de Spadassin. La seule qu'ils admettent un jour de reconnaître est celle d'une guilde de rattachement.

Malgré cela, on rencontre bien souvent des Spadassins qui vivent leur métier avec une loyauté intransigeante vis-à-vis de leur clientèle.

*

« Lorsque l'intérêt du client est menacé, l'honneur du Spadassin est de tout faire pour le défendre… Quitte à augmenter un peu les tarifs… »

Armand la Flèche (688~733 du S.C.)
Spadassin installé dans la cité de *Laelith*

Le Sorcier Wüking...

« Troldmand »



N.B. : pour plus d'information voir « Wüking » dans le ***Guide des Races***

Le Troldmand est un jeteur de sorts des peuples Wükings. C'est littéralement le « sorcier » pour ce peuple originaire des confins glacés du nord, mais dans les faits, le Troldmand est bien plus qu'un magicien : il est un homme de science au service des Dieux, le gardien des savoirs anciens.
Lorsque son pouvoir est grand, il accède également aux secrets desseins des Divinités et devient souvent un guide spirituel essentiel pour son peuple.

Le statut social du Troldmand est important dans la société wüking. C'est un homme qui compte, qu'on consulte avant les expéditions presque autant qu'un prêtre.
Il est aussi celui qui concoure à la formation des guerriers berserkers.

ꕥ Valeurs de base

Le Troldmand doit posséder les valeurs minimums suivantes : 12 en **Intelligence** et 12 en **Charisme**.

Naturellement héritier de la robustesse caractéristique de son peuple, le Troldmand commence sa carrière d'aventurier avec une **énergie vitale de 25 pts**. Son **énergie astrale est de 30** pts.

Les valeurs de combat du Troldmand sont de **8** en **Attaque** et de **6** en **Parade**.

Il utilise les Jets de Sauvegarde du magicien. Il réalise ses tirages de Qualités mineures selon les mêmes modes que les magiciens.

ꕥ Les Armes et Protections

Armes. Le Troldmand utilise les armes suivantes avec le maniement particulier :
- l'*épieu* (1D+2) (-1/-1) (à deux mains) (-2/-3) (à une main)
- le *poignard* (1D+1) (0/-3)



N.B. : le maniement de toute autre arme se fait avec un malus de 4 points en Attaque et de 4 points en Parade.
N.B. : sans son épieu, le Troldmand ne peut plus lancer ses sortilèges qu'avec 60% de chance de réussite.

Protections. Le Troldmand peut revêtir au maximum la cotte matelassée et le bouclier de bois rond.
Toute autre protection occasionne pour lui un risque d'échec de sort égal à (25-niv)%.



ꕥ le Troldmand et la magie

Le Troldmand est avant toute chose un jeteur de sorts. Pour accéder aux secrets de l'astral et maîtriser ses premiers sortilège, il doit étudier durant cinq années auprès d'un maître dont le niveau sera au moins égal à 8.
C'est ce maître qui lui enseignera la connaissance de l'astral, qui lui apprendra les secrets de l'alchimie, les fondements de la métamorphose…

Le Troldmand utilise les sortilèges de la liste des Ensorceleuses.

Sorts premiers
Accélération des Mouvements - Aura Féerique - Balle Flambante – Balsamon – Bannbaladi - Bille De Braise - Brise Bâton - Charme de Feu - Détection des Charmes – Esp – Force - Instrument Hanté - Invocation d'un Familier - Irrésistible Rire de Nihilia - Lame Avide - Lien Mortel - Lumen et Candella – Medousa - Molosse Enrage de Melvinguen – Moquerie – Murmure - Or des Fous - Peau d'écorce - Regard Magique - Repérage de Pièges – Télékinésie - Télesthésie

Sorts seconds
Amok - Asservissement des Animaux - Changement d'apparence - Contre Charme - Contrôle de la Température Sur 3 M - Corde Enchantée - Création de Squelettes - Discussion Oiseuse - Eclair Miroir - Enchantement d'un Objet - Escalade d'araignée - Flash Aveuglant de Donetahar - Fleche de Glace – Fracassement – Hétéromorphisme - Invisibilité sur Autrui - Jet de Couleur - Langage Animal - Localisation de Plante – Multiplication - Mur de Feu - Mur Fantasme - Octroi de Sorts aux Morts Vivants - Paralysie Végétale - Paroi de Glace - Parure de Pierreries Flottantes – Phytomorphose - Plombi Plombon - Portée Extraordinaire - Serviteur Invisible - Sphère de Protection – Téléportage - Vanitar Visibili – Ventriloquie - Vision Aveugle

Sorts troisièmes
Chute de Plume - Cône de Froid - Dissipation de La Magie - Eclair d'eau - Glyphe de Garde – Injonction – Malédiction - Mauvais Œil – Nova – Rapidité - Tueur Fantasmagorique

- Tableau de développement

Niv.	Nb de sorts	Potions	Capacités spéciale
1	*5*		
2	*6*		*Résistance au froid*
3	*7*	*1*	
4	*8*	*1*	
5	*9*	*1*	*Intuition*
6	*11*	*2*	
7	*13*	*2*	*Métamorphose primaire*
8	*15*	*2*	
9	*17*	*3*	
10	*19*	*3*	*Métamorphose secondaire*
11	*21*	*3*	
12	*23*	*4*	
13	*25*	*4*	
14	*27*	*4*	*Métamorphose ultime*
15	*30*	*5*	
16	*33*	*5*	*Oracle*
17	*37*	*6*	
18	*40*	*6*	*Berserker initiation*
19	*44*	*7*	
20	*48*	*7*	
21	*52*	*8*	

- Apprentissage d'un nouveau sortilège

Lorsque son niveau le lui permet, le Troldmand peut entreprendre l'étude d'un nouveau sortilège. Cette étude se fait généralement en solitaire. Munie d'un grimoire décrivant précisément le sortilège qu'il souhaite apprendre, le Troldmand doit étudier durant un temps égal à deux fois celui indiqué dans le Livre des Arcanes (Tome 2 - Formules et Formulettes) dans la partie « Ensorceleuses ».

Au terme de cette période d'étude, le sujet devra réussir ses épreuves d'Intelligence et de Sagesse avec un malus de 2 points sur chacune, en plus des éventuels modificateurs propres au sortilège considéré.

Si les deux épreuves sont un succès, alors le sortilège est connu.

N.B. : Un échec à l'apprentissage d'un sortilège pourra accorder un bonus de 1 point aux preuves consécutives à une nouvelle étude de cette formule (appréciation du M.J.).

NB : si le Troldmand apprend un nouveau sortilège en compagnie d'un Troldmand qui le possède déjà et dont le niveau est au moins égal au sien, il réalise ses épreuves d'Intelligence et de Sagesse sans malus autres que ceux indiqués pour le sortilège lui-même.

Huile de Slirce

Au cœur de ses nombreuses habiletés, le Troldmand possède le secret de la confection d'une huile particulièrement précieuse : le Slirce.

Cette huile est un composé de quatre substances (quantité pour 1 litre) :

- 25 gr de Sel Rouge
- 200 gr de graisse d'ogre
- 10 cl de sang d'elfe
- 5 cl de cervelle de lutin (ou assimilé)

Temps de réalisation : 6 heures de travail + 20 jours durant lesquels le mélange repose.

Epreuve : le Troldmand doit réussir un jet de Sagesse et un jet d'Intelligence.

- Développement du potentiel astral. Le Troldmand commence sa carrière avec une énergie astrale de 30 points.

Chaque fois que l'occasion s'en présente, mais au maximum une fois entre deux aventures, le Troldmand peut tenter d'augmenter son capital de points astraux en effectuant un « rituel de retraite ».

Il doit pour ce faire se rendre dans un lieu isolé et s'y installer pour au moins 3 jours complets. Durant ce rituel, le jeûne est de rigueur. Le Troldmand doit pouvoir brûler de l'encens, sacrifier 1 gramme de sel rouge par jour et oindre son corps d'huile de slirce. La valeur totale de ces éléments est de 50 pièces d'or environ.

Au terme de cette retraite, le Troldmand doit lancer une épreuve d'Intelligence et une épreuve de Sagesse.

Niveau	*Succès dans 2 épreuves*	*Succès dans 1 épreuve*	*Echec*
	Gain Pts astraux	*Gain Pts astraux*	*Gain Pts astraux*
1 à 3	2D6	2D4	nul
4 à 7	2D8+2	2D6+1	nul
8 à 11	3D10+4	3D8+2	1D6
12 à 15	4D10+6	4D8+3	2D6
16 à 19	5D12+8	5D10+4	3D6
20 et +	6D12+10	6D10+5	4D6

Ces Rituels sont éprouvants pour le Troldmand qui devra se reposer ensuite une journée complète.

- L'épieu, l'arme fétiche du Troldmand. C'est avec cette arme que le Troldmand lance ses sortilèges.

Privé de son épieu, il n'a plus que 60% de chance de succès dans la réalisation d'un sort.

Le Troldmand excelle dans le maniement de cette arme et obtient ainsi des modificateurs d'Attaque et de Parade réduits.

Dès le niveau 5, le Troldmand maîtrise l'usage en tant qu'arme d'haste et peut infliger un malus d'attaque de 2 points à ses adversaires de corps à corps (jusqu'à 3 individus, au-delà les autres ne sont pas affects).

- Enchantement de l'épieu. Il existe cinq degrés différents d'enchantement pour l'épieu.
Pour enchanter son épieu le Troldmand doit se retirer dans un lieu calme durant une heure environ et se soumettre aux épreuves indiquées dans les rituels suivants.



Degré I – « Roc » – L'épieu devient incassable, à l'image du bâton qu'utilise le Magicien.
Cette cérémonie coûte 5 PA au Troldmand, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées.

Degré II – « Economie » – L'épieu permet au Troldmand d'économiser 1 point sur le lancement d'un sortilège.
Cette cérémonie coûte 7 PA au Troldmand, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées avec un malus de 2 points.

Degré III – « Javeline » – S'il est lancé, l'épieu touche à coup sûr à une distance d'au plus 20 mètres et occasionne 1D+5 Points d'Impacts.
Cette cérémonie coûte 7 PA au Troldmand, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées avec un malus de 3 points.

Degré IV – « Javeline fidèle » – Lorsqu'il est lancé pour toucher un ennemi à une distance d'au plus 20 mètres, l'épieu réapparait après l'impact dans la main de son propriétaire. Le Troldmand peut ainsi lancer son épieu au plus 1 fois tous les deux assauts.
Cette cérémonie coûte 7 PA au Troldmand, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées avec un malus de 5 points.

Degré V – « Palissade » – Le Troldmand plante son épieu dans le sol et prononce le mot de commande. L'arme se multiplie alors et forme un cercle, autour de son propriétaire, en 5 assauts. La zone ainsi enfermée est de 2 mètres de circonférence par niveau du Troldmand. Lorsque le Troldmand prononce ensuite « Palissade disparaît ! », l'épieu réapparait dans les mains de son propriétaire en 1 assaut. Cette cérémonie coûte 7 PA au Troldmand, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées avec un malus de 7 points.

ꕥ Avantages Particuliers

- Aptitudes de début de Carrière : *Prévision du Temps* (degré IV) - *Navigation* (degré IV) - *Ident. Saveur et Odeur* (III) - *Traiter les Fièvres* (degré I) - *Lecture et Ecriture* (II) - *Dessin* (I) – *Orientation en mer* (III)



- Résistance au froid. Lorsqu'il accède au niveau 2, le Troldmand développe une résistance particulière au froid (de l'ordre de 20 degrés). Ainsi, pour lui, et sans avoir à fournir aucun effort, une température de -20 degrés est ressenties comme une température à zéro.
Par ailleurs, les sortilèges de froid et les souffles de froid ne lui occasionnent que 75% de dégâts.

- **Confection de Potions Magiques.** Le Troldmand excelle dans la connaissance des différentes chimies et de la manière d'obtenir à partir des plantes des potions magiques efficaces.
S'il connaît depuis le début de sa carrière les fondamentaux de cette discipline, le Troldmand ne peut efficacement confectionner une potion qu'à partir de son niveau 3.
A chaque fois qu'il veut apprendre une nouvelle formule de potion, le Troldmand doit travailler à sa compréhension, à partir d'un traité alchimique ou avec l'aide d'un confrère. Cette étude nécessite de 30 à 80 heures de travail. Au terme de l'étude, le Troldmand doit réussir un jet d'Intelligence et de Sagesse (+/- difficile). En cas de succès, il a compris la formule et peut désormais l'utiliser.
Pour confectionner une potion, le Troldmand a besoin de plantes et d'ingrédients (sang, chairs, organes, pierres…).
Il peut trouver les plantes en forêt ou chez un bon herboriste, et n'est pas obligé de les recueillir lui-même.

Recherche de Plante : [40 + (2 x niv)] % (sous certaines conditions, climat, région,… la recherche peut subir un malus). Une recherche dure 1D4 heures. En cas de succès, le nombre de doses trouvées est de 1D4. Technique : le Troldmand effectue les mélanges qu'il connaît dans un endroit relativement calme. Il doit posséder un mini-laboratoire (pipettes, fioles, casseroles…) (valeur 200 pièces d'or) (poids 8 kg). Pour certaines potions, le Troldmand effectue des rituels magiques particuliers et s'acquitte d'un certain nombre de points astraux. Les potions ainsi créées ont une durée d'efficacité de 2D8 jours par niveau du Troldmand.

- Intuition. Au niveau 5, le Troldmand développe une intuition surnaturelle.
Une fois par jour, il peut ainsi faire un test sous Sagesse pour essayer de savoir si l'un de ses choix personnels sera positif ou non (le choix d'un chemin, une orientation, …). Plus l'intuition sera difficile plus le test de Sagesse sera pénalisé.
Le Troldmand pourra utiliser cette intuition 2 fois par jour dès le niveau 8.
Et 3 fois par jour dès le niveau 10.

- **Métamorphoses Primaire.** Lorsqu'un Troldmand atteint son niveau 7, il doit faire retraite dans un lieu naturel et isolé. Là, il entamera une profonde méditation (3D10 heures) au cours de laquelle il découvrira le pouvoir de métamorphose.
Cette métamorphose, primaire, lui permettra de se transformer, littéralement, en ours.



Chaque métamorphose (humain/ours et ours/humain) prend 10 assauts complets. Cette métamorphose ne concerne que le Troldmand et n'inclut pas son matériel. Sous forme d'ours, le Troldmand possède toujours ses notes d'intellect (Courage, Intelligence et Sagesse) et ses points de vie, il utilise les notes physiques (Force, Constitution…) de sa nouvelle forme. De retour à la forme humaine, le **Troldmand se trouve régénéré**, il récupère de 10 à 40% (soit [(1D4) x 10]) de ses points de vie éventuellement perdus.

Le Troldmand ne peut utiliser cette métamorphose qu'une seule fois par jour, mais il peut demeurer transformé toute la journée s'il le souhaite.

