

# ACTIVITÉS MORTE-FLAMME

Document de règles 2024

Version 2.0

*Les changements apportés depuis la dernière édition sont surlignés en bleu*

# INFORMATIONS GÉNÉRALES

Bienvenue dans le monde de Morte-Flamme, un événement de jeu de rôle grandeur-nature où l'immersion, le développement des personnages et le respect des autres sont au cœur de l'expérience. Notre objectif principal est de créer un environnement où les participants peuvent pleinement s'immerger dans leur personnage et vivre une aventure épique. Nous sommes fiers de promouvoir une culture de respect et de coopération entre les joueurs, où les comportements déplacés ne sont pas tolérés. Bien que destiné à un public adulte, nous encourageons tout le monde à participer et à s'amuser dans un cadre sûr et respectueux.

Le cœur du système de jeu de Morte-Flamme repose sur les interactions JcE (Joueurs contre Environnement), où les joueurs font face à des défis créés par les organisateurs de l'événement. Ces défis peuvent prendre la forme de créatures, de pièges ou d'énigmes, et requièrent souvent la collaboration de plusieurs joueurs pour être résolus. Nous encourageons les participants à travailler ensemble pour surmonter ces obstacles et à créer des moments épiques et mémorables.

Bien que le JcJ (Joueurs contre Joueurs) puisse parfois être un aspect du jeu de rôle grandeur-nature, nous avons fait le choix de nous concentrer principalement sur les interactions JcE pour favoriser une ambiance de coopération et d'entraide. Cela permet également de prévenir les comportements inappropriés et les conflits entre les joueurs. Nous croyons que cette approche crée une expérience de jeu plus enrichissante et plus positive pour tous les participants. Malgré cela, le JcJ n'est pas interdit dans la mesure où il est pertinent. L'acharnement et le harcèlement ne sont pas tolérés.

Certaines compétences ou effets de jeu peuvent contredire les règles générales. Le cas échéant, la règle spécifique l'emporte.

*Exemple: le règlement sur les armes spécifie que les armes banales ne peuvent pas être utilisées pour effectuer des compétences de combat, mais la compétence de combat "Sagesse" demande d'être effectuée avec un bâton (qui est une arme banale). La règle spécifique de la compétence "Sagesse" l'emporte donc sur la règle générale concernant les armes banales.*

Les décisions d'arbitrage des animateurs et des organisateurs sont considérées comme des règles spécifiques.

Nous espérons que vous apprécierez votre expérience à Morte-Flamme et que vous vous amuserez en explorant notre monde imaginaire en compagnie d'autres passionnés de jeu de rôle grandeur-nature.

# SYSTÈME DE COMBAT

## Points de vie, points d'énergie

Chaque personnage commence avec 10 points de vie (PV) de base, qui représentent leur santé physique. Les points de vie sont perdus lorsque le personnage subit des dégâts, et ils ne se régénèrent pas automatiquement.

En plus des points de vie, chaque personnage possède 6 points d'énergie (PE) de base. Les points d'énergie sont utilisés pour activer certaines compétences et pour lancer des sorts.

## L'inconscience et la mort

Un personnage qui tombe à 0 points de vie devient inconscient et peut être achevé par un ennemi pour gagner une **blesse grave**. Un personnage inconscient peut être déplacé par n'importe qui, mais la personne qui transporte le personnage est ralentie comme par l'effet **Lenteur** (*Cet effet de lenteur est spécial et ne peut pas être résisté ou ignoré avec des résistances ou des immunités*).

Les soins, peu importe leur type, sont réduits à 1 sur un personnage inconscient.

À son retour de l'inconscience, le personnage subit une perte de mémoire des dix minutes précédant son inconscience.

Un personnage qui reste inconscient pendant 10 minutes sans recevoir de soins se relève avec 1 point de vie et une **blesse grave**.

Si un personnage gagne une blesse grave alors qu'il en a déjà une, il subit alors sa mort définitive.

## Le repos

Un repos est une période de 15 minutes où le personnage ne participe pas à un combat, ne subit pas de dégâts et n'utilise pas de compétences qui coûtent des PE. Au bout des 15 minutes, le personnage récupère tous ses PE, ainsi que l'usage de toute compétence qui s'utilise "à chaque période de repos".

## Les compétences de combat

Certaines compétences sont classées comme des "Compétences de combat", ce qui signifie qu'elles nécessitent l'utilisation de points d'énergie pour être activées. Les compétences de combat ont un impact direct sur les combats, et leur utilisation peut être décisive dans une bataille.

Il est important de noter qu'une fois qu'une compétence de combat est utilisée, le joueur doit attendre 10 secondes avant d'en utiliser une autre. Il n'est pas possible de cumuler plusieurs compétences de combat sur une même attaque.

## La magie

Il existe dans l'univers de Morte-Flamme plusieurs sortes de magie. La magie permet à un personnage de lancer de puissants sortilèges avec des effets divers et variés. La magie et lancer un sort fonctionne comme suit:

### Lancer un sort

Pour pouvoir lancer un sort, le personnage doit tout d'abord être capable de parler. Les sortilèges Arcanes (les Invocations), les sortilèges druidiques (les Appels) et les sortilèges de Magie noire (les Maléfices) ont tous une incantation unique qui doit être prononcée avant de pouvoir lancer le sort. Les sorts de magie Divine (les Prières) et de Nécromancie (les Rites) n'ont pas d'incantation unique, mais une prière qui doit être prononcée selon la religion ou le culte choisi par le joueur, dans laquelle le joueur doit intégrer le nom du sort qu'il souhaite lancer. Une fois l'incantation terminée, le personnage peut maintenir ou retarder son sort pendant un maximum d'une minute avant de le lancer.

### La concentration

Tout au long de son incantation et jusqu'au moment de lancer son sort, le personnage doit maintenir sa concentration. Pour se faire, il doit rester relativement immobile pendant qu'il récite son incantation ou sa prière et surtout éviter de se faire frapper. Il est permis de marcher lentement pendant l'incantation, mais pas d'attaquer ou de bloquer les attaques, que ce soit à l'aide de son arme ou d'un bouclier. Un personnage qui perd sa concentration sur son sort doit simplement recommencer son incantation du début. *(Aucune ressource n'est perdue)*

Voici une liste d'actions qui font perdre la concentration sur un sort:

- Subir des dégâts
- Subir un effet de Reverse
- Subir un effet de Projection

### Le coût

Sauf pour quelques rares exceptions, tous les sorts ont un coût en PE. Le coût du sort est uniquement dépensé lorsque son effet est livré à une cible. Si un effet spécial permet de réduire le coût d'un sort, le coût minimal demeure toujours 1 PE.

### La portée

Chaque sort a une portée décrite dans sa description. Voici la signification de chaque terme:

- Personnelle: Le sort prend effet seulement sur le lanceur du sort.
- Toucher: Le sort prend effet sur une cible touchée avec la main du lanceur.
- Catalyseur: Le sort prend effet sur une cible touchée avec un objet lancé. Cet objet doit être sécuritaire à lancer et sans structure rigide à l'intérieur. Une arme de jet ne peut pas être un catalyseur.
- Directe: Le sort prend effet sur une cible que le personnage désigne à voix haute. Le personnage doit être en mesure de voir sa cible et de clairement l'identifier, ainsi que de lui communiquer clairement qu'elle reçoit l'effet d'un sort.

## La cible

Chaque sort spécifie sur quel type de cible il peut être utilisé. La cible la plus fréquente pour un sort est “Une créature”. Tous les personnages incarnés par un joueur ou un animateur sont des créatures. Certains sorts peuvent spécifier un type particulier de créature (ex. “Un mort-vivant”) ou une qualité (ex. “Une créature inconsciente”), dans quel cas le joueur doit s’assurer d’abord que la créature remplit bel et bien le critère du sort. Certains sorts de nécromancie ont pour cible “Un Mortel ou un mort-vivant”; Les Mortels sont les espèces jouables dans le monde de Morte-Flamme, soit les humains, les elfes, les nains et les faunes.

## La durée

Chaque sort spécifie une durée. Les sorts qui ont une durée “Immédiate” sont des effets éphémères qui agissent instantanément sans se prolonger sur une durée de temps. Certains rares sortilèges peuvent être des bénédictions ou des malédictions à durée immédiate, dans quel cas leur effet dure jusqu’à ce qu’il soit utilisé. (Ex. *Manipuler l’essence vitale, dans les rites mineurs, accorde 3 PV temporaires sur une durée immédiate. Les PV temporaires de ce sort durent jusqu’à ce qu’ils soient perdus. Locustes, dans les maléfices mineurs, inflige un effet de Poison sur une durée immédiate, donc l’effet de poison persiste jusqu’à ce qu’il soit utilisé ou guéri.*)

## Le type

Chaque sort possède un type spécifique, parfois deux types.

- Dégâts: Le sort inflige des dégâts.
- Dégâts (Compétence de combat): Le sort permet d’effectuer une frappe avec des propriétés spéciales comme une compétence de combat. Cela veut dire qu’il est impossible de le cumuler avec une autre compétence de combat et que le temps de recharge des compétences de combat doit être respecté.
- Soins: Le sort redonne des PV à la cible ou la guérit d’un effet néfaste. Les soins sont réduits à 1 si la cible est inconsciente.
- Bénédiction: Le sort accorde un bonus à la cible.
- Bénédiction (Enchantment): Le sort accorde un puissant bonus à la cible. Il est impossible d’avoir plus d’un enchantement à la fois sur soi. Si on en reçoit un deuxième, on doit choisir lequel garder.
- Malédiction: Le sort inflige un effet négatif à la cible.
- Téléportation: Le sort déplace le lanceur (et parfois les cibles).
- Créature invoquée: Voir les règles sur les créatures invoquées dans la section “Autres règles”.
- Autre: Le sort a un effet qui n’est pas mieux décrit par aucune des autres catégories.

## L’effet

La description du sort, tout simplement.

## Le texte descriptif

Un petit passage de *lore* qui n’influence pas le jeu mais permet d’imaginer l’utilisation du sort, ou son origine, ou d’autres détails de l’univers en lien avec le sort.

## Armes

Les armes qu'un personnage peut manier sont déterminées par les compétences de maniement d'armes (Voir compétences générales). **Tous les personnages peuvent utiliser les armes banales et les armes simples.**

Les armes banales ne peuvent pas être utilisées pour effectuer des compétences de combat, et ne peuvent pas bénéficier d'améliorations (Forge, magie, etc.).

Un personnage peut utiliser une arme pour laquelle il ne possède pas le maniement nécessaire mais elle sera alors considérée comme une arme improvisée et suivra les mêmes règles que celles-ci.

Les dimensions d'une arme ne doivent pas dépasser les mesures comprises dans le tableau ci-dessous.