Les valeurs de l'ours :

Ad : 13 – Fo : 16	Pr : 3
Con : 18 – Per : 13	PR : 2D+1 (griffes) (deux attaques)
Vitesse : 8 m/sec	
Odorat très développé et ouïe très fine.	

- **Métamorphoses Secondaire**
Lorsqu'un Troldmand atteint son niveau 10, il fait retraite dans un lieu naturel et isolé. Là, il entame une profonde méditation (4D12 heures) au cours de laquelle il renforcera son pouvoir de métamorphose.
Cette métamorphose, dite désormais « secondaire », lui permettra de se transformer en ours avec une partie au moins de son matériel.
Chaque métamorphose (humain/ours et ours/humain) prendra alors seulement 5 assauts. Elle inclut désormais le matériel du Troldmand (jusqu'à concurrence de 75% de son poids). Sous forme d'ours, il possède toujours ses notes d'intellect et ses points de vie. Il utilise les notes physiques (Force, Constitution…) de sa nouvelle forme.
Ses notes physiques sont les suivantes :



Ad : 16 – Fo : 20	Pr : 4
Con : 19 – Per : 14	PR : 2D+4 (griffes) (deux attaques)
Vitesse : 10 m/sec	
Odorat très développé et ouïe très fine.	

De retour à la forme humaine, le **Troldmand se trouve régénéré**, il récupère de 20 à 50% (soit [(1D4+1) x 10]) de ses points de vie éventuellement perdus.

Le Troldmand peut utiliser cette métamorphose deux fois par jour. Il peut demeurer transformé toute la journée s'il le souhaite.

- **Métamorphoses Ultime**
Dès qu'il atteint son niveau 14, le Troldmand peut faire retraite dans un lieu naturel et isolé. Là, au terme d'une profonde méditation (5D12 heures), il accèdera à un développement nouveau de son pouvoir de transformation : la « métamorphose ultime ».
Cette métamorphose extraordinaire est très proche de celle qui anime les lycanthropes. Elle permettra au Troldmand de se transformer en hybride mi-ours et mi-humain.



Chaque métamorphose (humain/ours et ours/humain) prend 3 assauts complets.
Elle inclut le matériel du Troldmand (jusqu'à concurrence de 100% de son poids). Sous forme cette forme le Troldmand possède toujours ses notes d'intellect (Courage, Intelligence et Sagesse) ainsi que ses points de vie.
Ses notes physiques sont les suivantes :

Ad : 18 – Fo : 22	Pr : 5
Con : 20 – Per : 14	PR : 3D+6 (griffes) (deux attaques)
Vitesse : 12 m/sec	
Odorat très développé et ouïe très fine.	

De retour à la forme humaine, le **Troldmand se trouve régénéré**, il récupère de 30 à 60% (soit [(1D4+2) x 10]) de ses points de vie éventuellement perdus.

Le Troldmand ne peut utiliser cette métamorphose ultime qu'une seule fois par jour, mais il peut demeurer transformé toute la journée s'il le souhaite. Le Troldmand peut toujours faire appel à son pouvoir de métamorphose secondaire.

- Oracle. Lors de son accès au niveau 16, le Troldmand développe la possibilité de communication avec les Oracles. Il peut alors, une fois par jour, poser une question aux Oracles et recevoir une réponse, par oui ou par non, certaine à une interrogation.

- **Berserker – initiation.** Lorsque le Troldmand atteint son niveau 18, il opère à nouveau une retraite dans un lieu isolé. Cette retraite doit durer au moins deux jours, durant lesquels il ne pourra consommer que le fruit de sa chasse et de sa cueillette. Durant cette période, le Troldmand fera brûler de l'encens et priera Volkom, le Dieu du feu, de la chasse et de la mort, de conduire vers lui une créature sauvage qu'il devra affronter seul, sous sa forme humaine, et sans le secours de la magie !



Chaque jour il y a 20% de chance (+5% de chance par journée après la première), que Volkom entende sa prière et qu'une créature vienne affronter le Troldmand.
Durant ce combat, et après chaque blessure reçue, le Troldmand doit réussir un jet sous Constitution avec malus de 5 points.
En cas de succès : rien ne se passe.
En cas d'échec : le Troldmand accède au développement de Berserker (voir cette partie dans la présentation de la Race de Wüking). Il possède alors un rang de maîtrise de 1, qui évoluera éventuellement.

ᔓ La hiérarchie

Dans leurs relations le niveau importe peu pour ces hommes qui pratiquent généralement leur art en solitaire. Et les Troldmands ne reconnaissent entre eux qu'une hiérarchie de réputation.

*
* *

« Magie et Dieux sont indissociables. C'est pour aider le peuple Wüking que nous recherchons sans cesse de nouveaux sortilèges. C'est pour accomplir notre devoir de gardiens des rites ancestraux que nous recevons de nos Divinités nos pouvoirs extraordinaires ! »

Araguic Ditrifsen
Troldmand du Roi du Taskland (580~592 du SC)

Le Templier



Les templiers forment une Caste particulière, une catégorie très à part de Guerriers. Ils sont les défenseurs du Temple, les protecteurs de l'Eglise et le "bras armé" de Dieu.

La vie du Templier est tout entière vouée à deux valeurs essentielles pour lui : l'art du combat "pur" et la perfection de son l'âme.
Pour un Templier le combat doit être beau avant même d'être efficace, car il est une offrande faite à Dieu, ce qui ne laisse pas de faire des Templiers des adversaires plus que redoutables.

Le Siège de l'ordre des Templiers est installé dans la cité de Saint-Havre-sur-Eithel, dans le Nord de l'Ilvanir.
C'est la résidence du Grand Maître de l'Ordre des Templiers de Los.
Depuis 790 du Second Calendrier, en Ilvanir, les Templiers sont soumis à l'autorité du Pape du Panthéon de Praïos.

ꕥ Valeurs de base

A la différence de beaucoup d'autres classes de personnage, il n'est pas facile de naître Templier. En effet il faut à un personnage les quatre notes minimales suivantes pour entrer dans l'ordre très fermé et très exigeant des "Gardiens du Temple":

Courage : 12 **Adresse** : 12 **Force** : 12 **Sagesse** : 14

Grâce à une discipline mentale et physique particulière, l'énergie vitale de cette classe est soumise, elle aussi, à une règle originale.
Le Templier possède au niveau 1, une **énergie vitale de 30 points**, comme beaucoup de personnage, mais aux passages de ses niveaux d'expérience, aucun compte ne devra être tenu de sa Constitution. En effet pour lui, les bonus de point de vie seront obtenus en fonction de son Niveau de Templier (cf. tableau).

Le Templier possède les valeurs initiales de **9** en **Attaque** et de **9** en **Parade**.
Ces notes traduisent à l'évidence l'équilibre offensif/défensif qui fait tout l'art du Templier.

Le Templier utilise les Jets de Sauvegarde du Guerrier.

ꕥ Les Armes et Protections



- Armes. Le Templier est un guerrier exigeant. Il ne considère comme des armes nobles, donc comme « pouvant être utilisées sans souiller son âme éternelle », que les armes suivantes:

- Epées (toutes)
- Lances (ou piques, hallebardes, lances de cavalier, javelines...)
- Lames courtes (glaives, dagues, poignards, couteaux)

Valeurs particulières pour les armes :

Epée bâtarde : -1 Att et -2 Prd à une main 0 Att et -1 Prd à deux mains
Epée à deux mains : -2 Att et -3 Prd

Protection. S'il est un partisan de la nécessaire beauté du combat, le Templier n'en est pas pour autant éloigné des réalités de la guerre; c'est pourquoi il leur arrive fréquemment de se protéger le corps avec une cotte de maille et un bouclier de fer (maximum autorisé par les ordres).

ꕥ Avantages, Particularités du Templier

- Aptitudes au niveau 1. *Théologie* (II) – *Démonologie* (II) – *Lecture et Ecriture* (II) – *Protocole* (II)

- Télékinésie. Dès le premier niveau les templiers sont susceptibles d'utiliser cette discipline.
Ils peuvent déplacer 5 Kg par niveau et ce pendant un maximum de 1 assaut par niveau. Cette discipline requiert pourtant une grande concentration, et le Templier doit réussir une épreuve de niveau chaque fois qu'il fait appel à la Télékinésie.
Un échec signifie pour lui qu'il ne pourra avoir recourt de nouveau à cette discipline pour tout le reste de la journée en cour

- Transe de soin. Le Templier est capable d'entrer en une transe profonde, qui lui permettra de récupérer 1D10 de points de vie

pour chaque heure passée en méditation.
Cette méditation est si profonde que le Templier a besoin d'au moins 2 minutes pour en sortir complètement (sinon il est considéré durant tout le temps manquant à son « réveil » comme « étourdi » avec -2 en Att et -3 en Prd).
Le Templier est capable de méditer pendant 1 heure par 2 niveaux possédés (1h au niveau 2, 2 h au niveau 4...).



- Hypnose. A partir du niveau 6, le Templier est capable de maîtriser l'Hypnose, et ainsi de dominer partiellement la volonté d'un individu intelligent (minimum.6). Pour ce faire, le Templier doit regarder la personne dans les yeux durant un bref instant et réussir une épreuve de **Charisme**, modifiée par la différence avec 10 de l'**intelligence** adverse. Dans le même temps, l'adversaire du Templier doit échouer dans une épreuve d'**Intelligence**, modifiée par la différence avec 10 du **Charisme** du Templier.
L'Hypnose dure 1 minute par niveau du Templier, ou jusqu'à ce que le Templier agisse "mal" envers l'individu.

Télépathie. A partir du niveau 8, le Templier est susceptible d'entrer en "télépathie" avec un membre de sa confrérie, si ce dernier se trouve a moins d'une centaine de mètres. Si la distance est plus importante, il devra réussir une épreuve d'i**ntelligence** modifiée comme suit :

de 101 à 500 m	==>	malus de 2 sur l'épreuve d'intelligence
de 501 à 2000 m	==>	malus de 5 sur l'épreuve d'intelligence
+ de 2000 m	==>	malus de 10 sur l'épreuve d'intelligence

N.B: - entrer en télépathie requiert une concentration de 2D6 assauts en moyenne.
- une tentative infructueuse empêche un nouvel essai dans la même journée.

- Le "Kiaï". C'est là le mystère suprême auxquels tiennent, plus qu'à toute autre chose, les Templiers.
C'est le grand secret de la libération des forces cosmiques qui gouvernent l'univers et les êtres vivants. Les livres saints racontent que le secret en fut donner aux fidèles de LOS, aux Gardiens de ses Temples, à l'aube des temps humains par un esprit tout jaune, aux yeux noirs et plissés. Depuis lors, les Templiers transmettent ce secret aux jeunes hommes de leur ordre, lorsqu'ils atteignent le rang de "protecteur de la foi". Un Templier peut utiliser ce pouvoir son niveau de fois par jour.

Pousser un Kiaï permet au Templier de gagner pour 5 assauts les avantages suivants :

- +2D6 de point de vie (les premiers perdus dans un combat)
- +2 en attaque
- +2 en parade
- +2 en force
- la cadence du guerrier au même niveau.

Les Avantages du Templier par Niveaux

Niveau	Bonus de points de vie	Bonus de Dégâts		Niveau	Bonus de points de vie	Bonus de Dégâts
1				12		+ 4 aux P.I.
2	+ 1 / D de vie			13		
3		+ 1 aux P.I.		14	+ 5 / D de vie	
4				15		+ 5 aux P.I.
5	+ 2 / D de vie			16		
6		+ 2 aux P.I.		17	+ 6 / D de vie	
7				18		+ 6 aux P.I.
8	+ 3 / D de vie			19		
9		+ 3 aux P.I.		20	+ 7 / D de vie	+ 7 aux P.I.
10				21		
11	+ 4 / D de vie					

La Hiérarchie de l'Ordre des Templiers

Elle est stricte et sévère. Mais tous les membres de l'ordre étant des volontaires galvanisés, les punitions et les rappels à l'ordre sont assez rares.

Pour la nomination d'un membre, d'un rang vers un rang supérieur, seul compte l'avis de son supérieur direct (à partir de Templier).
En cas de litiges, bien rares en vérité, c'est l'**Assemblée des Pairs du Temple** qui rend un avis exécutif.

Titre	Descriptif de la fonction	Solde et avantages	Nb maxi de dignitaires
Protecteur Novice	C'est le titre des jeunes guerriers-religieux qui sont acceptés dans l'ordre de chevalerie des gardiens du temple. Une jeune recrue est *novice* durant une année entière, jamais plus. Au terme de ce noviciat, le sujet doit se soumettre à une épreuve qui décidera de son initiation.	5 PO/mois	/
Protecteur Initié	C'est le premier échelon véritable dans la hiérarchie. La plupart des soldats du temple demeureront « Protecteur Initié » durant un ou trois ans (mais certaines progressions peuvent être beaucoup plus rapides).	8 PO/mois	/
Défenseur	S'il parvient à se faire remarquer par son courage, sa valeur au combat ou encore sa maîtrise des textes sacrés, le *protecteur* peut être nommé *Défenseur*.	10 PO/mois	/
Templier	Lorsqu'il est remarqué comme un serviteur efficace et zélé de l'ordre Guerrier de l'église, le *défenseur* est nommé *Templier*. C'est le premier titre d'encadrement de l'ordre, le Templier reçoit le commandement de 4 à 15 hommes.	25 PO/mois + Appartements privés.	/
Gardien du Temple	Toujours au mérite, le *Templier* peut recevoir le titre de *Gardien du Temple*. Il a alors en charge le commandement de 16 à 40 hommes.	40 PO/mois	/
Chevalier du Temple	C'est toujours le titre minimum d'un commandant de **Krak**. Responsable de l'ordre des templiers pour une province, il agit sur les terres de l'église comme un Seigneur.	50 PO/mois + 20% des revenus du domaine.	/
Pair du Temple	Les Pairs du Temple sont les Templiers les plus proches du Grand Maître (à la mort de celui-ci, l'un d'eux est élu pour le remplacer). Leur charge est la défense du Grand Maître et l'administration des biens de l'ordre (ils sont les banquiers du temple).	100 PO/mois + siège au conseil de l'ordre.	5~8
Grand Maître	Elu par les Pairs du Temple en leur sein, le Grand Maître est le plus grand responsable religieux après le Pape (chef des prêtres et des templiers)	500 PO/mois	1

N.B. : le Krak est une place forte érigée par l'église et confiée au commandement d'un Templier. Elle est généralement édifiée dans une zone isolée, souvent dangereuse. Sur un territoire rattaché à un Krak, le Commandant Templier a tous les pouvoirs d'un Seigneur (impôt, justice, ...). Son rapport à l'autorité du royaume concerné (Roi, Duc, Empereur…) est souvent un rapport de vassalité, mais son appartenance à l'église ne l'oblige en rien et le place souvent dans une situation d'autonomie forte.



ᔓ Notes

Il existe un Ordre parallèle d'Anti-Templier, fidèle au Dieu-Sans-Nom.