Catégorie	Type	Longueur maximale	Dégâts de base
Armes banales	Bâton, <b>gourdin</b> , couteau†, arme improvisée	210 cm (Bâton) 85 cm (Gourdin) 30 cm (Couteau)	1
Armes de jet	Couteau de lancer, haches de jet	30 cm	1
Armes à distance	Arc*, arbalète**	n/a	2
Armes simples (sauf dagues)	Épée courte, hachette, massue	85 cm	2
Dagues	Dagues	50 cm	1
Armes de combat	Épée longue, hache d'armes, masse d'arme, marteau de guerre	110 cm	2
Armes de guerre à une main	Fléau**, fouet**	110 cm	2
Armes de guerre à deux mains (sauf armes d'hast)	Épée à deux mains, hache de guerre, marteau géant	180 cm	2
Armes d'hast / lances	Lance, hallebarde, glaive, lucerne	210 cm	2

\*Les arcs de grandeur nature doivent avoir une pression inférieure à 30 lbs.

\*\*Contacter l'animation au préalable pour confirmer l'utilisation de ces armes.

† Un couteau peut être représenté par un couteau de lancer, utilisé au corps-à-corps.

## Armures et boucliers

Les armures et les boucliers doivent être sécuritaires en cas de contact accidentel et pour les armes des autres participants. Les rebords saillants des toutes les armures de métal ou boucliers doivent être roulés, arrondis ou autrement rendus sécuritaire afin de ne pas briser l'équipement des autres et de ne pas causer de blessures. Les boucliers en mousse sont acceptés tels quels, tandis que les boucliers de bois ou de métal doivent suivre quelques règles de sécurité supplémentaires. Les boucliers de bois ou de métal doivent obligatoirement avoir un tuyau d'arrosage ou autre tuyau flexible tout le tour de leur périmètre extérieur ainsi qu'un rembourrage en mousse par-dessus le dit tuyau. Le rembourrage du contour doit être fixé de manière à ce qu'il ne puisse pas être retiré accidentellement pendant un combat.

### Points d'armure

La quantité totale de points d'armure (PA) qu'un personnage peut porter est déterminée par la compétence "Port d'armure" (Voir compétences générales). La valeur en PA accordée par l'armure portée par un personnage est décrite dans le tableau suivant. Un personnage ne peut pas avoir plus de points d'armure qu'il a de PV maximums.

Pièce/Type	Armure légère	Armure lourde
Tête	1	2
Torse	2	3
Autre	0.5	1

Les armures légères comprennent les armures matelassées (Gambeson), les armures de cuir ou les armures d'anneaux (gros anneaux de métal sur cuir).

Les armures lourdes comprennent la cotte de mailles, la cotte d'écailles, les armures de plaques, les brigandines, et toutes les autres armures principalement faites de métal.

# Effets de jeu

## Types de dégâts

**Physique:** Le type de dégâts de base infligé par toutes les armes. Il est inutile de spécifier ce type de dégâts, sauf pour les sortilèges et les effets à distance.

**Magique:** Le type de dégâts qui représente l'Arcane et la magie en général. Les armes magiques peuvent affecter les créatures intangibles.

**Feu:** Le type de dégâts qui représente le feu. Les créatures de Froid y sont vulnérables.

**Froid:** Le type de dégâts qui représente la glace et l'eau. Les créatures de Foudre y sont vulnérables.

**Foudre:** Le type de dégâts qui représente la foudre et le vent. Les créatures de Feu y sont vulnérables.

Feu > Froid > Foudre > Feu

## Effets négatifs

Lorsque l'on inflige un effet négatif à quelqu'un, on dit toujours le nom exact de l'effet ainsi que sa durée en premier. Si l'effet a des spécificités, on les dit après. Ex.: « Lenteur, 1 minute! » « Peur, 1 minute! Les morts-vivants ne peuvent pas résister! »

Les effets négatifs ont priorité sur les effets bénéfiques. (Ex. *Un personnage avec l'effet Poison et l'effet Régénération qui se fait soigner ne récupère pas de PV. L'effet de régénération est quand même perdu.*)

**Faiblesse:** La cible réduit les dégâts physiques qu'elle inflige à 1.

**Vulnérabilité:** La prochaine attaque reçue inflige 5 dégâts à la cible. (*Si elle faisait moins de 5.*)

**Poison:** La cible ne peut pas récupérer de points de vie tant que l'effet persiste. Recevoir des soins retire l'effet mais ne redonne pas de PV au personnage. Cet effet est cumulable. (*Recevoir deux effets de poison annule les deux prochains soins, et ainsi de suite.*)

**Silence:** La cible ne peut plus produire de son avec sa voix. Un personnage silencieux ne peut pas incanter de sorts ou utiliser de compétences qui demandent de crier.

**Paralytie:** La cible ne peut pas se déplacer, bouger, ou parler. Subir des dégâts annule immédiatement l'effet. Être paralysé empêche d'être paralysé de nouveau.

**Désarmement:** La cible doit jeter son arme au sol à au moins 1 mètre de lui, dans une direction aléatoire.

**Destruction:** Sur un joueur, l'arme ou le bouclier touché est brisé et doit être réparé avant de pouvoir être utilisé. Contre un monstre ou un PNJ portant un bouclier, inflige 4 dégâts. (*Un PNJ peut seulement faire briser son bouclier une fois. Les tentatives suivantes seront toujours résistées*)

**Immobilisation:** La cible ne peut pas se déplacer, mais peut toujours bouger. La durée est spécifiée par la source.



**Lenteur:** Le joueur affligé de cet effet ne peut plus se déplacer autrement qu'en marchant et ressent une lourdeur sur tout son corps.

**Projection:** La cible est projetée vers l'arrière. La distance est spécifiée par la source.

**Reverse:** La cible tombe au sol. Les deux épaules ou les fesses doivent toucher le sol.

**Peur:** La cible agit de manière craintive et apeurée. Le joueur doit chercher à s'éloigner de la source et ne peut pas utiliser de compétences ou de sorts contre elle pour la durée de l'effet.

**Charme:** La cible considère la source comme son ami. Le joueur doit chercher à rester près de la source et ne peut pas utiliser de compétences ou de sorts contre elle pour la durée de l'effet. L'effet prend fin immédiatement si la source attaque ou agresse autrement le joueur affligé.

**Confusion:** La cible ne peut pas communiquer de manière cohérente et agit de manière violente et imprévisible. Il cherchera à attaquer toutes les créatures autour de lui tant que l'effet persiste.

**Sommeil:** La cible doit s'étendre au sol et ne peut pas se déplacer, bouger, ou parler. Le personnage n'est pas conscient de ses alentours pendant la durée de l'effet. Être secoué ou subir des dégâts annule immédiatement l'effet.

## Effet bénéfiques

Lorsque l'on utilise un effet bénéfique, on doit l'indiquer. Dans le cas de Force, on additionne les dégâts nous-même pour ne pas forcer l'autre à faire les maths dans sa tête. Exemples: « Deux! Imblocable! » « Trois! Force! » « *(Après avoir subi un effet)* Résistance! » « *(En recevant des soins)* Régénération. »

**Enchantement:** L'effet de l'enchantement est spécifié par sa source. Il est impossible de cumuler plus d'un enchantement à la fois. *(Si un joueur reçoit un enchantement alors qu'il en a déjà un, il peut choisir lequel garder.)*

**Force:** La cible augmente les dégâts de sa prochaine attaque physique de 1.

**Protection:** La prochaine attaque physique contre la cible inflige seulement 1 dégât.

**Régénération:** Le prochain effet de soins donne 1 PV de plus au personnage. Cet effet est cumulable. Les charges de Régénération sont perdues si le personnage tombe inconscient. *(Les prochains soins reçus seront augmentés de 1 par effet de Régénération présent sur le personnage)*

**Imblocable:** La cible subit les dégâts et/ou les effets de l'attaque même si elle est bloquée.

**Invisible:** La cible est imperceptible. Certains effets ont des spécificités pour que cet effet demeure applicable. Est indiqué par les bras croisés en "X" sur le torse.

**Résistance:** Le prochain effet est ignoré. La source de l'effet vous dira à quoi vous pouvez résister. (ex: Résistance contre la lenteur, résistance au poison, résistance à la peur, etc.)

**Renfort:** La cible ignore le prochain bris d'équipement.

**Indestructible:** La cible ignore tous les bris d'équipement pendant la durée.

## Autres règles

### **Réductions de coûts, réductions de dégâts, etc. (Règle du "Minimum 1")**

Les compétences et les effets passifs qui permettent de réduire le coût d'autres compétences ou de certains sorts, ainsi que les effets qui accordent une réduction des dégâts infligés ou subis par le personnage ne peuvent pas réduire le coût ou les dégâts en dessous de 1, sauf si explicitement spécifié.

### **Le poing en l'air**

Ce symbole signifie que le joueur ou l'animateur est hors-jeu. Il doit être traité comme s'il n'était pas là. À moins d'utiliser un effet de jeu qui le permet ou en cas d'urgence réelle, les joueurs ne sont pas censés utiliser ce symbole.

### **Glowstick vert**

Un joueur ou un animateur qui porte un glowstick vert à son cou est invalide au combat. Il est interdit d'initier le combat avec ces personnes. Si leur personnage est attaqué, il tombe immédiatement inconscient.

### **"Immédiatement après"**

Certaines compétences ou certains effets permettent d'effectuer une action spéciale "immédiatement après" qu'une certaine condition soit remplie. Le délai pour utiliser l'action spéciale accordée est de 10 secondes, durant lesquelles le personnage ne doit pas utiliser d'autres compétences ou lancer d'autres sorts, sans quoi l'effet sera perdu. Les actions spéciales accordées de la sorte ignorent le temps de recharge de 10 secondes normalement prescrit par les compétences de combat.

### **Effets de téléportation**

Certains effets ou sorts sont désignés comme des effets de téléportation. Le personnage qui les utilise disparaît immédiatement (En hors-jeu et lève le poing) avant de réapparaître à sa destination. Le joueur ne peut pas être affecté par aucun effet de jeu pendant son déplacement. Ces effets ne sont pas instantanés mais le déplacement doit être fait en ligne droite et dans un délai raisonnable. Les joueurs qui abusent des effets de téléportation se verront retirer le privilège de les utiliser.

### **Effets de charme**

Les créatures affectées par des effets de charme ne sont pas conscientes qu'elles ont été charmées. Cependant, elles prennent connaissance du charme si celui-ci est interrompu ou dissipé de quelque manière.

### **Invoquer une créature**

Certains sortilèges permettent au lanceur de sort d'invoquer une créature. Toutes les créatures invoquées partagent certaines règles générales:

- Les sorts d'invocation prennent toujours fin quand la créature invoquée meurt. Les créatures invoquées se dissipent immédiatement lorsqu'elles tombent à 0 PV et ne laissent pas de cadavre, elles ne peuvent donc pas être réanimées.
- Une créature invoquée doit être incarnée par un autre joueur que le lanceur de sort, pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle meurt, au choix du joueur incarnant la créature.

- Un joueur dont le personnage est inconscient peut incarner une créature invoquée. Lorsqu'il cesse d'incarner la créature, il continue sa période d'inconscience. (*Pas besoin de retourner à l'endroit exact où il se trouvait avant*)
- Une créature invoquée obéit toujours à son invocateur et ne peut en aucun cas porter d'actions offensives contre lui, même si elle est soumise à un effet de jeu qui la forcerait.
- Une créature invoquée ne peut pas communiquer verbalement. Elle peut parler "télépathiquement" avec son invocateur. (*Parler en hors-jeu. Seul l'invocateur peut entendre la créature parler.*)
- Un joueur qui incarne une créature invoquée possède uniquement les caractéristiques de la créature en question. (*Ces caractéristiques ne sont pas un ajout aux compétences du personnage-joueur, elles les remplacent.*)
- Une créature invoquée doit obligatoirement être représentée par un élément de costume évident comme un masque ou du maquillage.
- Un personnage peut seulement contrôler une seule créature invoquée à la fois.

# CRÉATION DE PERSONNAGE

## Création et progression du personnage

Un joueur peut créer son personnage tout d'abord en demandant la fiche de personnage à l'organisation via Discord. Nous recommandons de maintenir une copie à jour de votre fiche sur Google Drive et de nous partager le lien pour cette fiche afin d'éviter de devoir nous la renvoyer avant chaque événement. L'équipe recommande à chaque joueur d'imprimer sa fiche de personnage et de la traîner avec lui pendant l'événement, au cas où une situation demanderait de s'y référer.

Un personnage peut être créé en choisissant d'abord ses informations de base, comme son nom, son peuple et son origine, puis ensuite en choisissant sa classe de départ et ses compétences privilèges. Toutes les classes de départ représentent une allocation de 7 XP (points d'expérience) destinée à aiguiller un joueur vers un style de jeu ou un autre.

Ensuite, le joueur pourra attribuer 2 XP sur ses compétences privilèges. Les compétences privilèges servent à raffiner la classe de départ du personnage et permettre de personnaliser les choix disponibles. Les compétences privilèges doivent soit se trouver sur la liste des compétences générales, sinon avoir un coût de 1 XP et ne pas avoir de pré-requis.

À la fin de chaque événement auquel le joueur se présente, il gagne 2 XP qu'il pourra attribuer à son personnage comme bon lui semble pour acheter des compétences à placer sur sa fiche de personnage. Certaines compétences ont des restrictions ou des pré-requis, assurez-vous donc de bien remplir les conditions avant d'acheter une compétence.

Si un personnage meurt, son joueur pourra récupérer tous ses XP, moins 2, pour créer son nouveau personnage.

Un joueur qui rejoint l'aventure plus tard (après la première saison) se verra attribuer un montant forfaitaire d'XP à la création de personnage pour compenser son absence aux saisons antérieures. Ce montant d'XP sera déterminé en temps et lieu par l'équipe Système.

## Peuples et origines

Il existe quatre grands peuples dans l'univers de Morte-Flamme qu'il est possible d'incarner en tant que joueur. Les peuples jouables sont les Humains, les Elfes, les Nains, et finalement les Faunes.

Le choix de peuple du personnage est purement esthétique et n'accorde aucun avantage statistique.

L'origine du personnage représente le pays et la ville natale de celui-ci ainsi que la culture dans laquelle il a grandi. Il va sans dire que le peuple et l'origine ont une grande influence sur l'éducation et la culture générale d'un personnage. Un personnage ayant des origines Valgaardiennes est plus probable de prier le Panthéon de Valgaard plutôt que la Foi des Piliers, et un Elfe qui aurait grandi dans le désert de Mirahd ne serait probablement pas familier avec les croyances animistes de la Sylve des Faunes. Malgré cela, il est tout de même possible qu'un personnage ait eu un parcours particulier avant d'être incarné par son joueur durant les activités,

donc n'hésitez pas à contacter l'équipe scénariste si vous avez une idée particulière pour votre personnage! L'équipe encourage fortement de créer un historique étoffé à votre personnage afin de bien vous intégrer au monde de Morte-Flamme et sera ravie de vous aider avec la création de votre personnage.

## Les peuples

Les sections suivantes décrivent les grandes lignes de chaque grand peuple ainsi que les pré-requis de costumes pour chacun des peuples.

## Les Humains

Les Humains sont le plus jeune des peuples des Terres Connues. Un humain peut vivre en moyenne une soixantaine d'années, avec quelques chanceux qui peuvent atteindre les soixante-dix ans. Malgré leur courte espérance de vie comparativement aux autres peuples, les humains sont des créatures ingénieuses et flexibles dans leurs compétences et dans leur capacité d'adaptation. On peut trouver des humains dans presque chaque village des Terres Connues. Les humains sont plus rares sur les territoires de la Forêt de Silren, mais il y a quand même quelques familles qui y sont bien établies.

## Aslandais

Les citoyens du Saint-Empire Aslandais sont généralement très extravertis dans leur croyance. La Foi des Piliers est fortement représentée, bien qu'il ne soit pas interdit de représenter les autres religions. Avec l'avènement de la militarisation de l'empire s'est créée l'attente de la discipline. Les Aslandais sont organisés et ont un grand sens du devoir, en faisant des gens sur qui on peut compter. En ligne avec leurs croyances, ils sont prompts à offrir la charité et le pardon. Parmi les citoyens se trouvent également des descendants de Céruléens ayant mis le genou à terre devant l'empereur, mais outre le nom de ven Cérule qu'ils peuvent choisir de garder, ils sont traités comme n'importe quel autre résident du Saint-Empire. Les Aslandais affectionnent particulièrement les chapeaux et voiles; le plus haut on grimpe dans l'échelle hiérarchique, le plus grandiose et élaboré le couvre-chef. Leur style vestimentaire est très militaire, alliant pièces d'armure et longues toges rappelant la silhouette d'un prêtre ou d'un paladin.

## Valgaardiens

Les habitants de la froide Valgaard ont la réputation d'être endurcis, fiers et très patriotiques. Sous le règne de la reine Solveig Kjeldlanya, un fort vent de mécontentement souffle parmi les valgaardiens alors que l'ombre du Saint-Empire s'allonge sur le continent. Chez eux, la relation avec la mort est très profonde et spirituelle; les corps sont traités avec le plus grand soin même après le départ de l'âme, qu'ils soient réanimés ou non par un nécromancien. Le culte des héros anciens demeure très fort alors que des mythes d'actes légendaires sont chantés des Monts Blancs jusqu'à la mer. Avec l'établissement récent des Blótfjarur dans la commune de Knjakr, au nord de la capitale, la renommée guerrière de Valgaard n'en est qu'exacerbée. Pour se protéger du joug de la neige des steppes, les Valgaardiens se parent de fourrure épaisse ainsi que de nombreuses couches de tuniques, cuirasses et mailles indicatifs de leur tempérament pragmatique.

## Mirahdains

Joyau du Nouveau Continent, Mirahd héberge les esprits curieux et scientifiques souhaitant découvrir les secrets des anciennes ruines ensevelies sous les sables. Adaptés à la rude vie du désert, ils ont la réputation d'être débrouillards et créatifs lorsque vient le temps de résoudre leurs problèmes. Les Mirahdains prônent un style de vie paisible et simple, bien que les temps soient sombres et incertains pour eux en l'absence d'une princesse et de son miracle. De ce fait, la Foi des Piliers s'est tranquillement immiscée dans le cœur des Mirahdains, qui commencent à douter que leur Sultan puisse produire une princesse pour les sauver. Afin de s'épargner les séquelles de trop de soleil, les habitants de Mirahd couvrent leur peau au maximum hors des murs du palais du Sultan, portant voiles et turbans pour protéger leur tête et leur visage et préférant des tissus amples et légers pour permettre l'aération facile du corps.

## Les Elfes

Les Elfes sont le deuxième peuple le plus vieux des Terres Connues. Un elfe peut vivre jusqu'à l'âge de 150 ans en moyenne. Les elfes sont le peuple le moins diversifié des Terres, choisissant rarement d'aller s'établir ailleurs que leurs terres natales. La culture elfique s'est établie principalement à trois endroits sur les Terres Connues, représentant chacune un grand schisme dans l'histoire du peuple elfique: Les elfes de Galadorei, dont la capitale est Teir Aulë, le Saule Immortel de Galadorei; les elfes d'Eloren, habitant la forêt entourant la ville bâtie autour du Lac Elora; et finalement les elfes nomades de Mirahd, éternels pèlerins de la très ancienne foi d'Ishta'ra, la Déesse-Soleil mère des elfes. En dehors de ces trois endroits, il n'existe que très peu de villages ailleurs principalement peuplés d'elfes, bien que certains décident de quitter leurs forêts natales pour aller s'établir dans des villages humains d'Aslande.

N'importe qui saurait reconnaître un elfe par leurs grandes oreilles pointues; cet élément est la caractéristique première pour identifier un elfe. Pour départager les différentes cultures elfiques au premier coup d'œil, il suffit souvent d'observer leurs coutumes vestimentaires.

## Galadors

Revenus d'entre les morts par la grâce des Justices des Limbes, les Galadors sont dans une ère plutôt fragile de leur existence alors qu'ils cherchent à refaire fleurir leur empire de jadis. La première génération ayant vécu la Chute du Saule Millénaire aux mains avides de mages puissants, une vague haine de la magie s'installe maintenant dans leurs cœurs, menant à l'érection de l'industriel Saule Immortel. Les Galadors sont encore peu nombreux, les nouvelles générations naissant à nouveau avec la reconnaissable marque d'aurore sur leur front, mais loin du noble empire qu'ils aimeraient émuler. Les elfes de Galadorei portent des vêtements aux coupes pratiques, sobres, qui ont tendance à élargir les épaules et à couvrir le cou. Leurs habits rappellent parfois des uniformes militaires. Leurs parures mettent en valeur les métaux et pierres précieuses.

*(Dans le cas d'un personnage Galador s.v.p. contacter la scénaristique pour approbation.)*

## Elorins

Fiers, paisibles et éthérés, les Elorins sont reconnus pour leur grand désir d'isolation et leur culte de la prophétie. Le regard constamment tourné vers le futur, ils sont très détachés des politiques humaines et naines et préfèrent mettre toute leur énergie dans la poursuite des buts de leur communauté. Certains pourraient leur attribuer des qualités égoïstes en ce sens, mais les Elorins sont d'une nature qui semblent presque transcender le monde, comme s'ils n'en faisaient pas tout à fait partie, du moins il semble que ce soit leur opinion de la chose. Les elfes d'Eloren préfèrent des habits dont le tissu est plus léger et met leurs mouvements en valeur, avec de grands pans de tissu rappelant le mouvement des vents et de l'eau. Ils préfèrent ne pas être entièrement couverts. Leurs parures sont faites de matériaux tirés du lac et de l'océan, comme les coraux, les coquillages, les perles.

## Nomades

Descendants de la culture disparue des Ishta'ri, le peuple nomade des elfes de Mirahd préfère que l'on ne les associe pas avec leurs ancêtres. Ces elfes suivent les vents du désert pour survivre dans la mer de sable, exploit qui frôle le miracle pour leurs cousins Mirahdains. Deux fois par an, les elfes passent les murs de la cité pour échanger des ressources collectionnées pendant leur voyage et récupérer des vivres qui leur tiendront des mois durant. Personne, en dehors des nomades eux-mêmes, ne sait comment ils parviennent à non seulement survivre, mais aussi à croître en sillonnant sans cesse les sables brûlants. Les elfes nomades de Mirahd affectionnent de grands vêtements protecteurs teintés d'ocre et d'orange lorsqu'ils traversent le désert et les mesas du Nouveau-Continent. Sous ces robes et ses voiles, des morceaux aux tissus simples sont préférés. L'abdomen est souvent laissé à l'air libre, peu importe le genre de l'individu. Les elfes de Mirahd arborent aussi au visage du maquillage ou des tatouages aux couleurs terreuses, dont les particularités dénotent de quelle famille nomade ils proviennent.