*

« Face aux forces du mal qui partout menaces, face aux ambitions des seigneurs mortels, face aux caprices du destin, les Templiers doivent être forts et vigilants. Forts pour porter le glaive au nom de Dieu. Vigilants car le mal se cache partout, parfois au cœur même de la vertu ! »

Guillaume de Talmont
Gd Maître de l'Ordre des Templiers de Los



Symbole de Los
(reproduction du Talisman porté par le Prince Zayel)

Traqueur

« Le chasseur d'homme »



Les Traqueurs, également nommés « chasseurs d'hommes », sont des chasseurs de primes, de véritables renards capables de rôder durant des semaines pour se saisir de leur proie.
L'existence d'un Traqueur est vouée à la traque des criminels en fuite qu'ils capturent, ou exécutent, pour recevoir la prime promise par les autorités.
Dans leurs recherches ils utilisent leurs compétences développées en psychologie et leurs extraordinaires intuitions pour parvenir à leurs fins.

Les Traqueurs sont des individus plutôt solitaires, peu appréciés des populations, même et c'est souvent paradoxal, s'ils agissent en tant qu'auxiliaires de justice… Cette défiance qu'ils suscitent tient, pour beaucoup, au fait que les Traqueurs sont réputés pour être sans scrupule et uniquement motivés par l'appât du gain. Et c'est une réputation amplement méritée pour la grande majorité des membres de cette profession.
On ajoutera aussi, comme moteur de cette défiance populaire, le fait que les Traqueurs vivent souvent de façon « tapageuse ». Dépensiers, ils montrent volontiers qu'une chasse a été bonne et sont souvent enclins à étaler leur bonne fortune dans une débauche d'achats et de luxure…

ꕥ Valeurs de base

Pour être Traqueur, il faut disposer, au minimum, des notes suivantes : 11 en **Courage**, 12 en **Intelligence** et 14 en **Perception**.

> Attention : lorsque le métier d'un Traqueur est connu, son Charisme subit immédiatement un malus de 2 points dans toutes les relations qu'il entretient avec des non-traqueurs. Ce malus est même porté à 4 points pour les Voleurs et les Assassins.

L'**énergie vitale de base est de 30 points**.

Son Attaque est de **9** et sa Parade de 8.

Sa **cadence de combat** est la N°3 (Rôdeur, Prêtre de la Guerre, …)

ꕥ Les Armes et Protections

Armes. Combattant aguerri au maniement de tout type d'arme, le Traqueur peut utiliser indifféremment les armes à une ou à deux mains.

S'il peut utiliser également tout type d'armes de jet, au tir, sa préférence va clairement à l'arbalète avec laquelle il dispose de facilités impressionnantes, dont un avantage sur le temps nécessaire au rechargement de l'arme de 1 assaut.

Protections. Le Traqueur peut revêtir, à sa convenance, toutes les protections, sans exception.
Cependant, formé à des déplacements rapides, souples, il subit les modifications suivantes avec des protections trop lourdes :

- avec une cuirasse d'écailles malus d'Attaque et de Parade de 1 point
- avec une armure, quelle qu'elle soit, il subit un malus d'Attaque et de Parade de 1 point

Les Traqueurs apprécient l'usage des boucliers, en bois ou en fer.

ꕥ Avantages martiaux

- Apprentissage de bottes. A compter du niveau 6, le Traqueur peut commencer à apprendre des bottes de Guerrier.
Le maximum de bottes qu'il pourra maîtriser est de 1 pour 3 niveaux possédés, avec au maximum autant que la valeur de sa note d'Intelligence divisée par deux.

N.B. : pour pouvoir être considéré comme un maître d'armes capable d'enseigner une botte, il faut être Traqueur de niveau 13 au moins, et posséder au moins 3 bottes en plus de celle que l'on désire enseigner (si un Traqueur de niveau 13 possède 4 bottes, il peut en enseigner une seule, à son choix définitif).

- Armes de tir. Le Traqueur aime à utiliser particulièrement l'arbalète de précision. Avec elle, et avec elle seulement, il obtient des bonus d'Adresse au tir et des bonus de dégâts à faire pâlir d'envie le plus précis des archers.

NB : le temps de rechargement d'une arbalète dépend du modèle particulier, mais il est au bas mot de 4 assauts pour une arbalète à levier, 9 assauts pour une arbalète « à cric » (ou « à manivelle ») et de 6 assauts pour une arbalète « standard ».

Niv	Bonus d'Adresse	Bonus de dégâts	Bonus de Portée	Niv	Bonus d'Adresse	Bonus de dégâts	Bonus de Portée	Niv	Bonus d'Adresse	Bonus de dégâts	Bonus de Portée
1	/	+2	/	**8**	2	x3	20%	**15**	5	x5	60%
2	/	+3	/	**9**	3	x3	30%	**16**	5	x5	60%
3	1	+4	/	**10**	3	x4	30%	**17**	6	x5	70%
4	1	x2	/	**11**	3	x4	40%	**18**	6	x5	70%
5	1	x2	10%	**12**	4	x4	40%	**19**	7	x6	80%
6	2	x2	10%	**13**	4	x4	50%	**20**	7	x6	80%
7	2	x3	20%	**14**	4	x5	50%	**21**	8	x6	90%



NB : sur un coup de maître à 1 lors de l'épreuve de tir, le Traqueur ajoute 8 points à ses dégâts (en plus des éventuels bonus issus du relancé de D20) après éventuelle multiplication issue du tableau ci-dessus.
NBB : sur un coup de maître à 2 lors de l'épreuve de tir, le Traqueur ajoute 4 points à ses dégâts après éventuelle multiplication issue du tableau ci-dessus



Pour conserver ses avantages à l'arbalète de précision, le Traqueur doit ensuite s'entraîner au moins 3 heures par semaine. Faute de cette assiduité, il perdra tous ses avantages (au rythme de 1 « niveau » de bonus par jour au-delà de la semaine). Pour retrouver la pleine jouissance de ses avantages, le Traqueur devra passer au moins une semaine à un entrainement intensif à l'arbalète (huit heures par jour).

ꕥ Capacités Particulières

Les Traqueurs disposent de différentes capacités qui leur permettent de retrouver, de poursuivre et de prendre leur proie.

- Psychologie A condition d'être en possession de connaissances minimales sur le caractère et/ou le passé de sa proie, le Traqueur peut tenter de « penser comme sa proie ». Il sera ainsi en mesure de deviner certaines de ses actions, ses réactions, ses sentiments, … Sur un jet de "psychologie" particulièrement réussi, le Traqueur pourra même parvenir à deviner le chemin qu'aura pris sa proie pour tenter de s'échapper…
Le Traqueur peut lancer autant de jet de psychologie concernant une même proie qu'il le souhaite sur une journée, mais s'il en rate une seule, il ne pourra plus tenter de jet avant que 24 heures se soient écoulées.

Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage
1	20 %	**8**	34 %	**15**	52 %
2	22 %	**9**	36 %	**16**	56 %
3	24 %	**10**	38 %	**17**	60 %
4	26 %	**11**	40 %	**18**	65 %
5	28 %	**12**	43 %	**19**	70 %
6	30 %	**13**	46 %	**20**	75 %
7	32 %	**14**	49 %	**21**	80 %

- Intuition. S'il possède un ou plusieurs objets personnels de sa proie (rasoir, mouchoir, arme de poing préférée, bracelet, chaussures, vêtements, …), le traqueur peut percevoir des informations utiles à la recherche de sa proie.
Ces intuitions pourront lui indiquer, par exemple, si sa proie est en vie ou non, si elle se situe dans un endroit en altitude ou en sous-sol, si elle a froid ou très chaud, si elle est affamée ou rassasiée, si elle dort ou non, …
Bref, autant d'informations qui pourront lui être utiles pour approcher et capturer celui que le Traqueur pourchasse parfois depuis longtemps. Le Traqueur peut tenter d'avoir une intuition sur un individu donné une seule fois par jour.

Niv	Un objet	Deux objets	Trois objets	Niv	Un objet	Deux objets	Trois objets	Niv	Un objet	Deux objets	Trois objets
1	15 %	25%	35%	**8**	22 %	34%	46%	**15**	29 %	42%	55%
2	16 %	26%	36%	**9**	23 %	35%	47%	**16**	30 %	43%	56%
3	17 %	27%	37%	**10**	24 %	36%	48%	**17**	32 %	46%	58%
4	18 %	28%	38%	**11**	25 %	37%	49%	**18**	34 %	48%	62%
5	19 %	29%	39%	**12**	26 %	38%	50%	**19**	36 %	51%	64%
6	20 %	30%	40%	**13**	27 %	39%	51%	**20**	38 %	53%	68%
7	21 %	31%	41%	**14**	28 %	40%	52%	**21**	40 %	55%	70%

- Découverte d'indices. Lorsqu'il rejoint un lieu dans lequel un individu a séjourné durant au moins une douzaine d'heures, le Traqueur peut tenter de découvrir des indices de son activité (cendres de pipe, rognures d'ongle, déchets de nourriture, brouillon de lettre à demi calciné, ...).
Pour avoir une chance de trouver un éventuel indice, le Traqueur doit consacrer au moins une dizaine de minutes à fouiller méticuleusement le périmètre (en fait 10 minutes par portion de 50 m²). Un test manqué empêchera le Traqueur de faire une nouvelle recherche sur la zone concernée.

Niv	Découverte d'indice	Niv	Découverte d'indice	Niv	Découverte d'indice
1	27 %	**8**	36 %	**15**	50 %
2	28 %	**9**	38 %	**16**	52 %
3	29 %	**10**	40 %	**17**	55 %
4	30 %	**11**	42 %	**18**	58 %
5	31 %	**12**	44 %	**19**	62 %
6	32 %	**13**	46 %	**20**	66 %
7	34 %	**14**	48 %	**21**	70 %

- Questionnement subtil. Pour parvenir à "coincer" une proie, le Traqueur est très souvent confronté à la nécessité de conduire une véritable enquête auprès des populations. Il développe donc un talent particulier de "questionnement" qui lui permet de soutirer des informations à des individus, de conduire un véritable interrogatoire... Si un tel questionnement est conduit avec succès, les interrogés ne s'apercevront souvent même pas de l'entreprise.

Pour réussir un "questionnement subtil" le Traqueur doit réussir un **jet d'Intelligence** plus ou moins difficile, en fonction de l'intelligence de son interlocuteur, du niveau de méfiance de celui-ci, de sa proximité avec le sujet du questionnement...

- Endurance. S'il est en chasse, le Traqueur est souvent dans un état d'excitation très particulier. Galvanisé par l'envie de capturer sa proie, il peut ainsi résister à la fatigue au-delà de la résistance humaine normale.
Il pourra ainsi chevaucher plus longtemps que d'ordinaire, ne dormir que deux ou trois heures dans une journée, se contenter de quelques bribes de nourriture, de peu d'eau...
La durée de cette endurance est égale à sa (Constitution/2) jours.

Après une traque qui aura ainsi sollicité particulièrement sont endurance, un Traqueur devra se reposer durant un nombre de jours égal à la durée de cette traque.



Aptitudes de base

Dés le début de sa carrière, le Traqueur dispose des aptitudes suivantes : - *Pistage* (degré III) - *Déplacement Silencieux* (degré III) - *Chasse* (degré III) - *Pratique des Nœuds* (degré III) - *Pose de Pièges* (degré III)

Inconvénients : la déprime du Traqueur

Le Traqueur est un aventurier plein de ressources. Il peut faire face à bon nombre de situations et le sang froid est souvent son trait de caractère le plus développé !
Mais il est un élément qui s'avère toujours difficile à un moment ou à un autre de la carrière d'un « Chasseur d'Homme », c'est la fréquente solitude qui le touche. On voit ainsi souvent des Traqueurs connaître de véritables doutes existentiels et s'orienter vers des périodes de profonde dépression.

On détermine une « dépressions du Traqueur » en effectuant une **épreuve sous sa Sagesse** (au moins une fois par mois).

Si le Traqueur est seul (sans ami ou sans relation) depuis plus d'un mois : malus de 2 points.
Si le Traqueur a subit récemment des manifestations franches d'hostilités à cause de son métier : malus de 2 points.
Si le Traqueur a obtenu une prime pour la livraison d'une proie : bonus de 2 points.

Si l'épreuve est un échec, le Traqueur sombre dans une dépression d'1D4 jours durant laquelle il subit les pénalités suivantes : 2 points en Courage, Sagesse et Intelligence.

Lorsqu'il sort d'une période de dépression, le Traqueur subit durant 1D2 jours un abattement qui se traduit par un malus de 1 point en Courage, en Force et en Constitution.

*

« Au nom de la loi… Pendez les haut et court »

Extrait de *« Comment j'ai capturé Gracchus »*
par *Luxève doigts-de-tendresse* (708~755 du S.C.)

Le Virtuose



Les Virtuoses sont toujours des hommes ou des femmes « à part »… Ce sont combattants qui pratiquent leur métier en artistes, qui réalisent leurs combats comme on exécute une danse. Dans les ballets rythmés que sont leurs duels, la chorégraphie des passes d'armes est au moins aussi importante à leurs yeux esthètes que les touches ou les dégâts.
Cette dimension artistique ne s'arrête pas à l'art martial. Elle s'étend à d'autres domaines, comme la musique, la prestidigitation, et d'autres encore…

On dit souvent des Virtuoses qu'ils sont les plus elfiques des humains… Sauf bien sûr lorsque le métier est pratiqué par un Elfe…

ꕥ Valeurs de base

Pour être Virtuose, il faut disposer d'un minimum de 11 en **Intelligence**, de 13 en **Adresse**, de 12 en **Force** et de 15 en **Perception**.

L'**énergie vitale de base est de 30 points**.

Son Attaque est de **9** et sa Parade de **9**, ce qui révèle chez lui un bel équilibre dans sa science du combat.

A noter : le Virtuose n'acquiert aucune cadence de combat !
Il n'est pas possible d'ouvrir une biclasse de combattant avec le Virtuose.

ꕥ Les Armes et Protections



Armes. Bon combattant, le Virtuose peut utiliser toutes les armes.
Nombre d'entre eux développe une disposition particulière pour le couple fauchon et dague, mais il en est qui aime manier une hache de jet et une dague, ou encore une épée et un poignard…

Protections. Comme pour les armes, le Virtuose peut utiliser toutes les protections sans exception.
Pourtant, sa préférence va nettement aux protections légères telles que la cotte matelassée ou la cotte de cuir, cloutée ou non.

Avec une cotte de mailles il subit un malus d'Attaque et de Parade de 1 point.
Avec une cuirasse d'écailles il subit un malus d'Attaque et de Parade de 2 points.
Avec une armure, quelle qu'elle soit, il subit un malus d'Attaque et de Parade de 3 points.

ꕥ Avantages particuliers

- Progression rapide. Le Virtuose apprend vite, très vite.
Concrètement, il bénéficie d'un bonus de 10% sur ses gains de points d'aventure.
Ce bonus est de 15% s'il possède une Perception à 17 (ou plus) et une Sagesse à 15 (ou plus).
Ce bonus passe à 20% s'il possède une Perception à 19 et une Sagesse à 18 (ou plus).