## Les Nains (Costume: barbe)

Les nains sont le plus vieux des peuples des Terres Connues. Les nains peuvent vivre jusqu'à l'âge vénérable de 300 ans. Les nains, comme les elfes, ont tendance à demeurer dans leurs terres natales mais la nature plus ouverte et amiable des nains fait qu'ils sont également plus propices à voyager et d'aller s'installer ailleurs. Les nains se démarquent par leur port universel de la barbe. Certains nains la préfèrent bien taillées, d'autres la laissent pousser librement, mais tous les nains la portent sans exception, incluant les femmes.

## Teredhains

Les nains de Teredhor sont élevés au sein d'une féroce culture guerrière où la force physique est primordiale et où le culte voué aux ancêtres dépasse la simple croyance. Honneur et dévouement sont des qualités prisées, et les jeunes nains sont éduqués à se méfier et ne faire confiance qu'à des alliés qui se sont prouvés loyaux. Avec la résurgence du peuple galador, avec lequel ils entretenaient une amitié ancestrale, renouer ces liens a été aussi naturel que de respirer l'air poussiéreux de Teredhor. Un Teredhain naît sous la montagne, vit sous la montagne, et meurt sous la montagne. Peuple très réservé, ceux qui quittent les Monts Blancs sont souvent des mercenaires ou des chasseurs de monstres errants. Les Teredhains portent également des peintures de guerre, lesquelles sont passées de génération en génération à titre de marque de clan. Malgré le froid mordant des Monts Blancs, sous son épais manteau de neige, Teredhor cultive un climat très chaud: les nains y affectionnent donc des tenues assez minimalistes, lorsqu'ils ne sont pas en armure, portant d'amples toges à l'épaule, des pagnes, capelettes et tabliers de matériaux assez légers pour ne pas suffoquer. Leur barbe, dont ils sont très fiers, est souvent tressée ou autrement tenue par des perles de métal pour faciliter l'entraînement et l'activité physique pour laquelle ils sont reconnus.

## Dhalmarains

Les nains de Dhalmar sont plutôt issus d'une culture où l'art et l'artisanat sont rois. Alchimistes, forgerons, joailliers, scribes et autres sont au cœur de la culture et de l'économie de la montagne de Dhalmar. Ces nains, lorsqu'ils quittent le doux confort satiné de la luxuriante ville de Dhalmar, deviennent souvent des artistes ambulants, des marchands nomades ou des chasseurs de trésors hors-pairs. De par la nature de leur cité, entourés de peuples et de cultures qui leur sont étrangères, les Dhalmarains sont aimables et chaleureux, dotés d'un tempérament affable et courtois. En tant que bons citoyens du Saint-Empire, ils accomplissent leur devoir de charité en donnant beaucoup de leur richesse pour être redistribuée au moins fortunés, le tout avec un sourire... et une petite larme à l'oeil. En plus de vêtements ostentatoires de soie et de velours, ornés de pierrerie et de filament de minerai, parés de perles et de motifs brodés à la main, les nains de Dhalmar aiment montrer un aspect de leur expertise dans leur accoutrement. Ainsi, un maître joaillier sera rarement vu sans ses lunettes à loupes, de même qu'un forgeron saura agencer un tablier à ses plus beaux habits. Leur barbe, un accessoire essentiel à leur présentation, est traitée avec les crèmes et parfums aux arômes les plus délicats, frisée et bouclée selon la dernière mode établie par leur patricienne, Aloys dy Dhalmar.

## Duidhains

La dernière ville natale des nains se trouve être l'une des plus anciennes civilisations des Terres Connues: Caragh Duidhe, la Forêt des Arbres de Pierre, tout au sud du désert de Mirahd. Ces nains sont les plus anciens et également les plus mystérieux de tous. Il est rare de croiser un Duidhain en dehors de la forêt de Caragh Duidhe, et encore plus rare d'en croiser en dehors de Mirahd. Les quelques rares exemples observés résidant en dehors de leur forêt natale sont souvent des ermites, exilés par les leurs et parlant rarement de leur passé. Dans la Forêt, le rapport avec les voix - et les voies - de la nature est important au-delà de tout autre. Ainsi, les Duidhains ont un style de vie traditionnellement plutôt isolé, même au sein d'une unité familiale, pour faciliter la connexion que leurs ancêtres ont établie. Il est dit que certains Duidhains, particulièrement les druides, laissent la flore pousser à même leurs barbes ou dans leurs cheveux. Leur style vestimentaire est déterminé par du rapiécage, du recyclage de matières organiques récupérées dans leur habitat, et héritage de génération en génération.



### Les Faunes (Costume: Traits bestiaux)

Les Faunes de la Sylve sont le deuxième plus jeune peuple des Terres Connues. Un Faune vit en moyenne 80 ans. Les faunes sont tous nés, sans exception, dans la Sylve. Les Faunes qui vivent ailleurs que sous la canopée de la Sylve ne sont pas capables de procréer, pour une raison qui échappe à même les plus grands chercheurs de toutes les terres. Les Faunes suivent également un cycle de fertilité à l'année, menant à des mouvements migratoires de la population faunique qui souhaite fonder leurs familles.

La caractéristique la plus saillante des Faunes est qu'ils semblent tous être mi-hommes, mi-bêtes. Certains ont des défenses de sanglier, d'autres ont la pilosité d'un ours, d'autres encore ont des jambes digitigrade de grands félins ou même des sabots. Les Faunes prennent une grande fierté dans leurs traits bestiaux, chose pour laquelle ils sont souvent ostracisés par les autres peuples. Ne vous méprenez pas, les faunes sont plus que de simples hommes munis d'oreilles de chats; les traits bestiaux des Faunes vont bien au-delà de juste ça.

*(Note de l'organisation: Les exigences de costume pour incarner un Faune sont plus élevées que celles des autres peuples. Vérifiez préalablement avec l'équipe si vous désirez jouer un Faune.)*

### Les hybrides (Costume: selon l'héritage)

Les humains ont pour particularité d'être sexuellement compatibles avec tous les autres peuples, pouvant donner naissance à des enfants présentant des caractéristiques mixtes des deux parents.

Les autres peuples, malgré leurs physiologies relativement semblables, sont incapables de concevoir un enfant ensemble.

Les Faunes sont également incapable de donner naissance à des hybrides pour une raison différente: Un enfant conçu d'au moins un parent Faune sera à son tour un Faune à part entière. Il va sans dire que comme n'importe quel autre Faune, celui-ci devra naître dans la Sylve.

## Les origines

### Le Saint-Empire Aslandais

Lorsque la lignée royale d'Aslande s'éteignit avec Guillaume de Sidoine, ses plus forts généraux s'emparèrent du royaume et y imposèrent leur loi martiale. La terreur régna près d'une décennie avant que le divin fondateur ne se lève de son siège dans la Basilique de Saint-Castel pour déposer le régime militaire avec les chevaliers de son église. Des cendres du vieux royaume s'éleva un Saint-Empire, dirigé par Nobastus Premier. Dans son élan de conquête, il entreprit de faire s'agenouiller le Duché de Cérule, ses terres revenant à Aslande de droit divin. Le Saint-Empire Aslandais, maintenant dirigé par le Saint-Empereur Nobastus Second, se dirige vers un âge d'or inévitable. S'il est né dans la violence et la conquête, le Saint-Empire est devenu avec le temps un havre de paix et de prospérité sur l'ensemble de son territoire. C'est par mille réformes que le prédécesseur de Nobastus Second, Ferranctus Premier, fit en sorte que les richesses du territoire seraient partagées de façon équitable dans toutes les provinces. Dès lors, toute terre qui accepterait le règne du Saint-Empereur pourrait profiter de ses avoirs, tant qu'elle partagerait les siens.

### Valgaard

La province de Valgaard est un endroit de légendes, là où on raconte que les héros de guerre d'autrefois se sont établis. Le territoire nordique est peuplé par les Valgaardiens, qui respectent les coutumes héroïques des esprits de légendes afin de peut-être un jour contribuer à écrire des mythes de leur propre cru.

### Le désert de Mirahd

Aussi connu sous le nom de Nouveau-Continent, le Sultanat de Mirahd est un pays vaste et à l'héritage riche, niché dans les sables. Il fut découvert jadis par les Aslandais, sa colonisation marquant la fin de la période du 1<sup>er</sup> Âge. Le Sultanat est célèbre notamment pour sa Princesse et le culte que les Mirahdains lui vouent.

### Les forêts de Silren

Les forêts de Silren sont séparées en sous-régions. La première est Galadorei, se trouvant à l'est de la vallée de Navram et se rendant jusqu'à la mer par delà les montagnes. Cette région de Silren est la contrée natale des elfes Galadors. En son cœur trône Teir Aulë, le Saule Immortel, immense tour de pierre bardée d'acier érigée par l'industrie de Galadorei.

L'autre région de Silren est connue sous le nom de la Sylve, terre natale des Faunes. Cette région s'apparente autant à une forêt qu'à un marécage. Les Faunes habitent ces terres difficiles en y cultivant le sol avec un savant mélange de génie appris des Galadors ainsi que leurs propres savoirs druidiques, leurs chasseurs suivant les migrations des diverses bêtes qui y vivent également. Les Faunes n'ont pas de capitale, mais officieusement le Cœur de la Sylve remplit cette fonction, étant la destination où les Faunes migrent annuellement pour aller se reproduire.

La dernière région est la forêt d'Eloren, pays d'accueil des disciples de la Reine-Prophétesse Elora. Contrée de hautes cîmes et de rivières limpides, Eloren est dirigée par le Synode installé à Elora Llen, ville sur le lac, où la majorité des Elorins vivent paisiblement.

# Religions et cultes

## Religions

### La Foi des Piliers

D'une extrémité du Saint-Empire Aslandais à l'autre, dans tous les foyers, la prière qu'on enseigne s'adresse à Dieu, le fondateur des Piliers de la Foi, de la Prudence, et de la Charité. C'est guidé par leur Saint-Empereur que les membres de la religion la plus répandue des terres connues observent une idéologie bienveillante, qui cherche à élever la collectivité.

### *L'Ordre de la Providence*

Connu maintenant d'abord et avant tout pour sa chute faramineuse après le décès du Grand Inquisiteur Valence Delacroix, l'Ordre de la Providence s'est depuis replié dans l'humilité et la poursuite de rédemption, sans pour autant renier ses préceptes de Ferveur, Vigilance et Miséricorde. Sous la direction du Saint-Empereur aslandais, cinq Inquisiteurs - relégués au travail de juges suprêmes dans les villes d'Ormeccolline, Saint-Castel, Notre-Dame-des-Ombres, Dhalmar et Havretempête - commandent une petite armée de Chevaliers et de Bastions. Ces derniers se voient octroyer le soin de sorcières enregistrées avec lesquelles ils passeront le reste de leurs jours avec pour mission de protéger le monde de l'usage néfaste de la magie noire, même pour son usager si besoin est.

### Notre-Dame-des-Ombres

Fondé à la base par Sainte Élie des Ombres, la religion de Notre-Dame-des-Ombre accorde sa foi à la Mère de la Nuit, figure mystérieuse et bienfaitrice vivant au sein de l'obscurité nocturne. Les pratiquants de la religion accordent une immense importance aux soins des blessés et des malades. Malgré leur sombre apparence, les Clercs de Notre-Dame-des-Ombres sont pour la plupart foncièrement bons de nature.

### Le Panthéon de Valgaard

Les Valgaardiens sont polythéistes, et ce sont traditionnellement les druides qui conduisent leurs rituels religieux. Les prêtres et druides propagent la tradition des croyances valgaardiennes par le récit oral des exploits des nombreuses divinités du Panthéon. Leurs croyances peuvent être vues comme étant archaïques, mais les Valgaardiens vous démentiront; un rapport intime avec la nature, la terre et les énergies permettent aux prêtres de Valgaard de conserver une sagacité d'esprit claire et purifiée.

## La Foi d'Ishta'ra

Considérée comme étant la plus ancienne religion encore pratiquée de nos jours, la foi d'Ishta'ra appartenait autrefois aux elfes de Galadorei. Leur quasi extinction entraîna presque la foi de la déesse des elfes avec eux. Toutefois, les elfes mirahdains conservent avec eux cette partie de leur héritage et lui vouent un culte révérentiel, à la mémoire de leurs ancêtres.

## *Ishta'ra, L'Éclipse*

Tous et toutes descendants de la divinité, les enfants d'Ishta'ra en Galadorei se lèvent fièrement face à un univers qui déteste le changement, et se font les catalyses du progrès de leur nation et des avancées du savoir. Comme Ishta'ra avant eux, les Galadors désirent éclipser ceux qui les ont précédés, et avancer toujours plus loin.

## L'Avènement des Profondeurs

La Reine-Prophétesse Elora, avant de quitter ce monde, énonça des milliers de prédictions, dont de plus en plus semblent se réaliser. Parmi celles-ci, une sombre vision d'un futur final : les océans engloutiraient le monde. Devant l'inévitable et inarrêtable, les Elorins se tournent vers une philosophie qui tend à accepter la fin comme le premier pas vers quelque chose de nouveau et d'inédit.

## Le Silence de la Princesse de Mirahd

L'Église de la Princesse voue sa plus absolue dévotion à l'image de la Princesse du Sud, toujours une fille de leur actuel Sultan. Son vœu de silence est l'inspiration des suivants de la foi, et ses prêtres tâchent rigoureusement à partager ses principes. Le Silence est historiquement la religion incontestée des territoires de Désert, inculquant à tous ses idées de compassion, de sacrifice et de générosité. Mirahd vit toutefois une période d'incertitude : cela fait plusieurs décennies que la précédente Princesse, Evara, est décédée, et la famille royale de Mirahd n'a pas produit d'héritière depuis.

## La Flamme

Dans la Sylve, les Faunes croient que toute chose, animée ou non, aussi infiniment petite qu'un brin d'herbe ou tout autant impossiblement gigantesque qu'une chaîne de montagnes, porte en son cœur une Flamme, comme un mot ou un murmure qui contient toutes les formes de l'existence de cette chose. La Flamme au cœur de chaque personne brille de par ses actes, et tend à influencer les autres Flammes autour d'elle, créant chez les Faunes une croyance qu'ils sont responsables du bon ordre des choses.

## Cultes

### *Le Verdict des Ombres*

Le Verdict des Ombres est une secte d'hérétiques agissant sous le couvert de la foi de Notre-Dame-des-Ombres, qui refuse de les reconnaître comme faisant partie de l'église. Engagés sur une croisade qui ne fût jamais demandée d'eux, les clercs, chevaliers et occultistes du Verdict ont voué venger la mise à mort de Sainte-Élie, qui jadis fût brûlée au bûcher par l'Église de Dieu, leurs ennemis jurés.

### *Le Reliquaire*

Avant l'introduction du héros du savoir, Hjarrand, au sein du Panthéon Valgaardien, les érudits, les historiens et les arcanistes qui le vénéraient déjà bâtirent en son honneur le Reliquaire, lieu d'enseignement et de collection des connaissances. Académie, musée, archive et nécropole des sages, le Reliquaire offre sa dévotion aux héros Hjarrand, Hildar et Fenja, dieux de la connaissance, de la mort et des marées, respectivement. C'est dans la tombe que les érudits amènent avec eux leurs plus grandes découvertes, et ainsi les spiritistes du Reliquaire cherchent à préserver leur sagesse en conservant leurs dépouilles.

### *Le Culte de Cent-Secrets*

Les méthodes utilisées par le Culte de Cent-Secrets de la chapelle de Tournetombe sont ouvertement méprisées au travers des royaumes. Ses disciples sont de l'avis contraire, alors qu'ils se voient dotés d'un pouvoir considérable dont l'utilisation est laissée libre à eux. Aucun cultiste du Cent-Secrets n'œuvre dans le but de causer du tort à quelconque innocent. Leurs méthodes sont simplement à des lieues d'être orthodoxes, voilà tout.

### *La Voie des Ascendants*

Le succès individuel de chaque nain repose sur les épaules des géants qui sont venus avant lui. Le nain est donc redevable à tous ceux qui l'ont précédé, et se doit d'être à la hauteur de leurs légendes. C'est sous le regard des statues funéraires de leurs ancêtres que les Teredhains œuvrent, chaque famille rendant grâce à un aïeul différent pour rappeler leur gloire. Le forgeron embrasse les pieds de granit de la naine qui a formé la première enclume, le soldat salue le rictus immortalisé dans le marbre du plus grand général que les Monts Blancs ont connu.

### *Le spiritisme de la Famille de Vieira*

Les nécromanciens et spiritistes de la Famille de Vieira portent un culte très particulier aux ancêtres et membres fondateurs de la famille. Ces grandes figures, au nombre de cinq, régissent la vie quotidienne et portent conseil dans leurs différents domaines d'expertise.

## Classes de départ

Pour débiter la création de son personnage, chaque joueur doit choisir l'une des classes de départ suivantes.

### Guerrier

Lorsque le monde sombre dans la guerre et le sang et que les peuples s'affrontent, peu importe l'idéal ou la foi qui les oppose, ce sont leurs guerriers qui se jettent les uns sur les autres avec une détermination sans égale. Sans ces braves soldats pour défendre et conquérir, aucun royaume n'aurait pu être érigé ni survivre à sa première révolte. Quand la guerre éclate, ils sont tour à tour l'avant-garde, premiers sur le champ de bataille, et l'arrière-garde, derniers à partir, non par plaisir, mais par devoir.

### Compétences de départ

XP	Compétence
1	Maniement des armes de combat
1	Port du bouclier
2	Port d'armure de base
3	Coup puissant

## Roublard

Le souffle arrêté, complètement immobile, le roublard est dissimulé à une vingtaine, dizaine de pieds de sa cible. Un seul mouvement contenu dans l'espace d'un battement de cils, et le couteau décolle. Silence. La cible s'arrête, titube, et s'écroule à plein visage sur le pavé de pierre. Les gens de son entourage s'énervent et paniquent, dégainent leurs épées et lancent leurs regards aux alentours, alors que le roublard, lui, s'est déjà échappé.

### Compétences de départ

XP	Compétence
1	Ambidextrie
1	Maniement des armes de jet
1	Roublardise
3	Frappe furtive
1	Torture

## Chasseur

Pour un chasseur, il n'y a que deux rôles; celui de prédateur et celui de proie. Le chemin du chasseur est un chemin de prédateur, habile dans l'art de traquer autant homme que bête ainsi que dans le maniement d'armes tranchantes et mortelles. Les chasseurs sont de féroces meurtriers, qu'ils soient pisteurs ou chasseurs de prime, et ils le font de leur plein gré, car qui sait, peut-être sommes nous à un plein carquois d'un monde meilleur.

### Compétences de départ

XP	Compétence
1	Maniement des armes de combat
1	Maniement des armes à distance
3	Coup puissant
1	Tireur d'élite
1	Bestiaire



## Barbare

Dominant ses adversaires de plusieurs têtes, le barbare jette une ombre impressionnante sur les pauvres soldats qui l'opposent. La pluie ruisselant sur les montagnes de ses muscles, une veine palpitant dans son cou large comme un tronc, il se prépare à tous les envoyer valser contre les murs, sans égard aucun pour leur existence. La boucherie terminée, il se détourne du champ de bataille et s'éloigne en direction du prochain massacre.

### Compétences de départ

XP	Compétence
1	Maniement des armes de combat
2	Armure naturelle
1	Ambidextrie
3	Rage

## Aventurier

La flamme de sa torche vacille dans l'obscurité, projetant sur les murs des ombres inquiétantes. Le couloir semble sans fin devant lui, mais l'adrénaline qui lui pompe dans les veines lui est familière. La traque de trésors cachés, enfouis dans des ruines inconnues et hostiles, est un métier fort dangereux, certes, mais l'aventurier sait que ce qui l'attend là, dans les ténèbres oppressantes, l'excitation de la découverte, vaut plus que tous les bijoux de l'univers.

### Compétences de départ

XP	Compétence
1	Maniement des armes de combat
1	Port du bouclier
2	Secouriste
2	Détermination
1	Bestiaire

## Arcaniste

La magie est en elle-même un élément naturel à part entière qui se manifeste sous plusieurs formes, comme le vent, les flammes, la pierre ou le froid. Ces éléments sont des outils tout comme des armes dans les mains des arcanistes, qui sont maîtres de l'énergie magique. Après tout, pour certains, la magie est encore plus essentielle que l'air que l'on respire.

### Compétences de départ

XP	Compétence
1	Géomancie
1	Écriture de parchemins
1	Projectile magique
3	Magie Arcane
1	Prospection

## Clerc

La véritable foi n'est pas une idéologie particulière; elle incarne un sentiment de passion pure et inconditionnel. Un sentiment qui offre une ancre par-delà les tourments comme la peur, la tristesse et le deuil. C'est grâce à sa foi, à sa vertu et à sa nature charitable que le clerc peut surmonter n'importe quel obstacle se dressant devant lui afin de rendre son idéal une réalité.

### Compétences de départ

XP	Compétence
1	Maniement des armes de combat
1	Port du bouclier
3	Magie divine
2	Rappel à la vie

## Druide

La nature est une forme de vie à part entière; de la plus petite des lucioles à la plus violente des chutes d'eaux, la nature nous parle, nous appelle. Le druide entend, comprend et vénère ces paroles primordiales, auxquelles il fait écho par sa magie. Tout comme l'eau, le druide s'adapte à tout; tout comme la terre, il est tranquille et avisé; tout comme le feu, il peut être dévastateur, et tout comme le vent, il apporte les tempêtes.