- Combat ambidextre. Même sans avoir obtenu l'ambidextrie au tirage de son personnage, le Virtuose peut combattre en ambidextre dès le niveau 1. Dans ce cas, il se réfère au tableau ci-après pour connaître les modificateurs d'Attaque et de Parade auxquels il est soumis. A noter qu'avec une certaine valeur d'Adresse, le Virtuose bénéficie d'un bonus de Protection.

Note d'Adresse	Malus sur la Première Attaque	Malus sur la Seconde Attaque	Malus sur la Parade	Divers
13	2 pts	5 pts	2 pts	
14	2 pts	4 pts	2 pts	
15	1 pt	4 pts	1 pt	Protection +1
17	0 pts	3 pts	0 pts	
19	0 pts	2 pts	0 pts	Protection +2
20	0 pts	0 pts	0 pts	

- Armes de jet. A partir du niveau 4, le Virtuose choisit une spécialisation dans une arme de jet. Après 30 heures d'entraînement au lancé de cette arme il obtient un bonus de 1 point au jet d'Adresse et de 1 point aux dégâts. Pour conserver cet avantage, le Virtuose doit ensuite s'entraîner au moins 2 heures par semaine.

- Malus allégé. Dès le niveau 5, le Virtuose bénéficie d'un allègement d'1 point sur les malus d'Attaque et de Parade éventuellement inhérents aux armes (ainsi une hache de guerre devient pour lui 1D+4 et 0/-2).



- Armes de tir. A partir du niveau 6, le Virtuose choisit une spécialisation dans une arme de jet. Après 40 heures d'entraînement au lancé de cette arme il obtient un bonus de 1 point au jet d'Adresse et de 1 point aux dégâts.
Pour conserver cet avantage, le Virtuose doit ensuite s'entraîner au moins 3 heures par semaine.

- Apprentissage de bottes. A compter du niveau 7, le Virtuose peut commencer à apprendre des bottes de Guerrier. Le maximum de bottes qu'il pourra maîtriser est de 1 pour 3 niveaux possédés, avec au maximum autant que la valeur de sa note d'Intelligence divisée par deux.

N.B. : pour pouvoir être considéré comme un maître d'armes capable d'enseigner une botte, il faut être Virtuose de niveau 13 au moins, et posséder au moins 3 bottes en plus de celle que l'on désire enseigner (si un Virtuose de niveau 13 possède 4 bottes, il peut en enseigner 1, à son choix définitif).

~ Dons

Les Virtuoses sont naturellement doués dans différents domaines. A la « naissance » de son personnage, il convient que le joueur choisisse 4 domaines parmi ceux qui sont indiqués ci-après.

- Musique. Le Virtuose possède l'aptitude de Musique au degré III.
Lorsqu'il atteint le degré V dans cette aptitude, il peut réaliser une « petite musique des songes », sorte de chansonnette mais uniquement musicale qui permettra, à qui l'entend au moment de son endormissement, de passer une très bonne nuit de sommeil parfaitement reposante. Il faudra réussir un jet de Musique pour réussir cet air. Le Virtuose peut utiliser alors cette « petite musique des songes » une fois par jour.

NB : si le Virtuose est également Ménestrel, et s'il a choisi ce don, il bénéficie sur toutes ses épreuves de Musique d'un bonus de 2 points.

- Chant. Le Virtuose possède l'aptitude de Chant au degré III.
Lorsqu'il atteint le degré V dans cette aptitude, il peut apprendre une chansonnette (Cf « le Ménestrel » dans le Guide des Métiers et les « Chants et Musiques du Ménestrel » dans le Livre des Arcanes Tome 2).
Il doit pour cela trouver un maître qui possède la dite chansonnette, et consacrer au moins 20 heures à l'étudier. Il pourra ensuite l'utiliser une fois par jour.

NB : si le Virtuose est également Ménestrel, et s'il a choisi ce don, il bénéficie sur toutes ses épreuves de Chant d'un bonus de 2 points.

- Hypnose. Grâce à l'hypnose, le Virtuose peut dominer partiellement la volonté d'un individu intelligent (minimum.6 en Intelligence). Pour ce faire, il doit regarder la personne dans les yeux durant au moins 2 assauts et réussir une épreuve de **Charisme**, modifiée par la différence avec 10 de l'**intelligence** adverse. Dans le même temps, l'adversaire du Virtuose doit échouer dans une épreuve d'**Intelligence**, modifiée par la différence avec 10 du **Charisme** du Virtuose. L'Hypnose dure 10 assauts par niveau du Virtuose, ou jusqu'à ce que le Virtuose agisse "mal" envers l'individu, ou lui demande quelque chose qui heurte ses convictions.

- Télépathie. Connaisseur des finesses de l'esprit, le Virtuose peut être doué de télépathie. Il est alors capable de communiquer par la seule force de sa pensée, avec un autre esprit, intelligent (minimum 8 en Intelligence), qu'il aura choisi, jusqu'à une distance de 100 mètres.
Les chances de réussir une communication télépathique sont les suivantes : (on ajoutera 3% par point d'Intelligence au dessus de 13)

Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage
1	15 %	**8**	31 %	**15**	52 %
2	17 %	**9**	34 %	**16**	55 %
3	19 %	**10**	37 %	**17**	59 %
4	21 %	**11**	40 %	**18**	63 %
5	23 %	**12**	43 %	**19**	67 %
6	25 %	**13**	46 %	**20**	70 %
7	28 %	**14**	49 %	**21**	70 %

N.B. : une tentative avortée de télépathie interdit un nouvel essai de ce don pour le reste de la journée et provoque de par la pénibilité de l'échec appelé, « vide-mental », la perte de 1D4 points de vie.

- Ventriloquie. Le Virtuose est parfois capable de pratiquer la ventriloquie et de donner ainsi l'illusion d'une voix ou d'un « bruit » émanant d'un endroit situé jusqu'à 7 mètres de l'endroit où il se tient lui-même. Pour croire à cette « illusion » auditive, la victime doit échouer dans une épreuve d'intelligence modifiée par la différence avec 10 du Charisme du Virtuose.

- Apaisement. Le Virtuose est souvent habile dans ses relations avec les autres. Il est parfois « beau parleur » et capable, par ses mots, par le ton de sa voix, par la douceur de ses propos, de désamorcer des situations délicates. Il peut amener l'apaisement dans le cœur des personnes les plus agressives, les plus emportées.
Pour réussir un tel apaisement, il doit réussir une épreuve de Charisme, plus ou moins difficile en fonction de la situation et des personnes concernées.
Le Virtuose peut même, avec une épreuve de **Charisme** assortie d'un malus de 4 points, calmer une personne sous l'influence d'un sortilège d'**Amok**, fut-elle une ennemies du Virtuose lui-même.

- Prestidigitation. S'il possède ce don, le Virtuose est capable d'utiliser avec art l'aptitude d'Illusion (au degré III). Il pourra alors réussir les plus jolies manipulations, les plus beaux tours de cartes, de dés, de cordelettes, de foulards…
Lorsqu'il atteint le degré V dans cette aptitude, le Virtuose peut même tenter d'apprendre jusqu'à 3 formulettes de Magicien (Cf le Livre des Arcanes - Tome 1 et 2). Il pourra utiliser chaque formulette 1 fois par jour, 2 fois s'il est de niveau 8 et 3 fois s'il est de niveau 14 et plus.
En outre, lorsqu'il a atteint le degré V en Illusion, il reçoit automatiquement l'aptitude de Jeu de Hasard au degré I (ou +1 degré dans cette aptitude s'il la possède déjà).

- Capacités de Voleur. Le Virtuose est parfois doué pour la « roublardise »… Il pratique alors, au même niveau de maîtrise que le Voleur lui-même, les capacités de *Pick-Pocket*, de *Crochetage* et de *Déplacement Silencieux*.

N.B. : avec 16 en Adresse, 5% à répartir dans ces compétences, 12% avec 18 en Adresse, et 20% avec 20 en Adresse.

ꕥ Aptitudes de base

Dés le début de sa carrière, le Virtuose dispose des aptitudes suivantes : - *Protocole* (degré I) - *Acrobatie de base* (degré II) - *Marchandage* (degré III) - *Combat aveugle* (degré II)

*
* *

« Alors je me suis dressé sur le tertre. Les orques étaient au nombre de huit, non moins. J'ai tiré mon fauchon et ma dague et je les ai regardés approcher.
Très vite, j'ai utilisé mon don de ventriloquie pour en distraire quelques uns… avec succès puisque trois d'entre eux se tournèrent vers la droite pour chercher dans un buisson un hypothétique allié de leur adversaire.
Alors j'ai bondi sur les premiers… et j'ai frappé. A droite, à gauche. Et j'ai cogné, encore et encore… J'ai bien failli y rester… mais je reçu bientôt le renfort, bien réel celui-ci, de mon compagnon Forkass que j'avais alerté par télépathie… Non, vraiment. Je crois bien que nul autre qu'un Virtuose n'aurait pu se sortir de ce mauvais pas là. »

Extrait de *« Mémoire d'un Virtuose »*, par *Gael Vilgal* (686~738 du S.C.)

Le Voleur.



Les traits tirés au petit déjeuner ? Votre compagnon est soit un insomniaque déprimé par les conséquences de votre dernière équipée dans les grottes du dragon rouge du comté d'*Axeltoc*… Soit un joyeux fêtard qui ne se couche qu'avec les premières lueurs de l'aube… Soit encore un « pieds-feutrés », l'un de ces types qui parcourent plus souvent les rebords de gouttières que le fond de caniveaux. L'un de ceux dont le métier, peu avoué, n'a d'autre nom au grand jour que celui de « voleur ».
Rôdant aux alentours des riches demeures bourgeoises – bourgeoises car seuls les fous, ou les plus téméraires s'attaqueraient aux maisons nobles de peur d'y laisser leur tête en cas de déconvenue – ou déambulant nonchalamment au milieu de la foule pressée et peu vigilante des jours de grande foire, ou encore escroquant tranquillement un jeune écervelé à la terrasse d'une taverne, le voleur est un individu hautement citadin. Le plus souvent la campagne, et son manque chronique d'opportunités, l'ennui. De plus, la crédulité des paysans n'a de borne que leur méfiance paranoïaque de l'étranger… Un endroit où il ne fait pas bon arnaquer, si l'on tient un tant soit peu à son cuir.
Mais il est un autre endroit, après la ville, qui puisse mettre en joie un bon voleur : c'est le donjon.
Lorsque équipé de pied en cape, noire évidemment, il prend la route de l'aventure, le monte-en-l'air a le sourire jusqu'aux oreilles. Il songe à tous ces lieux sombres où ses talents de dissimulation feront merveilles. Il ne tient plus de l'impatience de découvrir et de déjouer tous les pièges retors qu'aura pu lui concocter le magicien dément qu'il se propose de délester de son trésor. Bref, il jubile, car en ces lieux, il n'est plus le hors-la-loi qui doit feindre sans cesse. Il recouvre sa liberté, il peut être lui-même et ne plus dissimuler ses talents qui inquiètent tant ses compagnons d'aventure soucieux de respectabilité.

ꕥ Les Valeurs du Voleur

Niv.	Pick-pocket	Crochetag.	Détection des Pièges	Déplac. Silencieux	Dissim. Ombre	Acuité Auditive	Escalade	Lecture des Langues
1	20	19	15	15	10	10	70	/
2	25	22	20	20	15	10	74	/
3	30	25	25	25	20	10	78	/
4	35	29	30	31	25	15	83	15
5	40	33	35	37	30	15	86	20
6	45	37	40	43	35	15	90	24
7	50	42	45	49	41	20	92	28
8	55	47	50	55	47	20	92	32
9	60	52	55	61	53	25	94	37
10	65	57	60	67	59	25	96	42
11	70	62	65	74	65	30	98	47
12	80	67	70	81	72	30	100	52
13	90	72	75	88	79	35	102	57
14	100	77	80	95	86	35	104	62
15	105	82	85	100	93	40	106	69
16	110	87	90	105	99	40	108	74
17	115	92	95	110	105	45	110	79
18	120	97	100	116	111	50	112	80
19	125	100	105	122	117	50	114	80
20	130	105	110	128	123	55	116	80
21	140	110	120	134	130	60	118	80

Modificateurs d'Adresse.

Avec une note de 16 en Adresse, le voleur gagne 20% à répartir comme bon lui semble par tranches de 5% dans ses capacités (pickpocket, escalade…). Il gagne 10% supplémentaires avec une note de 17. Et ainsi jusqu'à 20 (soit un bonus maximum de 60%).

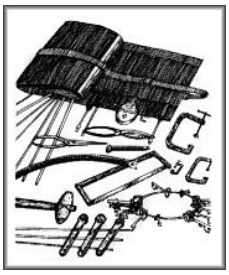
Si le voleur se trouve privée de sa légendaire dextérité (Adresse minimale à 12), il perd 5% dans **toutes** ses capacités de voleur par point d'Adresse en dessous de 10 (-10% avec 8, -25% avec 5, …).

Les bonus raciaux.

Races	Pick-pocket	Crocheta.	Détection Pièges	Déplac. Silencieux	Dissim. Ombre	Acuité Auditive	Escalade	Lecture Langues
Demi-elfe	+ 10	/	/	/	+ 5	/	/	/
Elfe	+ 5	- 5	/	+ 5	+ 10	+ 5	/	/
Gnome	+ 5	/	+ 10	+ 5	+ 5	+ 10	- 15	/
Nain	/	+ 10	+ 15	/	/	/	- 10	- 5
Hobbit	+ 5	+ 5	+ 5	+ 10	+ 15	+ 5	- 15	- 5

*

Pickpocket - Techniquement
Cette capacité est relative au niveau de la victime du vol à la tire. La chance de base de réussir un pickpocket diminue de 5% par niveaux de la victime au-dessus de 4.
Pour un test de pickpocket raté, avec une marge supérieur à 21% (par exemple 82% obtenus sur les dés avec une valeur de base à 60%) le voleur a été remarqué par sa victime… sinon il a simplement manqué son pickpocket.



Crochetage. Un voleur peut tenter d'ouvrir des cadenas et des serrures, avec ou sans combinaison, et de découvrir des mécanismes d'ouverture dissimulés (panneaux coulissants, sorties secrètes, trous de serrure en trompe-l'œil, etc.).
Pour crocheter une serrure ou un cadenas, il a besoin d'outils. Des outils normaux lui confèrent des chances de réussite standard. Des outils improvisés (fil de fer, poignard fin, bout de bois, etc.) lui font subir une pénalité, déterminée par le MD et pouvant aller de -5% à -60%.
Il faut 5D10 assauts pour crocheter une serrure. Un voleur ne peut tenter de crocheter une serrure donnée qu'une seule fois. Si ses tentatives échouent, la serrure est trop compliquée pour lui ; il ne pourra en venir à bout que lorsqu'il aura acquis un peu plus d'expérience (monté d'un niveau).

Détection des pièges (trouver/désamorcer les pièges)**.** Le voleur est entraîné à détecter les petits pièges et les alarmes : aiguilles empoisonnées, lames rétractables, gaz mortels, dalle de déclenchement, etc. Ce talent ne permet pas de déceler les plafonds qui s'abaissent, les murs qui se rapprochent ou, en règle générale, les gros pièges mécaniques.
Pour détecter un piège, le voleur doit pouvoir toucher et inspecter l'objet piégé. Normalement, c'est le Maître de Jeu qui jette les dés pour savoir si la tentative de détection réussit. Ainsi, s'il dit : "Tu ne trouves pas de piège," cela peut signifier qu'il n'y a effectivement pas de piège ou bien que le voleur ne l'a pas vu. Si le voleur détecte un piège, il décèle son principe général mais pas sa nature exacte.
Une détection des pièges requiert un examen minutieux d'environ 1 minute.
Une fois qu'il a trouvé le piège éventuel, le voleur peut tenter de l'ôter ou de le désarmer, ce qui lui prend alors 1D4 minutes. Si son jet de dés indique une réussite, le piège est désamorcé, dans le cas contraire, il est trop compliqué pour le voleur, qui ne pourra de nouveau tenter de le désamorcer que lorsqu'il aura acquis un niveau supplémentaire. Si le voleur obtient 99 ou 100 sur son jet de dés, il a accidentellement déclenché le piège et doit subir les conséquences.

Déplacement silencieux. Un voleur peut tenter de se déplacer silencieusement à n'importe quel moment, simplement en annonçant au Maître de Jeu son intention de le faire.
Lorsqu'il se déplace silencieusement, sa vitesse est réduite de 2/3. Le Maître de Jeu effectue un jet de pourcentage pour déterminer si le voleur parvient ou non à se déplacer silencieusement, tandis que ce dernier, lui, est toujours persuadé d'être silencieux. Un jet réussi augmente les chances du voleur de surprendre un adversaire, d'éviter d'être découvert ou de réussir à se positionner pour frapper un ennemi dans le dos (« Back-Stab » ou « Attaque Sournoise »). Bien entendu, un voleur se déplaçant silencieusement sous les yeux de ses adversaires est en train de perdre son temps.

Dissimulation dans l'ombre. Un voleur peut tenter de se fondre dans l'ombre, ou d'utiliser tout autre type de couverture disponible (buissons, rideaux, alcôve, etc.). Il ne peut le faire que lorsque personne ne le regarde, et restera dissimulé aussi longtemps qu'il ne bougera pas ou presque (il peut faire des mouvements lents et précautionneux : dégainer une arme, déboucher une potion, etc.). Un voleur ne peut pas se cacher sous les yeux d'un garde ; mais il peut essayer de se cacher à proximité d'une créature engagée dans un combat, et qui ne lui prête donc pas attention. Le Maître de Jeu jette le dé et n'en communique pas le résultat, mais le voleur, lui, pense toujours être dissimulé.
Il est impossible de se dissimuler dans l'ombre dans une obscurité totale, puisque toute l'astuce consiste à tromper l'œil autant qu'à dénicher une véritable cachette. Certains sorts, objets magiques et capacités spéciales qui révèlent les objets invisibles peuvent montrer la présence d'un voleur dissimulé.

Acuité auditive (détecter les bruits). Un bon voleur prête toujours attention aux moindres détails, et notamment aux bruits presque imperceptibles pour les autres. Sa capacité à les percevoir même derrière une porte épaisse ou depuis un point éloigné est bien supérieure à celle d'une personne ordinaire. Cette détection n'est pas automatique ; le voleur doit s'immobiliser et se concentrer pendant une dizaine d'assauts. Ses environs immédiats doivent être silencieux, et il doit ôter son éventuel chapeau ou heaume. Les sons filtrés par une porte ou toute autre barrière lui parviennent étouffés dans le meilleur des cas.

Escalade (grimper). Bien que tout un chacun soit capable d'escalader une falaise ou une pente escarpée grâce à l'aptitude d'Escalade, les talents des voleurs sont bien supérieurs à ceux du commun des mortels en la matière. Non seulement ils possèdent un meilleur pourcentage de chances que les autres individus, mais ils peuvent escalader des surfaces lisses sans matériel approprié. Bien entendu, leurs actions sont très limitées pendant une escalade - ils sont incapables de se battre ou de se défendre le cas échéant.
NB : la valeur d'Escalade du Voleur est soumise à de grandes variations qui dépendent de la nature de la paroi, des conditions météo, de la lumière du jour, de la vitesse à laquelle il souhaite monter…

Lecture des Langues : par nécessité plus que par goût, les voleurs apprennent toutes sortes de choses, parmi lesquelles divers langages (surtout les mots s'appliquant aux cartes au trésor, contrats, …) suffisamment confronté à des langues étrangères pour avoir une chance de déchiffrer presque tous les écrits non magiques. Bien entendu, ce talent s'améliore au fil du temps, mais votre MD peut décider que le voleur n'arrive pas à déchiffrer certains langages qu'il ne peut pas avoir déjà rencontrés.
Le voleur doit faire un jet de dés chaque fois qu'il tente de lire un document. Une réussite signifie qu'il en a compris le sens, dans la proportion de son pourcentage de chances de réussite : ainsi, si le voleur possède 20% de chances d'arriver à déchiffrer le document, il comprend 20% de sa teneur.
Pour lire un autre document rédigé dans le même langage, il faut faire un autre jet de dés (car il est probable que les deux documents emploient des termes différents).
Il n'est pas nécessaire de prendre des notes quant aux langages déjà rencontrés par le voleur, puisque chaque document est traité individuellement.
Un voleur ne peut faire qu'un jet par document donné à un niveau donné. En cas d'échec, il doit attendre de parvenir au niveau d'expérience supérieur avant de pouvoir faire une nouvelle tentative.

*

ꕥ Les Valeurs de base

Le métier de voleur regroupe des individus adroits et rusés. Les notes de base exigées au niveau 1 sont de 13 en **Adresse** et de 12 en **Intelligence**.

L'entraînement du voleur vise d'abord l'efficacité technique dans les compétences « de métier », et le travail est dur. Cette étude ne laisse que peut de temps à l'apprentissage du combat, n'accordant au voleur que des notes assez médiocres au corps à corps. La note **d'Attaque** est de **8**, comme pour la **Parade**.

Le voleur possède une base d'**énergie vitale de 30 points**.

L'alignement du voleur peut être bon, neutre ou mauvais, mais jamais loyal.

ꕥ Les Armes et Protections

- Armes. Au combat rapproché, le voleur peut utiliser couramment l'épée, la dague, le poignard et toutes les armes en bois. Sa prédilection va souvent à la rapière ou au fleuret, armes très en rapport avec le développement de l'adresse classique dans le métier.

A distance, il excelle dans le maniement des armes de jet et de tir. Chaque voleur possède d'ailleurs une **arme de spécialisation**, avec laquelle il obtient un bonus aux points d'impact de 1Pt/3niveau dans son métier (3ème, 6ème, 9ème, 12ème…).



- Protection. Le voleur peut utiliser toute protection jusqu'à la veste de cuir (cloutée ou non).
Il emploie sans difficulté le bouclier (bois ou fer) dans ses combats rapprochés

N.B. : l'utilisation du bouclier ne se fait jamais avec la rapière ou le fleuret.

ꕥ Capacités Particulières

- Aptitudes de base. Au début de sa carrière, le voleur possède les aptitudes suivantes : *Pratique des Nœuds* (degré II) - *Estimation* (degré III) - *Marchandage* (degré I)

- Back Stab. C'est l'attaque par surprise dans le dos d'un adversaire. La victime doit être totalement surprise, c'est-à-dire qu'elle ne doit en aucun cas soupçonner la présence derrière elle du voleur. Si tel est le cas, le voleur jouie d'un bonus de 2 points sur son Attaque, et occasionne des dégâts plus important qu'à l'ordinaire.
Du niveau 1 à 5, il multiplie ses points d'impact par 2, de 6 à 9 il fait x3, de 10 à 15 il fait x4 et il obtient +5 à compter du niveau 16.

- Argot des Voleurs. C'est le langage des escrocs, celui des bas-fonds où règne la loi de la guilde et la culture de la rue. Il est hermétique à la compréhension des « caves », et c'est la langue qu'emploient tous les voleurs lorsqu'ils ont besoins de parler à mots couverts, sur le « zinc » d'un « troquet » ou au beau milieu d'un « fric-frac ».

ꕥ La Cleptomanie

C'est le trouble psychique qui atteint le plus souvent cette profession. Elle fait du voleur un esclave de son pickpocket. Dans certaines situation, il ne contrôle plus du tout ses gestes et dérobe des objets de tous types, sans même s'en rendre compte.
20 % des voleurs souffrent de cette maladie.

ꕥ Les Titres de la Profession

Ils sont complètement « bidons » comme le disent les voleurs, et n'existent que pour alimenter les rumeurs et la légende de la corporation. Ils sont un artifice destinés à impressionné les « caves ».

Niv.	Titre		Niv.	Titre
1	*Vagabond*		12	*Truand*
2	*Pied feutré*		13	*Voleur*
3	*Pied feutré*		14	*Voleur*
4	*Vide gousset*		15	*Voleur*
5	*cambrioleur*		16	*Voleur*
6	*cambrioleur*		17	*Maître de rapines*
7	*Monte en l'air*		18	*Maître de rapines*
8	*Monte en l'air*		19	*Maître voleur*
9	*Escroc*		20	*Maître voleur*
10	*Escroc*		21	*Maître voleur*
11	*Truand*			

« Vole ton prochain avant qu'il ne te vole lui même »

Alfrast Lobéron
Maître voleur de la guilde des *Doigts-agiles*



Le Contre-Voleur

Anciens cambrioleurs repentis, voleurs ayant choisi le droit chemin et le confort de la légalité, ou encore jeunes recrues formées par le métier, les contre-voleurs louent leurs services à des particuliers désireux de récupérer des biens leur appartenant, ou d'assurer la protection de leurs richesses contre les voleurs.
C'est aussi là le métier des espions au service des Etats.

Organisés en guilde, à l'instar de leurs adversaires, les contre-voleurs ont pour leur part pignon sur rue et bénéficient généralement pour leur quartier général de la protection officielle de la garde de la cité.

Une hiérarchie rigide organise les guildes de contre-voleurs, et il existe des rapports très encadrés par les conventions à l'intérieur de ces organisations.

Niv.	Titre		Niv.	Titre
1	*Initié*		12	*Garde du corps*
2	*Initié*		13	*Contre espion*
3	*Novice*		14	*Contre espion*
4	*Novice*		15	*Contre espion*
5	*Apprenti*		16	*Contre espion*
6	*Apprenti*		17	*Maître Espion*
7	*Contre voleur*		18	*Maître Espion*
8	*Contre voleur*		19	*Maître Espion*
9	*Contre voleur*		20	*Maître Espion*
10	*Garde du corps*		21	*Grand Maître Espion*
11	*Garde du corps*			

*

ꕥ L'Anonymat

Si les guildes de contre-voleurs sont officiellement connues, une grande majorité de leurs membres conservent un total anonymat nécessaire à l'exécution de nombreuses missions, de même qu'à la survie des contre-voleurs, objets de tous les tracas de la part des voleurs (*on estime qu'en 782 du sec.cal. plus de 40% des contre-voleurs du royaume d'Arn'Armor décédèrent prématurément des suites d'un contrat passé par une guilde de voleurs !*)

ꕥ Les Grandes Guildes de Contre-Voleurs

« *Le borgne qui voit tout* ». Organisation qui étend ses ramifications sur toute *l'Algalith*.
Elle a son quartier général dans les faubourgs de *Laelith*.

« *La dague au fourreau* ». Guilde unique des contre-voleurs du *Royaume des Glaces*.
Son quartier général se trouve à quelques pas du palais royal de *Norfum*.

« *La garde du vent* ». Société célèbre *d'Arn'Armor* officiant dans tout l'ouest du royaume.
Sa base principale se trouve dans la cité des ducs de *Pavis*.

« *Le cri du coucou* ». Guilde de contre-voleurs du marquisat de *Bollissac* et des régions proches.
Elle obéit aux Marquis de *Bollissac*.

*

« Nous n'avons de pires ennemis que les guildes de voleurs…
Et, à la vérité, aucun ami sûr sur qui compter. »

Phildas Brontec
Chef de la Guilde de Contre-voleurs de la *Dague au Fourreau*



II. Les Profils

Les Profils sont des règles qu'un joueur peut appliquer à son personnage pour en modifier partiellement le jeu et les capacités.

Pourquoi appliquer un profil ?
Bien souvent, deux raisons président, ensembles ou séparément, au choix d'un profil : ce sont l'envie d'**interpréter un personnage un peu différent** des canons classiques et/ou le **désir d'étoffer les capacités du personnage**.

S'il est éligible au profil et répond aux conditions de Qualités, de niveau, …, le personnage subit automatiquement les modifications indiquées dans les règles qui régissent le-dit profil.
Bien souvent, le rythme d'accroissement du nombre de ses Points d'Aventure (PAV) diminue et en contre-partie de nouvelles capacités viennent étoffer ses compétences…

Exemple
Vivial est un jeune voleur qui exerce son métier dans la cité de Ber'Cof. Tout jeune encore, son expérience commence pourtant à devenir sérieuse et il vient d'atteindre le 5ème niveau dans son métier. L'envie lui vient alors de développer de nouvelles compétences en devenant Acrobate.
Comme les règles l'indiquent, il se rend auprès du maître de sa Guilde et obtient de lui la faveur d'être formé au profil d'Acrobate.
En quelques mois, viennent s'ajouter à ses compétences de voleur (Pick-Pocket, Crochetage, Déplacement Silencieux, ...) de nouvelles compétences d'Acrobate telles que le Funambulisme, les Sauts, la science des chutes…
Vivial se présentera désormais à ses pairs comme un Voleur-Acrobate.

Notons que bien souvent un profil n'évolue pas comme un métier à part entière (comme une bi-classe par exemple), mais en rapport direct avec le métier d'origine du personnage.

Une fois appliqué, un tel profil ne peut être « effacé ». Il peut être abandonné, avec l'accord du MdJ, mais bien souvent des « séquelles » demeurent (rythme d'accroissement du nombre de PAV plus faible).

*

Acrobate…

Une spécialisation de Voleur



Tout un chacun connaît les prouesses de souplesse et d'agilité dont sont capables les voleurs dans l'exercice de leur métier. Habile monte-en-l'air, se glissant à pas de loup, presque invisible, le voleur mise énormément sur son Adresse. C'est aussi vrai souvent pour les combats où ils utilisent plus volontiers dagues, rapières ou armes de tir et de jet.
Certains parmi ceux-là, les combattants de l'ombre, se spécialisent aussi dans une « science » souvent proche de l'art : l'Acrobatie.