### Compétences de départ

XP	Compétence
1	Tonique
2	Armure naturelle
3	Magie druidique
1	Herboristerie

## Sorcière

Tapies dans l'ombre se cachent des horreurs ineffables qui font l'objet de nombreuses légendes au courant de l'histoire. Des horreurs relevant du macabre, du chagrin, de la haine et du remords, des choses qui se cachent au plus profond de l'être humain. Des horreurs qui feraient frémir même les barbares les plus violents, les plus cruels. Selon ces mêmes légendes, des plus ignobles de ces tourments serait née la Sorcière.

### Compétences de départ

XP	Compétence
2	Armure naturelle
2	Martyr
3	Magie noire

## Cultiste

La mort et le macabre sont des concepts qui, tout au courant de l'histoire, terrifient les gens à leur moindre mention. Or, le monde des morts n'est en réalité pas bien plus dangereux que le nôtre. De ce fait, les cultistes agissent comme le pont entre le monde des vivants et des morts, afin d'apporter aux esprits d'autrefois leur repos bien mérité.

### Compétences de départ

XP	Compétence
1	Géomancie
2	Intuition
1	Main glaciale
3	Nécromancie

## Artisan

À la sueur du feu d'une forge, l'artisan est un fabricant de merveilles. L'artisan apporte un tout autre avantage qu'une simple paire de bras à une compagnie d'aventuriers. Il est équipé d'une variété de solutions à bon nombre de problèmes que peuvent rencontrer des voyageurs. Un bris d'arme, une faille dans l'armure, rien qu'un artisan ne peut pas réparer.

### Compétences de départ

XP	Compétence
2	Port d'armure de base
2	Renfort
2	Réparation sommaire
1	Prospection



## Médecin

Lorsque le calme succède à la tempête, le médecin est le spécialiste qui saura retaper les blessés. Expert dans l'art de désinfecter et refermer les plaies même les plus macabres, il est équipé d'aseptisant, de bandages et d'outils de chirurgie d'urgence pour remettre sur pieds le soldat le plus mal en point, en autant que le médecin aie le temps de se concentrer sur son travail sans distraction.

### Compétences de départ

<b>XP</b>	<b>Compétence</b>
2	Premiers soins
3	Médecine
1	Herboristerie
1	Tonique

## Gladiateur

Sa main vengeresse couverte de sang poisseux mêlé au sable granuleux de l'arène, le Gladiateur pousse un cri primal destiné à intimider son adversaire. Après tant d'acharnement pour rester en vie jusqu'ici, il est hors de question de déclarer forfait. Les deux hommes se font face en grondant, le dos voûté, les épaules tendues, prêts à se bondir à la gorge sous les hurlements revigorants de la foule déchaînée.

### Compétences de départ

XP	Compétence
1	Maniement des armes de combat
1	Maniement des armes de guerre
3	Affront
2	Détermination

# COMPÉTENCES

## Compétences générales

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
1	<b>Ambidextrie</b>	Le personnage possède la dextérité et la finesse nécessaires pour manier deux armes à la fois. Le personnage doit utiliser des armes qu'il sait manier et les armes ne peuvent pas mesurer plus de 110 cm.	
1	<b>Maniement des armes à distance</b>	Le personnage peut utiliser les armes à distance comme les arcs et les arbalètes et les armes de jet comme les couteaux et les haches de lancer.	Pré-requis: Armes simples
1	<b>Maniement des armes de combat</b>	Le personnage possède un entraînement pour manier les armes de combat, comme les épées, les haches, les masses d'armes, les lances courtes, etc.	Pré-requis: Armes simples
1	<b>Maniement des armes de guerre</b>	Le personnage possède un entraînement guerrier pour manier les armes de guerre, comme les épées à deux mains, les haches de guerre, les lances, les hallebardes, etc.	Pré-requis: Armes de combat
1	<b>Port du bouclier</b>	Le personnage peut porter un bouclier.	
2	<b>Port d'armure de base</b>	Le personnage peut porter 4 points d'armure.	
2	<b>Port d'armure supérieur</b>	Le personnage peut porter 6 points d'armure.	Pré-requis: Port d'armure de base
1*	<b>Port d'armure supplémentaire</b>	Le personnage peut porter 1 point d'armure supplémentaire, jusqu'à un maximum de 10.	
1	<b>Tonique</b>	Le personnage sait comment concocter des potions de soins rudimentaires. Avec 10 minutes de travail et 2 plantes, le personnage peut créer une potion qui redonne 4 PV à la personne qui la boit. La potion doit être utilisée avant la fin de l'événement, sans quoi elle périmé et perd ses effets curatifs.	
1	<b>Huile de salamandre</b>	Le personnage sait concocter une huile pour donner l'aspect des flammes à une arme. Avec 10 minutes de travail et 2 plantes, le personnage peut créer un huile qui peut être appliquée sur une arme. L'arme ciblée inflige des dégâts de Feu pour les 10 prochaines minutes.	Pré-requis: Tonique
1	<b>Huile de triton</b>	Le personnage sait concocter une huile pour donner l'aspect du givre à une arme. Avec 10 minutes de travail et 2 plantes, le personnage peut créer un huile qui peut être appliquée sur une arme. L'arme ciblée inflige des dégâts de Froid pour les 10 prochaines minutes.	Pré-requis: Tonique
1	<b>Huile d'anguille</b>	Le personnage sait concocter une huile pour donner l'aspect de la foudre à une arme. Avec 10 minutes de travail et 2 plantes, le personnage peut créer un huile qui peut être appliquée sur une arme. L'arme ciblée inflige des dégâts de Foudre pour les 10 prochaines minutes.	Pré-requis: Tonique
2	<b>Huile de spectre</b>	Le personnage sait concocter une huile pour donner un aspect fantomatique à une arme. Avec 10 minutes de travail, 1 ressource minérale et 2 plantes, le personnage peut créer un huile qui peut être appliquée sur une arme. L'arme ciblée inflige des dégâts Magiques pour les 10 prochaines minutes.	Pré-requis: Une compétence parmi "Huile de salamandre", "Huile de triton" et "Huile d'anguille"
2	<b>Secouriste</b>	Le personnage peut transporter une créature inconsciente sans être ralenti, ou transporter deux créatures inconscientes en même temps en étant ralenti.	
1	<b>Intuable</b>	La durée d'inconscience du personnage est augmentée à 30 minutes.	

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
1	<b>Increvable</b>	Le personnage peut ramper durant la durée de son inconscience. Il ne peut toujours pas utiliser de compétences, et n'aura aucun souvenir de la période d'inconscience et ne peut que parler faiblement.	
2	<b>Survie</b>	Le personnage peut endurer une blessure grave de plus avant de mourir ( <i>Il devra être achevé trois fois au lieu de deux pour mourir définitivement</i> ).	Pré-requis: Increvable et Intuable
2	<b>Martyr</b>	Le personnage peut verser son sang et sacrifier 3 PV et choisi l'un des deux effets suivants: <ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage touche une cible, qui récupère immédiatement 2 PE. Le personnage ne peut pas affecter une même cible plus d'une fois avec cet effet à chaque période de repos.</li> <li>Le personnage donne 2 PE temporaires à une cible au toucher. Ceci est un effet de Bénédiction. Le personnage ne peut pas récupérer les PV perdus avant la prochaine période de repos. (<i>Les PE temporaires ne peuvent pas être récupérés ou régénérés</i>)</li> </ul>	Pré-requis: Magie noire
1	<b>Flagellant</b>	Tant qu'il est gravement blessé, le personnage augmente les soins qu'il reçoit de 1.	
1	<b>Grappin</b>	<b>2 PE:</b> En lançant un grappin (représenté par un catalyseur), le personnage est instantanément transporté à l'endroit où le catalyseur atterrit. (Ceci est un effet de type "Téléportation". Voir Règles générales.)	
2	<b>Réveil</b>	<b>1 PE:</b> Le personnage peut dissiper un effet de Charme, de Peur ou de Lenteur sur un allié, tant que lui-même n'est pas sous l'influence d'un de ces effets.	
3	<b>Performance</b>	Une fois par période de repos, le personnage peut mener une performance inspirante pour motiver ses alliés. Tant que le personnage performe et maintient sa concentration ( <i>comme pour un sort</i> ), jusqu'à trois cibles reçoivent 1 de Soins à chaque minute de la performance. Les cibles inconscientes ne peuvent pas bénéficier des effets de Performance.	
2	<b>Chant de fortification</b>	Le personnage peut remplacer les soins de sa performance par un effet de <b>Protection</b> .	
2	<b>Chant de vitalité</b>	Le personnage peut remplacer les soins de sa performance par un effet de <b>Régénération</b> .	
2	<b>Hymne</b>	Les cibles affectées par la performance du personnage reçoivent un bonus de 1 à leurs dégâts d'armes.	Pré-requis: Performance et Magie divine
2	<b>Chant funèbre</b>	Les cibles affectées par la performance du personnage sont automatiquement affectées par la compétence <i>Marionnette macabre</i> si elles tombent inconscientes pendant la performance.	Pré-requis: Performance et Nécromancie
2	<b>Résonance</b>	Les cibles affectées par la performance du personnage peuvent infliger des dégâts magiques avec leurs armes. Cette compétence est affectée par l'invocation <i>Aspectum Brynios/Fyrios/Ydrios</i> .	Pré-requis: Performance et Magie Arcane
2	<b>Dissonance</b>	Les cibles affectées par la performance du personnage sont immunisées aux effets de <b>Peur</b> et de <b>Charme</b> .	Pré-requis: Performance et Magie noire
2	<b>Symphonie</b>	Les cibles affectées par la performance du personnage reçoivent 2 de Soins supplémentaires à chaque minute.	Pré-requis: Performance et Magie druidique
2	<b>Métamagie: Mélodie magique</b>	Le personnage peut remplacer l'incantation d'un sort par une performance musicale de 30 secondes.	Pré-requis: Performance
1*	<b>Persuasion</b> (Remplace Interrogatoire)	Une fois par jour, le personnage peut s'entretenir avec une autre créature et lui imposer un effet de <b>Charme</b> pour la durée de la conversation. L'effet de charme est dissipé si le personnage ou la cible entre en combat.	
1*	<b>Intimidation</b>	Une fois par jour, le personnage peut menacer une autre créature pour lui infliger un effet de <b>Peur</b> (1 minute).	

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
1*	<b>Force brute</b>	Une fois par jour, le personnage peut effectuer un tour de force qui dépasse les limites de ce qui serait normalement possible. Cette compétence peut seulement être utilisée hors-combat ou en expédition.	
1*	<b>Acrobaties</b>	Une fois par jour, le personnage peut effectuer une tour d'adresse incroyable. Cette compétence peut seulement être utilisée hors-combat ou en expédition.	