Pour devenir Acrobate le voleur, ou l'assassin doit posséder une note d'**Adresse au moins égale à 15**. Il doit impérativement se situer au moins au **5ème niveau de son métier** de voleur (6ème pour les assassins). Si ces conditions sont remplies, il peut alors accomplir une formation auprès d'un Acrobate, de niveau 12 au moins.
Notons que le plus souvent, s'il appartient à une guilde, le voleur devra obtenir l'autorisation de son chef de guilde pour entreprendre cette formation.
La formation se déroule sur un mois entier, et demande la complète disponibilité du voleur. Une fois accomplie, le voleur peut être appelé « voleur-acrobate », et il commence l'utilisation de ses nouvelles capacités.

Techniquement, les aptitudes d'acrobate augmentent à chaque passage de niveau de voleur.
Cependant, si la spécialisation ne commence qu'au niveau 9, par exemple, celui-ci sera considéré comme 9ème voleur et seulement 5ème acrobate, puis 10ème et 6ème…
Lorsqu'il décide de devenir acrobate, le voleur ne perçoit plus que 75% de ses points d'aventure habituels, ceci symbolisant la plus grande difficulté qu'il rencontre à progresser dans une classe devenue plus « complexe », plus riche.

Niv.	Flip-Flap (/20)	Chute (en m)	Saut Haut Avec élan (m)	Saut Haut Sans élan (m)	Saut Long Avec élan (m)	Saut long Sans élan (m)	Funambulisme (%)	Acrobatie de Base (%)	Acrobatie Complexe (%)
1									
2									
3									
4									
5	7	3	1,40	1	3	1,80	60	34	17
6	7	3,25	1,45	1,10	3,20	1,95	62	40	20
7	8	3,50	1,60	1,20	3,40	2,10	65	46	23
8	9	4	1,75	1,30	3,65	2,25	68	52	26
9	9	4,25	1,90	1,40	3,90	2,40	71	58	29
10	10	4,50	2,05	1,50	4,15	2,55	75	64	32
11	11	5	2,20	1,60	4,40	2,70	79	70	35
12	11	5,50	2,40	1,70	4,70	2,90	83	76	38
13	12	6	2,60	1,80	5	3,10	87	82	41
14	13	6,50	2,80	1,90	5,30	3,30	91	90	45
15	14	7	3,10	2	5,60	3,50	95	98	49
16	15	7,50	3,40	2,10	5,90	3,70	99	106	53
17	16	8	3,70	2,20	6,20	3,90	105	114	57
18	17	8,50	4,10	2,30	6,50	4,10	110	122	61
19	18	9	4,50	2,40	6,80	4,30	115	130	65
20	19	9,50	4,90	2,50	7,20	4,50	120	140	70
21	19	10	5,50	2,60	7,60	4,70	125	150	75

N.B. : le voleur peut affecter dans ses aptitudes d'acrobate des bonus d'adresse.
C'est vrai pour Acrobatie (base ou complexe, sans relation entre les deux) et Funambulisme.

ꕥ Détails et Précisions de règles

➢ **Flip-flap.** C'est l'équivalent de l'acrobatie classique des moines. Quelques pirouettes effectuées en arrière ou en avant, permettant à l'acrobate de se déplacer ainsi d'environ 4 mètres.
Un échec dans une tentative indique une chute, plus ou moins douloureuse selon les cas.

➢ **Chute.** Un acrobate doit savoir se recevoir au sol après avoir sauté de plusieurs mètres.
Dans cette discipline figure des hauteurs. Ce sont les hauteurs maximales pour lesquelles l'acrobate ne subit aucun dommage. Cette science peut aussi lui permettre de mieux encaisser une chute d'une hauteur plus élevée, mais il devra alors réussir une épreuve d'Adresse plus ou moins difficile.

Ainsi Boris, voleur acrobate de niveau 5 tombe dans une fosse de 6 m de profondeur. Il réussie une épreuve d'Adresse avec malus de 2 point, et sa chute est alors considérée comme une chute de 3 m seulement.

➢ **Sauts.** Un saut dit « avec élan » nécessite au moins 4 mètres de course avant le saut.
Les chiffres indiqués dans les 4 colonnes sont des valeurs « sans risques ».
Un acrobate peut s'il le souhaite tenter de franchir des hauteurs ou des distances plus grandes, mais il doit alors se soumettre à une épreuve de pourcentage déterminée comme suit :
Le % de risque d'échec est égal au rapport entre la distance souhaitée et la distance maximale « sans risque ».

Ainsi, notre ami Boris, toujours niveau 5, souhaite sauter par dessus une distance de 4,50 mètres !
Il prend 4 mètres d'élan et saute… Il doit réussir une épreuve avec 50% de risque d'échec, car 4,50 = 1,5 x3,00 m, soit une augmentation de l'ordre de 50% de la distance normale.

➢ **Saut à la perche.** Une perche permet à un acrobate de sauter plus haut et plus loin. Le bonus dépend de sa taille.
Elle nécessite une course d'élan d'environ 10 mètres.

	Bonus de Haut	Bonus de Long	Epreuve
Perche de 3 m	1,20 m	2 m	Adresse avec malus de 1 point
Perche de 4 m	2 m	2,80 m	Adresse avec malus de 3 point
Perche de 5 m	2,50 m	3,20 m	Adresse avec malus de 5 point
Perche de 6 m	3 m	4 m	Adresse avec malus de 6 point

➢ **Funambulisme.** Cette discipline nécessite l'emploi d'une corde suffisamment solide et tendue.

➢ **Acrobatie de base.** Cette discipline comprend tous les mouvements gymniques simples (roue, rondade, poirier, galipette, salto avant simple…), tout ce qui paraît faisable, mais pas trop simple (auquel cas il n'es pas nécessaire d'être acrobate).

➢ **Acrobate complexe.** Elle est exigée dans les mouvements plus difficiles, plus élaborés, les enchaînements rapides…

*
* *

« La vache m'avait fait j'ter ma rapière au loin… Il s'avançait pour me cisailler…
Alors j'ai bondi par dessus la grosse table de la taverne. J'ai grimpé l'escalier comme un dératé, j'ai saisi la corde du lustre et j'ai sauté par la fenêtre ! »

Franck « La-piqûre »
Voleur/Acrobate établi à *Pavis*

Le Barde Métal.

Une spécialisation de Ménestrel.



Certains Ménestrels sont plus tentés par les exploits militaires que par les soirées de chant destinés à la distraction des nobliaux. Ceux-la apprécient généralement une musique forte, plus rythmée, des paroles scandées avec puissance, et aiment l'odeur du danger et du sang de leurs ennemis.
Plus à l'aise dans les situations périlleuses que devant les convives d'un banquet, fut-il orgiaque, ces Ménestrels sont des atouts précieux pour un groupe d'aventuriers, auquel ils accorderont des avantages martiaux non-négligeables.
Les Barde Métal les plus expérimentés portent des dessins, sur leurs vêtements et sur leur corps, qui expriment la violence et incite au combat.

Pour devenir Barde Métal, le Ménestrel avoir atteint le **niveau 5** et disposer des notes suivantes : **Courage 11, Force 12** et **Constitution 14**.
Il doit se former au contact d'un Barde Métal de niveau 10 au moins durant une période d'étude de 2 à 3 mois (en moyenne le « professeur » exigera 200 à 500 pièces d'or pour toute la durée de l'enseignement). Au terme de cet enseignement, le Ménestrel devra réussir un test de Perception et d'Intelligence avec bonus de 4 points (éventuellement plus si son professeur de chant est très expérimenté).
En cas d'échec, la spécialisation n'est pas acquise et il faudra au Ménestrel soit renouveler son étude, soit renoncer.
En cas de succès, le voilà désormais Barde Métal et il pourra se développer comme tel, bénéficiant de ses nouveaux avantages. En contrepartie pourtant, il ne recevra plus que 75% de ses points d'aventure (il lui sera plus difficile de progresser dans un métier devenu de fait plus compliqué).

ꕥ Les Protections et Armes

- Armes. Passionnés de combat, les Ménestrels qui suivent la voie du Barde Métal apprennent à manier toutes les armes. Ils choisissent aussi une arme de spécialisation (Cf Capacités Spéciales) et abandonnent généralement la rapière qu'ils trouvent trop légère et peu fiable.

- Protections. Le Barde Métal apprend à mieux porter les protections lourdes, et ne subit plus les malus initiaux définis dans la classe de Ménestrel (sauf pour les armures).
De même, tous les boucliers lui sont accessibles, sans aucun malus…

ꕥ Capacités spéciales

- Aptitudes développées lors de la spécialisation. *Acrobatie de Base* (II) – *Réparer les Armes* (III) – *Dessin* (III)

- Arme de Spécialisation. Les Bardes Métal choisissent toujours une arme très impressionnante, d'abord dans un souci esthétique un peu gothique. Avec l'habitude née de son entraînement auprès de son professeur, le Barde Métal manie son arme de spécialisation avec les caractéristiques suivantes :

- Fléau d'arme 1D+5 (0/-2)
- Marteau de lutte 1D+4 (0/-1)
- Epée à deux mains 1D+6 (-2/-2)
- Hache de Guerre 1D+4 (0/-1)
- Masse d'arme 1D+4 (0/-1)
- Hache de Combat 2D+2 (-1/-2)

Avec cette arme de spécialisation, le Barde Métal utilise la cadence de combat numéro 3 (Prêtres de la guerre, Archers…). Ils bénéficient aussi, s'ils ont choisi une arme à deux mains, du D6 supplémentaire au combat contre des créatures de plus de 3 mètres.
Au niveau 8, le Barde Métal gagne 1 point d'impact supplémentaire avec son arme de Spécialisation, puis un second point au niveau 12.

- **Exemple Téméraire**. Par sa simple apparence et son aura, le Barde Métal augmente de 1 point l'initiative de combat de tous ses compagnons dans une portée de 25 mètres.

- **Tatouages et Emblèmes**. Le Barde Métal développe une grande dextérité et un goût certain pour les représentations graphiques stylisées.
Au niveau 7, il peut tenter de placer sur son corps un tatouage (d'inspiration libre) destiné à impressionner ses interlocuteurs, ses adversaires. Si le tatouage est un succès (épreuve de dessin avec le matériel adéquat), le Barde Métal gagne 1 point de Charisme tant qu'il est visible.

Il peut recommencer cette opération au niveau 8, pour un autre bonus d'un point.

Dès le niveau 10, le Barde Métal peut choisir un emblème particulier (d'inspiration libre) destiné à effrayer ses adversaires. Si l'emblème, placé sur une partie visible d'un vêtement, d'un bouclier…, est un succès (épreuve de dessin avec le matériel adéquat), les adversaires au corps à corps du Barde Métal subiront un malus d'un point en Parade. Au niveau 12 l'emblème peut être retravaillé pour un malus global adverse de 2 points en Parade.

Dès le niveau 15, le Barde Métal peut tenter de créer un emblème particulier qui pourra en plus imposer une épreuve de Courage à ses adversaires sous peine d'être frappés d'effroi (-2 en Attaque et –3 en Parade)

ꕥ Chants et Musiques.

N.B. : inutile de demander au Barde Métal de susurrer, de murmurer, ses chansons, il en est incapable.

- **Chant d'Agressivité**. Le chant phare du Barde Métal. Reprendre les informations de « Musique d'Agressivité » qu'il utilise sous forme de chant, ce qui lui permet de continuer son chant pendant le combat.

- **Chansonnette du « Baston »**. Effets : +1 en Att/Prd/Co/Ad/Fo et jets de Résistance pour toute la durée du prochain combat (qui doit avoir lieu dans les 6 heures suivantes). Gratuite une fois par jour, elle peut être renouvelée au coût de 1 point d'inspiration.
Pour l'utilisation voir les « chansonnettes ».

- **Note de la tétanisation**. Dès le niveau 9, le Barde Métal apprend à pousser vocalement et à la maintenir une note spéciale capable de tétaniser un adversaire.
Technique : le Ménestrel doit pousser une note dans un crescendo lent (3 assauts). Lorsqu'il se trouve au sommet de sa note tous les adversaires du Ménestrel dans un rayon de 3 mètres sont paralysés durant 1 assaut (pas d'attaque, pas de parade) s'ils ne réussissent pas un jet de Perception avec malus de 6 points.
Vocalement, un Barde Métal ne peut pousser une telle note qu'une fois par heure.

ꕥ La hiérarchie

Les Bardes Métal se comportent de ce point de vue exactement de la même manière que les Ménestrels classiques.

*
* *

« Casser la Voix,
Casser des Bras,
Casser tout ça… »

« On m'avait dit ferme ta gueule un moment,
Ou on te caresse la pomme,
Moi je leur ai tous pété les dents,
A ces mecs qui s'croyaient des hommes »

Mauriz Ibn'Bruelguigus, Ménestrel Barde Métal
Califat de Gob'Us (769 du S.C.)

Chasseur…

Une spécialisation de Barbare



Le chasseur est un homme des bois, sorte de rôdeur barbare dont la vocation est la traque. Coureur inépuisable, le Chasseur n'abandonne jamais une proie, sauf si celle-ci par son courage a su susciter son estime. S'il est généralement fort, il est surtout rusé, et il développe rapidement des techniques de combats propres à surprendre ses proies, à les impressionner.
Le Barbare qui accède au **niveau 5 de son métier** de guerrier peut entamer une spécialisation de Chasseur. Pour cela il doit effectuer une retraite en milieu naturel d'au moins trois semaines en compagnie d'un Barbare-Chasseur qui lui donnera les rudiments fondamentaux de cette spécialisation.
Au terme de cet enseignement, le Barbare devra réussir un test de Sagesse et d'Intelligence avec bonus de 2 points (éventuellement plus si le mentor est très expérimenté).
En cas d'échec, la spécialisation n'est pas acquise et il faudra au Barbare soit renouveler son expérience, soit renoncer.
En cas de succès, le voilà désormais Chasseur et il pourra se développer comme tel, bénéficiant de ses nouveaux avantages. En contrepartie pourtant, il ne recevra plus que 75% de ses points d'aventure (il lui sera plus difficile de progresser dans un métier devenu de fait plus compliqué).

ꕥ Les conditions

Les valeurs minimales pour accéder à la spécialisation de Chasseur sont : **Niveau** 5 - **Courage** 12 - **Intelligence** 11 - **Force** 13.

Pour déterminer sa cadence de combat ou le niveau de ses jets de sauvegarde, le Chasseur se réfère toujours aux règles qui régissent le Barbare.

ꕥ Les Armes et Protections

Armes. Sans changement par rapport à la classe initiale de Barbare, mais développement de deux compétences spéciales : hache de jet et arc.

Hache de jet :

Niveau	Bonus de P.I.	Distance maxi	Cadence de jet	Niveau	Bonus de P.I.	Distance maxi	Cadence	Niveau	Bonus de P.I.	Distance maxi	Cadence de jet
1				***8***		+40%	1/ass	***15***		+140%	3/2 ass
2				***9***	2	+50%	1/ass	***16***	4	+160%	3/2 ass
3				***10***		+60%	1/ass	***17***		+180%	2/ass
4				***11***		+70%	1/ass	***18***		+200%	2/ass
5		+10%	1/2 ass	***12***	3	+80%	3/2 ass	***19***		+200%	2/ass
6	1	+20%	1/2 ass	***13***		+100%	3/2 ass	***20***	5	+200%	2/ass
7		+30%	1/2 ass	***14***		+120%	3/2 ass	***21***		+200%	2/ass

Arc :

Niveau	Bonus de P.I.	Distance maxi	Cadence	Niveau	Bonus de P.I.	Distance maxi	Cadence	Niveau	Bonus de P.I.	Distance maxi	Cadence
1				***8***	1	+10%	1/2 ass	***15***	3	+50%	3/2 ass
2				***9***		+20%	1/2 ass	***16***		+50%	3/2 ass
3				***10***		+20%	1/ass	***17***		+50%	3/2 ass
4				***11***		+30%	1/ass	***18***	4	+50%	3/2 ass
5			1/2 ass	***12***	2	+30%	1/ass	***19***		+50%	3/2 ass
6			1/2 ass	***13***		+40%	1/ass	***20***		+50%	2/ass
7		+10%	1/2 ass	***14***		+40%	1/ass	***21***		+50%	2/ass

Son habitude des cibles en mouvements permet au Chasseur de ne subir aucun malus pour de tel tir, quel que soit l'arme utilisée.

Protections : Sans changement par rapport à la classe initiale de Barbare.
Le Chasseur possède cependant l'avantage de pouvoir désormais confectionner lui-même ses vestes de cuir et ses boucliers de peau. Artisan émérite, le Chasseur réussira même dans (5+niv)% des cas à créer une protection (bouclier ou veste de cuir) d'une qualité supérieure qui octroiera un bonus de protection d'un point au porteur !
La confection d'une veste de cuir nécessite au moins 180 heures de travail et celle d'un bouclier environ 70.

ꕥ Capacités spéciales

- Aptitudes développées lors de la spécialisation.
Chasse (degré III). S'il atteint le degré V avant son niveau 8, il jouit d'un bonus de 2% par niveau dans cette aptitude.
Connaissances des Animaux (degré III) - *Orientation* (III) - *Pose de Piège* (III) - *Pistage* (V)

- Le chemin des Cris. Le Chasseur apprend à maîtriser son organe vocal. Grâce à lui, il peut obtenir de sensibles avantages lors d'un combat, contre un humanoïde, un monstre ou un animal. Trois cris sont disponibles et évoluent lentement au fil des niveaux du Chasseur. On ne peut utiliser simultanément deux Cris sur un même assaut.

Cri de Fureur. Ce Cri permet au Chasseur de focaliser sur un assaut sa fureur martiale. Il obtient alors un bonus d'Attaque ainsi qu'un bonus de Point d'Impact pour tout un assaut. Ce Cri permet au Chasseur de porter exceptionnellement sa valeur d'Attaque jusqu'à un maximum de 19.

Niv.	Bonus	/Jour	Niv.	Bonus	/Jour	Niv.	Bonus	/Jour
1		/	***8***	+2 Att et P.I.	1	***15***		3
2		/	***9***		2	***16***		3
3		/	***10***		2	***17***	+4 Att et P.I.	3
4		/	***11***		2	***18***		3
5	+1 Att et P.I.	1	***12***		2	***19***		4
6		1	***13***	+3 Att et P.I.	2	***20***		4
7		1	***14***		3	***21***		4

Cri d'Affrontement. Lorsqu'il hurle ce Cri, le Chasseur impressionne tous ses ennemis dans un rayon de 5 mètres. Sauf s'ils sont immunisés à la peur, ils subiront durant un assaut un malus sur leur Courage, Attaque et Parade. Une personne qui a subit le Cri d'Affrontement d'un Chasseur devient automatiquement immunisé aux autres tentatives de celui-ci, la surprise ne joue plus.

Niv.	Malus adverse	/Jour	Niv.	Malus adverse	/Jour	Niv.	Malus adverse	/Jour
1		/	***8***	2 points	2	***15***	4 points	4
2		/	***9***	2 points	2	***16***	4 points	5
3		/	***10***	2 points	3	***17***	4 points	5
4		/	***11***	3 points	3	***18***	4 points	5
5	1 point	1	***12***	3 points	3	***19***	4 points	6
6	1 point	1	***13***	3 points	4	***20***	4 points	6
7	1 point	2	***14***	4 points	4	***21***	4 points	7

Cri de paralysie. Dés le niveau 10, le Chasseur peut utiliser, une fois dans la journée, un Cri capable de littéralement désorienter son adversaire. Réalisable une fois seulement contre un adversaire donné, ce Cri empêche celui-ci de frapper durant un assaut. Epreuve : (4 x Niv du Rige)%, moins (2 x Niv de l'Adversaire)% ou la Classe de Monstre.
Le Chasseur peut passer à deux utilisations par jour de ce Cri dès son niveau 14.

*

- Le Saut d'assaut. S'il dispose d'au moins trois mètres d'élan, le Chasseur peut opérer un saut qui le mènera directement au combat en position de frappe à l'atterrissage. Il obtient grâce à cet élan 2D6 points d'impact supplémentaires sur le coup.
Le Chasseur peut utiliser le maximum de coup que lui permet sa cadence lors de ce saut, et son adversaire ne pourra tenter qu'une parade avec malus de 6 points.
Pour réussir un tel saut, le Chasseur doit réussir un jet d'Adresse. Si son épreuve est un succès, il obtient alors automatiquement l'initiative (sauf cas particuliers) pour placer ce coup spécial. En cas d'échec, une initiative est tirée, et le Chasseur ne peut évidemment plus placer son attaque spéciale.
La longueur du saut est de 3 mètres maximum, dès le niveau 10 elle est de 4 mètres, au niveau 14 elle passe à 5 mètres et enfin dès le niveau 18 elle est de 6 mètres.

- La répartition des coups. Le Chasseur peut répartir ses attaques d'un même assaut sur ses adversaires de corps à corps comme bon lui semble (au lieu de 30% de chances pour les autres combattants).
S'il est surpris par la chute d'un adversaire, ou sa mort, alors qu'il a déjà déclaré ses attaques, il peut se reporter avec 60% de chances.

- Frénésie guerrière. Au corps à corps le Chasseur peut se placer durant un assaut entier en état de frénésie complète. Il augmente alors nettement le nombre de ses attaques (malus cumulatif de 2 points sur la valeur d'Attaque pour chaque attaque supplémentaire due à la frénésie).
A l'assaut qui suit une Frénésie, le Chasseur ne peut pas tenter de Parade. Il subit aussi une perte de point de vie non léthaux égale à 15% de ses points de vie de base (récupération sous 20 minutes en cas de repos).

Niv.	Nb d'Att supp	/Jour	Niv.	Nb d'Att supp	/Jour	Niv.	Nb d'Att supp	/Jour
1		/	***8***	1	2	***15***	3	3
2		/	***9***	2	2	***16***	3	4
3		/	***10***	2	2	***17***	3	4
4		/	***11***	2	2	***18***	4	4
5	1	1	***12***	2	3	***19***	4	5
6	1	1	***13***	3	3	***20***	4	5
7	1	1	***14***	3	3	***21***	4	5

- Discrétion. Habitué à surprendre ses proies, le Chasseur transpose son art du veneur au guerrier. Il possède pour cela les capacités de Voleur de 3 niveaux inférieurs dans les domaines suivants : Déplacement Silencieux, Camouflage (dissimulation dans la végétation) et Détection de Piège.

ꕥ La hiérarchie

Les chasseurs ne respectent que la gloire et la force. Le prestige d'une belle prise, d'un combat mémorable et célèbre fait plus pour la « position hiérarchique » que tout autre chose.

*
* *

« La chasse n'est pas un moyen de subsister.
C'est un art dans lequel il n'existe aucune place pour les faibles, les couards ou les imbéciles. »

Okétor'Khan (680 à 718 du Sec. Cal)
Chasseur du clan des *Ours Rouges,*

Le Devin.

Une spécialisation de Magicien et d'Illusionniste



Après quelques années de pratique de la magie, certains cabalistes, qu'ils soient Magiciens ou Illusionnistes, se découvrent des dispositions particulières pour la divination. Ils sentent que chez eux, les fils qui forment la tapisserie du temps sont parfois assez clairs pour être démêlés avant leur aboutissement, ou lus pour remonter jusqu'à leur origine…
Certains de ces cabalistes désireux de pousser davantage leur disposition latente, entrent alors dans une école d'un type tout particulier, un « Lycée Prophétique ». Là, durant une période variant de 3 mois à un an, ils rencontrent des Devins, magiciens ou illusionnistes d'origine, qui leur apprennent à mieux comprendre les impressions souvent fugitives qu'ils perçoivent du temps. Ils apprennent aussi à utiliser un objet magique particulier, la boule de cristal, et à maîtriser certaines disciplines spéciales.

Pour devenir Devin, le cabaliste doit être Magicien ou Illusionniste. Il doit avoir atteint le niveau 5 de son métier et disposer des notes suivantes : **Intelligence 15, Charisme 13** et **Perception 15**.
Il doit pouvoir s'acquitter du prix de la formation en Lycée Prophétique (environ 2.000 pièces d'or pour toute la durée de l'enseignement). Au terme de cet enseignement, le cabaliste devra réussir un test de Perception et d'Intelligence avec bonus de 2 points (éventuellement plus si les maîtres devins sont très expérimentés).
En cas d'échec, la spécialisation n'est pas acquise et il faudra au candidat soit renouveler son expérience, soit renoncer.
En cas de succès, le voilà désormais Devin (Magicien-Devin ou Illusionniste-Devin) et il pourra se développer comme tel, bénéficiant de ses nouveaux avantages. En contrepartie pourtant, il ne recevra plus que 75% de ses points d'aventure (il lui sera plus difficile de progresser dans un métier devenu de fait plus compliqué).

ꕥ Les Armes et Protections

- Armes. Sans changement par rapport à la classe initiale du cabaliste, à l'exception du maniement de la Boule de Cristal comme arme de jet (Cf le § *Boule de Cristal*)

- Protections. Sans changement par rapport à la classe initiale du cabaliste.

ꕥ Divination

- Rêves prémonitoires. Chaque nuit, le devin a (niveau)% de chance de faire un rêve prémonitoire. Dans la plupart des cas, ces rêves sont sans importances (vision d'un ami buvant un verre à la taverne, d'un chien noir et blanc passant sous une échelle…) et ne font que donner des « impressions de déjà vu », à ceci près que le Devin sait à peu près quand et où vont se dérouler les « événements » qu'il a rêvé… Et peut-être en tirer partie.
Dans certains cas, le Devin rêve d'événements importants dont il pourra se servir pour éviter une catastrophe, déjouer un piège…

- Consultation. Un Devin peut tenter de « dire l'avenir » (ou le passé) à un individu (jamais pour lui-même). Il doit alors s'installer dans un endroit calme, à l'atmosphère feutrée (ces conditions ne sont plus exigé d'un Devin de niveau 12 et plus) et pouvoir regarder le consultant dans les yeux durant une dizaine d'assauts.
Il pourra répondre aux questions que lui posera le consultant avec (niveau x 3)% de chance pour chacune. Plus les questions portent sur un avenir/passé lointain, plus les chances de réponse sont faibles.
De même plus les paramètres à prévoir sont nombreux plus la réponse est incertaine.
Le Devin ne peut donner plus de une consultation par niveau, par jour. Chaque consultation lui coûte **10 points astraux** (moins 3 s'il utilise sa Boule de Cristal). Une consultation ne peut excéder 5 minutes.

N.B. : le Devin tire ses réponses des connaissances des Oracles, mais peut donner des détails et répondre autrement que par oui ou par non.

ꕥ Capacités spéciales

- Aptitudes développées lors de la spécialisation. *Orientation* (IV) - *Estimation* (V) - *Jeu de Hasard* (III) - *Ident. Saveur et Odeur* (III)

- Détection des Passages Secrets. *(temps de concentration : 5 assauts et possibilité de voir l'endroit)*

Un peu comme pour l'instinct des nains (Cf.), le Devin sait à peu près où se trouvent les passages dérobés, les portes secrètes… En fait il devine où ils ont pu être installé en lisant dans les fils du temps passé.
Epreuve sur 2D6+1D4. Chaque passage secret étant doté d'une valeur particulière comprise entre 6 et 16.

- Détection des Trésors. *Idem que pour Passages Secrets*

- Détection des Pièges. *Idem que pour Passages Secrets*

- Connaissance des Alignements. Rien qu'en observant un individu durant quelques temps (2D6 x 10 minutes), et en étant en mesure de l'entendre parler, le Devin est capable sur une épreuve réussie de Perception et d'Intelligence de connaître l'Alignement de son sujet d'observation. Il a aussi (Niv x 4)% de connaître ses intentions à court terme (sous 24 heures environ).
N.B. : le niveau du sujet ne doit pas être supérieur à celui du Devin et agir sans se douter que le Devin essaye de percer son alignement, ses intentions. Si il a un doute, il tentera de feindre et dans ce cas, s'il réussi une épreuve d'Intelligence avec malus de 1 point par 2 niveau du Devin, il réussira à masquer sa vrai nature et paraître tout autre.

- Prescience du danger.
- Le Devin ne peut être surpris que sur un 1 sur un D6.
- Le Devin possède (Niv x 4)% de chance de sentir une tentative de Back-Stab, de se douter de la présence de poison dans son plat, de percevoir la présence d'un ennemi dans une assemblée…

- Prescience des Attaques. S'il n'est pas surpris, le Devin obtient toujours l'initiative dans un corps à corps (sauf face à un Moine, un Samouraï, face auxquels il doit effectuer une initiative normale).

ᔓ Boule de Cristal

Le Devin possède un deuxième objet fétiche (qui peut très bien remplacer l'ancien, bâton ou baguette, s'il le désire, pour le lancement de sortilèges), la Boule de Cristal. C'est une sphère de Cristal de 22 cm de diamètre, toujours blanche, avec des reflets bleus pour un Magicien-Devin et des reflets jaunes pour un Illusionniste-Devin. Elle a été traitée magiquement pour être susceptible de recevoir les enchantements postérieurs du Devin… Lorsqu'il devient Devin, le Cabaliste reçoit des mains de ses maîtres sa première Boule de Cristal (valeur 600 pièces d'or environ).

N.B. :La boule de crystal permet à son propriétaire d'augmenter ses capacités de Détections (passages secrets, trésors et pièges) en ajoutant 2 points à la somme de son jet de dés.

- Les enchantements de la Boule. Ils ont toujours lieu à la pleine lune et en extérieur. Si un enchantement échoue, la Boule de Cristal devient inutile pour 3 mois complets.