## Compétences de combat

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
3	<b>Coup puissant</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage effectue une frappe puissante qui inflige 4 dégâts.	
2	<b>Finesse</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage effectue une frappe précise qui inflige 4 dégâts. Le personnage gagne Force pendant 10 secondes. Doit être effectué en maniant une seule arme et pas de bouclier.	Pré-requis: Coup puissant
2	<b>Désarmement</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage frappe l'arme ou le bouclier de la cible et lui inflige un effet de <b>Désarmement</b> . Doit être effectué en maniant une seule arme et pas de bouclier.	Pré-requis: Finesse
2	<b>Riposte</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage peut effectuer une contre-attaque contre son assaillant. Riposte inflige autant de dégâts que la dernière attaque que le personnage a subi. Riposte doit être utilisé contre la source de cette attaque et immédiatement après celle-ci. Doit être effectué en maniant une seule arme et pas de bouclier.	Pré-requis: Finesse
2	<b>Assaut</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage effectue une frappe puissante et précise qui inflige 5 dégâts. Doit être effectué avec une arme à deux mains.	Pré-requis: Coup puissant
2	<b>Brise-fer</b>	<b>3 PE:</b> Le personnage frappe l'arme ou le bouclier de la cible et lui inflige un effet de <b>Destruction</b> . Doit être effectué avec une arme à deux mains.	Pré-requis: Assaut
2	<b>Projection</b>	<b>1 PE:</b> Le personnage frappe une cible et lui inflige un effet de <b>Projection</b> (5 mètres). ( <i>Cette frappe n'inflige pas de dégâts</i> ) Doit être effectué avec une arme à deux mains.	Pré-requis: Assaut
2	<b>Enchaînement</b>	Le personnage peut utiliser Coup puissant gratuitement avec une deuxième arme immédiatement après avoir utilisé une compétence de Combat. Le Coup puissant gratuit d'Enchaînement n'active pas Enchaînement.	Pré-requis: Coup puissant et Ambidextrie
2	<b>Rempart</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage récupère sa vigueur en interceptant les coups et en bloquant les attaques. Pendant 10 secondes, le bouclier du personnage est <b>Indestructible</b> et le personnage récupère 3 PV la prochaine fois qu'il bloque un coup ou une attaque avec son bouclier.	Pré-requis: Coup puissant
2	<b>Provocation</b>	<b>1 PE:</b> Le personnage peut frapper sa cible et la provoquer, ce qui forcera la cible à affronter le personnage pendant 1 minute. Le personnage gagne <b>Protection</b> (1 minute). Provocation n'inflige pas de dégâts.	Pré-requis: Rempart
2	<b>Parade</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage bloque une attaque à l'aide d'un bouclier et inflige un effet de <b>Renverse</b> à son assaillant.	Pré-requis: Rempart
2	<b>Charge</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage charge sur 5 mètres et effectue une frappe qui inflige 3 dégâts et un effet de <b>Projection</b> (5 mètres). Doit être effectué avec une lance ou une arme d'hast.	Pré-requis: Coup puissant

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
1	<b>Charge brutale</b>	La cible de Charge subit un effet de <b>Renverse</b> si la charge est bloquée.	Pré-requis: Charge
2	<b>Lenteur</b>	<b>1 PE:</b> Le personnage frappe les jambes de la cible et lui inflige un effet de <b>Lenteur</b> (1 minute). Lenteur n'inflige pas de dégâts. Doit être effectué avec une lance ou une arme d'hast.	Pré-requis: Charge
2	<b>Immobilisation</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage frappe les jambes de la cible et lui inflige un effet d' <b>Immobilisation</b> (30 secondes). Immobilisation n'inflige pas de dégâts. Doit être effectué avec une lance ou une arme d'hast.	Pré-requis: Lenteur
3	<b>Frappe furtive</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage effectue une frappe furtive qui inflige 4 dégâts. Doit être effectuée avec une dague et dans le dos de la cible.	
2	<b>Frappe fantôme</b> (Remplace Point faible)	<b>3 PE:</b> Le personnage effectue une frappe sournoise qui contourne les défenses de la cible. Frappe fantôme inflige 3 dégâts et est <b>Imblocable</b> . Doit être effectué avec une dague.	Pré-requis: Frappe furtive
2	<b>Bonne nuit</b>	Le personnage peut infliger un effet de Sommeil (1 minute) à la cible de sa Frappe furtive au lieu des dégâts. Le personnage doit utiliser une arme contondante courte pour cet effet. La cible doit être hors-combat.	Pré-requis: Frappe furtive
2	<b>Égorgement</b>	Le personnage peut dépenser 1 PE de plus pour infliger un effet de Silence (10 secondes) à la cible de sa Frappe furtive.	Pré-requis: Frappe furtive
2	<b>Meurtre</b>	Une fois par jour, le personnage peut porter une attaque mortelle contre une cible. La cible de l'attaque perd tous ses PV. Le personnage et la cible doivent être hors-combat, l'attaque doit être portée avec une dague et la cible doit réellement être surprise.	Pré-requis: Égorgement
2	<b>Sagesse</b>	<b>3 PE:</b> Le personnage effectue une frappe érudite qui endort la cible. La cible subit un effet de <b>Sommeil</b> (1 minute). Doit être effectué avec un bâton ou un sceptre.	
3	<b>Croc perçant</b>	Une fois par jour, le personnage fend l'air avec son arme et envoie une onde de choc vers une cible à portée directe et lui inflige 4 dégâts Physiques. Achever une créature redonne l'usage de cette compétence.	Pré-requis: Au moins trois autres compétences de combat Restriction: Ne pas posséder "Âme d'acier" ou "Coup critique"
3	<b>Âme d'acier</b>	Une fois par jour, le personnage peut gagner une <u>Résistance</u> à tous les dégâts et tous les effets négatifs pendant 1 minute. Le personnage gagne un effet de <b>Faiblesse</b> tant qu'il a cette Résistance. Achever une créature redonne l'usage de cette compétence.	Pré-requis: Au moins trois autres compétences de combat Restriction: Ne pas posséder "Coup critique" ou "Croc perçant"
3	<b>Coup critique</b>	Une fois par jour, le personnage effectue une frappe mortelle et précise qui inflige 5 dégâts. Coup critique est <b>Imblocable</b> . Achever une créature redonne l'usage de cette compétence.	Pré-requis: Au moins trois autres compétences de combat Restriction: Ne pas posséder "Âme d'acier" ou "Croc perçant"

## Compétences martiales

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
2	<b>Armure naturelle</b>	Les fourrures, les peintures de guerre et les cicatrices visibles comptent comme de l'armure légère pour le personnage. Le personnage peut porter 2 PA. Les points d'armure accordés par Armure naturelle peuvent être soignés par la compétence <i>Médecine</i> ou réparés par <i>Réparation sommaire</i> .	
2	<b>Fortitude</b>	Les blessures et les cicatrices ont endurci la constitution et la vitalité du personnage. Le maximum de PV du personnage est augmenté de 2.	Pré-requis: Armure naturelle
1	<b>Châtiment</b>	Coup puissant devient " <b>Châtiment</b> ", qui inflige des dégâts de Feu et donne <b>Protection</b> au personnage si il touche sa cible.	Pré-requis: Coup puissant et Magie divine
1	<b>Choc</b>	Coup puissant devient " <b>Choc</b> ", qui inflige des dégâts de Foudre inflige un effet de Projection (5 mètres).	Pré-requis: Coup puissant et Magie druidique
2	<b>Détermination</b>	<b>2 PE</b> : Le personnage lève son arme devant son visage pour mettre son focus dans son arme. Le personnage gagne <b>Force</b> . Cet effet dure 10 secondes et est perdu si le personnage subit des dégâts.	
1	<b>Encouragement</b>	Le personnage peut utiliser <i>Détermination</i> et donner l'effet de <b>Force</b> à un allié au toucher. <b>Force</b> dure 30 secondes dans ce cas, et n'est pas perdu si l'allié subit des dégâts.	Pré-requis: Détermination
2	<b>Endurance</b>	<b>2 PE</b> : Le personnage entre dans une posture défensive. Le personnage gagne <b>Protection</b> . Cet effet dure 10 secondes.	
1	<b>Manoeuvre défensive</b>	Le personnage peut utiliser <i>Endurance</i> et donner l'effet de <b>Protection</b> à un allié au toucher. <b>Protection</b> dure 30 secondes dans ce cas.	Pré-requis: Endurance
2	<b>Discours de guerre</b>	<b>4 PE</b> : Le personnage donne un discours de guerre d'une minute (minimum) pour promettre la victoire à ses alliés. Jusqu'à 5 alliés qui écoutent le personnage donner le discours gagnent <b>Force</b> et <b>Protection</b> . Les effets de Discours de guerre durent jusqu'à la fin du prochain combat.	Pré-requis: Détermination et Endurance.
3	<b>Ordre de victoire</b>	<b>4 PE</b> : Le personnage donne un discours de guerre d'une minute (minimum) pour motiver ses alliés. Jusqu'à 5 alliés qui écoutent le personnage donner le discours gagnent un effet <b>Imblocable</b> sur leur prochaine attaque. Les effets d'Ordre de victoire durent jusqu'à la fin du prochain combat.	Pré-requis: Discours de guerre
1	<b>Éclat</b>	Coup puissant devient " <b>Éclat</b> ", qui inflige des dégâts Magiques. Immédiatement après Éclat, si le personnage a touché sa cible, il peut lancer un catalyseur qui inflige 1 dégât magique.	Pré-requis: Coup puissant et Magie Arcane
2	<b>Entraînement</b>	Une fois par jour, le personnage peut s'entraîner avec un allié pendant 10 minutes pour lui enseigner temporairement comment utiliser une de ses compétences de combat. L'allié peut utiliser la compétence de combat choisie pour la journée. Il est impossible de suivre plus d'un entraînement à la fois.	
2	<b>Feinte</b>	Si une compétence de combat du personnage est ignorée ou résistée, le personnage récupère <b>1 PE</b> .	
1	<b>Givre</b>	Coup puissant devient " <b>Givre</b> ", qui inflige des dégâts de Froid et inflige un effet de <b>Lenteur</b> (1 minute).	Pré-requis: Coup puissant et Nécromancie