1er degré d'enchantement : la Boule devient incassable (dans la même mesure que le bâton du magicien). Elle peut être utilisée comme projectile par le Devin, faisant $2D_6$ P.I. sur la table de lancé des Haches de Jet. Cette cérémonie coûte 5 PA permanents au Magicien, qui doit réussir une épreuve combinée de Charisme et d'Intelligence.

2ème degré d'enchantement : la Boule peut être utilisée comme « verre de concentration ». C'est-à-dire que le Cabaliste pourra allumer un feu en concentrant les rayons du soleil, qu'il pourra regarder au travers comme dans une loupe et voir les objets très petits, ou encore regarder au loin comme par l'intermédiaire d'une longue vue. Cette cérémonie coûte 7 PA permanents au Magicien, qui doit réussir une épreuve combinée de Charisme et d'Intelligence avec malus de 2.

3ème degré d'enchantement : la Boule devient un projectile magique puissant, faisant $2D_6$ P.I. plus 1/niv. (elle est considérée comme magique +3). Le Devin utilise la table de lancé des Arcs courts. La Boule revient dans la main du Devin en 1 assaut s'il dépense 2 points astraux (sans aucune économie). Le Devin peut lancer sa Boule de Cristal tous les 2 assauts. Cette cérémonie coûte 10 PA permanents au Magicien, qui doit réussir une épreuve combinée de Charisme et d'Intelligence avec malus de 3.

4ème degré d'enchantement : la Boule perçoit les sentiments de haines envers le Devin et les lui indique en prenant une couleur rouge vif lorsque le Devin se concentre sur elle durant 3 assauts. La Boule ne détecte pas l'instinct des animaux prédateurs. La portée est de 20 mètres plus 2/niveau. Le coût d'activation du pouvoir est de 5 points (sans aucune économie). Cette cérémonie coûte 10 PA permanents au Magicien, qui doit réussir une épreuve combinée de Charisme et d'Intelligence avec malus de 4.

5ème degré d'enchantement : Il crée un lien magique particulier entre le Devin et sa Boule de Cristal. Si le Devin est séparé de son objet fétiche, il peut en se concentrant 2 assauts, lui intimer l'ordre de venir jusqu'à lui (vitesse de 5 m/sec, en vol). La Boule de Cristal trouve son chemin seule si elle se trouve à une distance d'au plus 2 kilomètres par niveau du Devin. La Boule doit se trouver dans un lieu non hermétiquement clos. Cette cérémonie coûte 12 PA permanents au Magicien, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 7 points.

ꕥ La hiérarchie

Les Devins n'ont pas d'organisation structurée, pourtant force est de constaté que bien souvent, devenir Devin est un peu comme entrer dans une caste. Le sujet n'est plus seulement Illusionniste, ou Magicien, mais il est un peu plus. Les siens le considèrent différemment et lui-même se comporte de manière différente dans son rapport à autrui... Un peu comme si la lecture du temps lui donnait une dimension différente…

« Lire au-delà du temps ne confère pas le pouvoir… C'est le pouvoir… »

Varik le Dément (651~722 du S.C.)
Illusionniste-Devin



Le Fanatique…

Un profil religieux et plus…



Le Fanatique désigne un héros, quelque soit son métier, qui vit par et pour sa foi. Pour lui, toute chose passe au second plan, et sa carrière n'est menée « que pour la gloire de Dieu ». Le Fanatique ne souhaite développer sa propre puissance que pour mieux servir les intérêts de sa divinité. Quand il y parvient, sa puissance martiale augmente considérablement, et bien des individus devenus des « bêtes de guerre », au regard de la légende, furent de terribles fanatiques.

Une existence comme celle du Fanatique conduit rapidement un homme sur les chemins de l'intransigeance, de l'intolérance…
Souvent, et même malgré une personnalité qui a pu être sereine et aimable à l'origine, le fanatique devient une sorte de bête cruelle aux yeux de ses contemporains…
Sa façon de ne voir en chaque action qu'une possibilité de parvenir à augmenter la Gloire de Dieu, l'affranchi souvent de toute mansuétude et de toute pitié.
Il est de ceux dont on dit volontiers qu'il n'a pas de sentiments humains, que son cœur est sec !

Le Fanatique est surtout remarquable par son mépris pour les représentants des autres cultes et les fidèles des autres religions… Plus que tout, il déteste les athées et les tenants de fois minoritaires et originales.

Les métiers les plus touchés par le fanatisme sont :

Prêtre	*Moine*	*Guerrier*
Druide	*Templier*	*Assassin*

Certains métiers sont incompatibles avec le profil de Fanatique :

Pirate	*Rige*	*Cavalier*
Ménestrel	*Aigletier*	*Médicastre*
Chevalier Certis	*Chevalier Saraï*	*Chevalier du Devoir*
Escrimeur		

Il faut noter que les « pouvoirs » du Fanatique ne lui viennent pas de façon miraculeuse de son Dieu. Il s'agit en fait plutôt d'habiletés issues de la capacité d'autosuggestions du sujet lui-même. Les « capacités » développées sont issues d'un processus psychosomatique.

ꕥ Les Conditions

Pour prétendre au profil de Fanatique, l'aventurier doit bien sûr **être fidèle d'un dieu**. S'il se sent l'âme d'un fanatique, il en fait alors part au MdJ qui estimera la possibilité ou non de placer un profil de fanatique sur le personnage concerné.
Tout individu qui commence un profil de Fanatique doit impérativement se rendre dans un temple consacré de son Dieu pour y faire, dans la plus grande intimité de son âme, une déclaration de dévotion aux desseins divins. Cette « cérémonie », qui ne concerne que le Fanatique, marque psychologiquement pour le sujet son entrée dans une nouvelle vie !

ꕥ Evolution du Profil, Points de Fanatisme

L'évolution du profil de Fanatique est complètement découplée de l'évolution du personnage, et même un PNJ « sans classe » (paysan, bourgeois…) peut accéder à ce profil, à condition de satisfaire aux conditions décrites au chapitre éponyme.
Pour suivre l'évolution de ce profil, le sujet collecte des « points de Fanatisme », dont il suit le décompte sur une feuille annexe. Le décompte commence à –10 et peut atteindre un maximum de +50.
Au cours d'une aventure, ou au terme de celle-ci, le MdJ tient le sujet informé de son évolution en points de fanatisme. Cette évolution est le plus souvent positive, mais il ne faut pas écarté l'éventualité de régression.

Pour estimation :
- Un joueur très investi, dont le rôle de fanatique aura forcé le respect, pourra recevoir de 3 à 5 points de fanatisme sur une seule scéance.
- Un jeu moyen, mais qui met tout de même en avant des soucis religieux forts, peut accorder de 1 à 2 points de fanatisme.
- Un jeu tout juste moyen vaudra au personnage 0 point, voire même une perte de 1 ou 2 points de fanatisme.
- Un fanatique qui oubli tous ses devoirs de rôle, ou qui montrera trop de compréhension vis-à-vis de problématiques qui ne devraient pas l'influencer pourra perdre jusqu'à 3 ou 4 points de fanatisme.

N.B. : il est donc bien entendu qu'un Fanatique pourra régresser dans son profil, même plusieurs fois dans sa carrière…

Si un personnage retombe à –10, et qu'il y stagne, il pourra être informé par le MdJ qu'il ne fait plus parti du profil des Fanatiques…

Les rangs de l'évolution d'un Fanatique sont :		
	Dogmatique	de –10 points à 0
	Intolérant	de 1 à 10 points
	Iconoclaste	de 11 à 20 points
	Sectateur	de 21 à 30 points
	Intégriste	de 31 à 40 points
	Hérétique	de 41 à 50 points

ᔓ Effets

- Tant qu'il est Fanatique, un sujet **ne prend plus que 75% des points d'aventure** qui lui sont normalement attribués par le MdJ.
N.B. : si un individu cesse un jour d'être fanatique, tous les points d'aventure ainsi perdus ne pourront être récupérés… Mais la progression reprend alors pour lui normalement.

- L'**intransigeance** (l'aveuglement) du Fanatique est telle, qu'il ne peut supporter longtemps de partager son action au cœur d'un groupe avec un autre Fanatique, surtout de même rang. Si une telle proximité doit se prolonger entre deux Fanatiques, même d'un même dieu, des tensions apparaissent immanquablement (à gérer par le MdJ qui devra pousser les personnages au conflit). D'abord rivaux, simplement du fait de leur coexistence, les deux hommes deviennent vite inamicaux, puis franchement hostiles, avant de devenir ennemis mortels si la communauté se prolonge…

- **Quête religieuse**. Au moins une fois tous les six mois, le Fanatique ressent le besoin d'effectuer une Quête Religieuse. Il a besoin, par une action d'éclat pour Dieu et/ou pour son église, de démontrer la ferveur et l'efficacité de sa Foi.
Sans la possibilité de satisfaire à ce besoin, le Fanatique devient taciturne, plus ombrageux encore que d'habitude…

- **Irritabilité** : sur tous les sujets qui touchent de près, ou de loin, à la question religieuse, le fanatique se montre toujours irritable. Il n'accepte pas que ses avis sur « ce qui doit être fait » soient discutés.

- Lorsqu'il devient un Fanatique, en accédant au rang de « Dogmatique », le héros voit tous **ses points de Sagesse supérieurs à 16 automatiquement transférés en Courage** (maximum de cette note conservé à 20).

- **Agressivité** : ce trait de caractère apparaît toujours au moins dès le rang d'Iconoclaste (3ème). Dès lors, sur un sujet religieux, pour lequel il estime toujours « qu'il fait référence », le Fanatique devient très vite agressif. Il a une tendance prononcée à vouloir « laver dans le sang » ce qu'il prend pour des insultes envers son Dieu.

- **Egocentrisme** : avec le rang de Sectateur (4ème), ou avant, le Fanatique recentre autour de sa personne et de ses préoccupations tous les individus de l'univers. Tous n'existent que pour accomplir la volonté de Dieu, d'une façon ou d'une autre.

- **Paranoïa** : dès son accès au rang d'Intégriste (5ème), et parfois avant, le Fanatique développe une extrême méfiance vis à vis de tous ceux qu'il approche. Proche du triomphe de la foi divine en son Dieu, le Fanatique estime qu'il ne peut se permettre d'être trahi maintenant dans ses desseins pour la grandeur de Dieu.

- **Dépression**. Lors de son accès au rang d'Hérétique (6ème), le Fanatique devient sujet à des phases dépressives fortes. Il souffre de sa « mise à l'écart » opérée quasi systématiquement par les autres membres de son culte : il devient un « incompris ». Sa fièvre religieuse l'a tant enivré qu'il a régulièrement des « passages à vide » de quelques jours durant lesquels il est frappé d'apathie. Le Fanatique ne peut plus prendre de décision qu'avec peine, il n'a plus de goût pour quoi que ce soit… Les « à-quoi-bon » émaillent son langage…

Tirage de dépression : 20% de risque chaque mois
Fréquence des tirages : toutes les fins de mois (ou autre période du mois, correspondant à des réalités religieuses par exemple…)
Durée de la Dépression : 1D8 jours.

ᔓ Points de Foi

Pour pouvoir utiliser ses « pouvoirs », le Fanatique doit disposer de Points de Foi (un peu à la manière du Magicien avec ses points Astraux).
Lorsqu'il accède au premier rang, celui de Dogmatique, le Fanatique reçoit 1D4+1 Points de Foi.

- Progression. Il existe deux moyens de développer les points de Foi :
1°) progression de niveau dans la classe principale : +1D3 points

2°) sacrifice de 5 points de fanatisme (avec accord du MdJ) pour gagner 1D2 points de foi. Ce moyen n'est possible qu'à compter du rang d'Iconoclaste.

- Récupération. Le Fanatique peut récupérer 2 points de Foi par 8 heures de prière continues. Au maximum, le Fanatique pourra prier ainsi 16 heures dans une journée.

ꕥ Utilisation des pouvoirs

Lors de son entrée dans le profil de Fanatique, le MdJ informe le sujet des « pouvoirs » qu'il pourra désormais utiliser.
Il procède de même immédiatement après un passage de rang.
L'utilisation des pouvoirs est conditionnée par le rang de fanatisme, et seuls les Intégristes et les Hérétiques peuvent accéder aux pouvoirs les plus élevés.
Par ailleurs, plus le rang du sujet est élevé plus son utilisation d'un même pouvoir est puissante.

- Temps de libération d'un pouvoir. Un Fanatique libère un pouvoir sur l'instant, sans avoir besoin de prononcer une quelconque formule.

Nombre de pouvoirs en même temps. Le nombre de pouvoirs qu'un Fanatique peut utiliser dépend directement de son rang, et bien évidemment de ses points de Foi…

Rang	Nb de pouv	Rang	Nb de pouv
Dogmatique	1	Sectateur	4
Intolérant	2	Intégriste	5
Iconoclaste	3	Hérétique	6

*
* *

« Dans le souvenir des générations futures, dans les livres d'histoire de nos enfants, ne resteront que nos actes glorieux de dévotion à Dieu, car lui seul mérite nos sacrifices, car lui seul est le dépositaire de nos vies »

Argamont de Boutolle (717~745 du S.C.)
Guerrier Fanatique de *Rondra*

III. La Bi-Classe

Rappel de règles pour les personnages à double classes

La pratique d'un second métier peut tenter un individu déjà engagé dans une classe. Deux métiers, ce sont deux fois plus de capacités, davantage de ressources et de connaissances.
La contrepartie de ces avantages c'est que la progression, devant se faire dans deux champs de connaissances différents, devient plus lente. Un sujet « bi-classé » peut répartir ses points d'aventure de la façon suivante (avec accord du MdJ) :

- 75/25 (avec 75% dans la première classe du personnage)
- 66/34 (avec 66% dans la première classe du personnage)
- 50/50 (le premier métier demeure la « classe principale »)

*

Le Combat

Un personnage bi-classé utilise les valeurs de combat de la classe la plus avantageuse, ainsi que les armes et protections de celle-ci, sauf cas très particuliers (Prêtres, Druides…).

*

Le Passage de niveau

- Gain de 1 **point de Qualité** pour chaque niveau dans la classe principale, et 1 point tous les deux niveaux dans la classe secondaire (1 au niveau 2, puis 4, 6…).
- Gain de 1 **dé de vie** au passage de niveau dans la classe principale, et de ½ dé dans la classe secondaire (bonus de Constitution entier pour les deux classes)
- Gain de 3 points d'**aptitude** pour chaque niveau dans la classe principale, et 1 point pour chaque niveau dans la classe secondaire.

*

Les Jets de Résistance

Utilisation des Jets de Résistance de la meilleure des deux classes.

*

La Magie

Les personnages peuvent éventuellement être limités dans l'achat de leurs points astraux (90, ou 80 ou 70% du nombre de points normaux) (ainsi un magicien de niveau 4 pourrait n'être autorisé qu'à l'apprentissage de 14 ou 15 points au lieu du maximum de 20 que lui accordent les règles de son métier) (Cf. MdJ).
Par ailleurs, certaines académies se montrent moins amicales envers les étudiants bi-classés, et augmentent leurs tarifs les concernant de 10 à 30%…