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
1	<b>Fauche-vie</b>	Coup puissant devient " <b>Fauche-vie</b> ", qui inflige des dégâts magiques et donne 2 de Soins au personnage en touchant sa cible.	Pré-requis: Coup puissant et Magie noire
1*	<b>Main de fer</b>	Une fois par période de repos, le personnage gagne une <b>Résistance</b> contre <u>Désarmement</u> .	
1*	<b>Pied ferme</b>	Une fois par période de repos, le personnage gagne une <b>Résistance</b> contre <u>Renverse ou Projection</u> .	
3	<b>Rage</b>	Une fois par période de repos, le personnage pousse un hurlement et entre dans une posture de combat enragée et primale. Pendant la durée de Rage, le personnage est immunisé aux effets de <u>Confusion</u> et augmente ses PV maximums de 5. (Ces PV sont "guéris" à l'activation de Rage) Rage prend fin si le personnage passe plus de 30 secondes sans attaquer de cibles.	
2*	<b>Rage supplémentaire</b>	Le personnage gagne un usage supplémentaire de Rage à chaque période de repos.	Pré-requis: Rage
1	<b>Hargne</b>	<b>1 PE:</b> Le personnage gagne <b>Protection</b> . Le personnage doit être en Rage pour utiliser cette compétence. L'effet est perdu à la fin de Rage s'il n'est pas utilisé.	Pré-requis: Rage
1	<b>Violence</b>	<b>1 PE:</b> Le personnage gagne <b>Force</b> . Le personnage doit être en Rage pour utiliser cette compétence. L'effet est perdu à la fin de Rage s'il n'est pas utilisé.	Pré-requis: Rage
2	<b>Berserk</b>	Pendant la durée de Rage, le personnage est immunisé aux effets de <b>Peur</b> et de <b>Charme</b> .	Pré-requis: Rage
2	<b>Frénésie</b>	Pendant la durée de Rage, le personnage augmente les dégâts qu'il inflige de 1.	Pré-requis: Rage
2	<b>Furie</b>	Pendant la durée de Rage, le personnage est immunisé aux effets de <b>Lenteur</b> et de <b>Renverse</b> .	Pré-requis: Rage
2	<b>Implacable</b>	Pendant la durée de Rage, le personnage est immunisé aux effets de <b>Faiblesse</b> et de <b>Paralysie</b> .	Pré-requis: Furie
3	<b>Affront</b>	Une fois par période de repos, le personnage entre dans une posture de combat arrogante et dangereuse et déclare jusqu'à trois cibles comme ses adversaires. Ces cibles infligent 1 dégât de moins au personnage pour la durée d'Affront. Affront prend fin si le personnage attaque une autre cible que ses adversaires ou si le personnage tombe en dessous de 5 PV.	
2*	<b>Affront supplémentaire</b>	Le personnage gagne un usage supplémentaire d'Affront à chaque période de repos.	Pré-requis: Affront
2	<b>Surpuissance</b>	Le personnage réduit le coût de toutes ses compétences de combat de <b>1 PE</b> pendant la durée d'Affront.	Pré-requis: Affront
2	<b>Gloire</b>	Le personnage peut crier à sa propre gloire immédiatement après avoir porté le coup fatal à une créature pendant la durée d'Affront pour recevoir 3 de Soins.	Pré-requis: Affront
2	<b>Mille combats</b>	Donner le coup final à l'une des cibles d'Affront ou en achever une permet au personnage de déclarer une nouvelle créature comme son adversaire.	Pré-requis: Gloire
1	<b>Tireur d'élite</b>	Le personnage peut effectuer des compétences de combat avec un arc, une arbalète ou des armes de jet.	Pré-requis: Maniement des armes à distance ou Maniement des armes de jet
2	<b>Représailles</b>	Le personnage récupère <b>1 PE</b> lorsqu'il subit une attaque physique qui lui inflige 4 dégâts ou plus.	
1	<b>Second souffle</b>	Le personnage dépense un effet de <b>Régénération</b> pour recevoir 3 de Soins. Second souffle ne peut pas amener le personnage au-dessus de 6 PV.	



XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
2	<b>Arme de prédilection</b>	Le personnage choisit un type d'arme qu'il sait manier. Tant qu'il utilise une arme du type choisi, il peut effectuer ses compétences de combat en ignorant les restrictions d'armes.	
3	<b>Corps de fer</b>	Une fois par période de repos, le personnage entre dans une posture de combat sereine et stoïque. Pendant la durée de Corps de fer, le personnage peut utiliser ses avant-bras comme des boucliers pour bloquer les attaques. Corps de fer prend fin si le personnage manie une arme autre qu'un bâton ou un gourdin, porte de l'armure ou un bouclier, lance un sort ou entre dans une autre posture de combat.	
2	<b>Main ouverte</b>	Pendant la durée de Corps de fer, le personnage peut utiliser ses compétences de combat au toucher ou avec un bâton ou un gourdin, ignorant les restrictions d'armes pour celles-ci.	Pré-requis: Corps de fer

## Compétences sournoises

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
1*	<b>Roublardise</b> (Remplace Vol à la tire)	<p>Une fois par période de repos, le personnage peut effectuer une action de roublardise sans être repéré. Les actions de roublardise sont:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Voler ou déposer une ressource ou un petit objet (Pas plus grand que la main) dans une bourse, une pochette ou un sac;</li> <li>- Défaire des liens ou des menottes banales;</li> <li>- Crocheter une serrure ou un verrou ordinaire;</li> <li>- Désamorcer un piège ou un mécanisme qui a été dévoilé avec <u>Intuition</u>.</li> </ul>	
2	<b>Esquive</b>	<b>2 PE:</b> le personnage peut ignorer une attaque physique en mimant qu'il évite le coup et en criant "Esquive". Cette compétence ne fonctionne pas si le personnage porte de l'armure lourde ou est immobilisé ou paralysé.	
2	<b>Évasion</b>	Le personnage réduit les dégâts des attaques à distance ( <i>Armes de lancer, flèches, carreaux, effets ou sorts à catalyseur ou directs</i> ) qu'il reçoit de 1. ( <i>Minimum de 1</i> )	Pré-requis: Esquive
2	<b>Disparition</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage disparaît et réapparaît 5 mètres plus loin dans une direction de son choix. Cette compétence ne fonctionne pas si le personnage porte de l'armure lourde ou est immobilisé ou paralysé. ( <i>Ceci est un effet de type "Téléportation". Voir Règles générales.</i> )	Pré-requis: Esquive
1	<b>Secours</b>	Le personnage peut toucher un allié et l'amener avec lui durant Disparition.	Pré-requis: Disparition
2	<b>Enlèvement</b>	Le personnage peut toucher une créature et l'amener avec lui durant Disparition.	Pré-requis: Disparition
2	<b>Grâce féline</b>	Le personnage peut utiliser son Esquive pour ignorer un effet ou des dégâts de zone. Le personnage doit rouler ou sauter vers l'extérieur de la zone pour montrer qu'il esquive l'effet.	Pré-requis: Esquive
2	<b>Athlétisme</b>	Le personnage est immunisé aux effets de Lenteur et les effets d'Immobilisation agissent comme des effets de Lenteur. Cette compétence ne fonctionne pas si le personnage porte de l'armure lourde.	
1	<b>Torture</b>	Au bout de 10 minutes de questionnement accompagné de techniques de persuasion, le personnage peut poser une question à la cible, qui doit répondre au mieux de ses connaissances.	
2	<b>Initiative</b>	La première attaque effectuée par le personnage à chaque période de repos inflige 3 dégâts si le personnage l'effectue avec une dague.	
1	<b>Opportuniste</b>	Utiliser <u>Esquive</u> ou <u>Disparition</u> redonne l'usage d' <u>Initiative</u> au personnage.	Pré-requis: Initiative, et Esquive ou Disparition
3	<b>Fantôme</b>	<u>Initiative</u> est <b>Imblocable</b> .	Pré-requis: Opportuniste
1*	<b>Camouflage</b>	Une fois par période de repos, le personnage peut gagner un effet d' <b>Invisible</b> . Le personnage doit tenter de se dissimuler pour activer Camouflage. (Se cacher dans les ombres, derrière un arbre, ou utiliser <u>Disparition</u> , par exemple.)	
2	<b>Embuscade</b>	Le personnage embusque une cible à partir de sa cachette. Le personnage dépense un effet <b>Invisible</b> et inflige 5 dégâts <b>Imblocable</b> à une cible. Ne fonctionne pas contre une cible qui pouvait voir le personnage. (Portée 5 mètres max.)	Pré-requis: Camouflage

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
2	<b>Bolas</b>	<b>1 PE:</b> Le personnage peut lancer un catalyseur qui inflige un effet de Lenteur (1 minute) à une cible.	
1*	<b>Charognard</b>	Une fois par période de repos, le personnage gagne <b>Protection</b> s'il fouille une créature inconsciente ou utilise <b>Roublardise</b> . ( <i>Une créature déjà fouillée, même par un autre joueur, ne compte pas pour activer Charognard.</i> )	
2	<b>Maître des secrets</b>	Le personnage est immunisé aux effets de torture et les effets qui le forcent à révéler la vérité. ( <i>Il peut continuer de mentir même sous ces effets.</i> )	
2*	<b>Distraction</b>	Une fois par période de repos, le personnage peut infliger un effet de <b>Charme spécial</b> (10 secondes) à une cible à portée directe. La cible doit détourner son attention et ignorer le personnage pendant la durée.	

## Compétences de magie

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
1	<b>Géomancie</b> (Remplace Lecture de parchemins)	Le personnage peut extraire de la puissance des minéraux et des cristaux. Lorsqu'il lance un sort, le personnage peut dépenser une ressource minérale pour réduire le coût du sort de 2 PE. Le personnage peut appliquer cette compétence une seule fois par sort.	
1	<b>Écriture de parchemins</b>	Le personnage peut inscrire un sort qu'il connaît sur un parchemin. Calligraphier un sort demande 10 minutes de travail. Le personnage doit retranscrire la description entière du sort. Le personnage peut appliquer une compétence de métamagie en créant le parchemin. Un parchemin coûte autant de ressources minérales à fabriquer que le sort qu'il contient coûte en PE.	
2	<b>Magelame</b>	Le personnage peut utiliser une arme de mêlée pour ses sorts de dégâts au toucher ou à catalyseur. L'arme n'inflige aucun dégâts. Utiliser son arme pour effectuer un sort est considéré comme une compétence de combat.	
2	<b>Paladin</b>	Le personnage apprend la Prière mineure <u>Châtiment divin</u> . Le coût de ce sortilège est réduit à 1 PE. Le personnage peut utiliser ce sort avec un incantation courte comme décrit dans la compétence "Métamagie: Doublesort". (Si le personnage connaît déjà le sort, il peut en choisir un autre à la place.)	Pré-requis: Magelame et Magie divine
2	<b>Sorcelame</b>	Le personnage apprend l'Invocation mineure <u>Lame arcane</u> . Le coût de ce sortilège est réduit à 1 PE. Le personnage peut utiliser ce sort avec un incantation courte comme décrit dans la compétence "Métamagie: Doublesort". (Si le personnage connaît déjà le sort, il peut en choisir un autre à la place.)	Pré-requis: Magelame et Magie arcane
1	<b>Magelame avancé</b>	Le personnage peut effectuer tous ses sorts de toucher ou à catalyseur avec son arme. Les sorts de soins, de bénédiction, de malédiction ou autres n'infligent pas de dégâts. Les sorts de dégâts effectués avec Magelame infligent 1 dégât supplémentaire.	Pré-requis: Magelame
1	<b>Projectile magique</b>	Le personnage lance un éclat d'arcane qui inflige 1 dégât magique. Projectile magique est un sort d'arcane basique à portée de catalyseur et avec l'incantation suivante: <u>Aon Ophiris Caleos Ekhat Orora</u> . (Les sorts basiques ne coûtent pas de PE)	Pré-requis: Magie Arcane
3	<b>Magie Arcane</b>	Le personnage apprend trois Invocations mineures. Si le personnage possède déjà une autre compétence de magie, il apprend seulement un sort.	
1	<b>Arsenal runique</b>	Le personnage peut maintenant bloquer les sorts au toucher et à catalyseur avec son arme ou avec un bouclier.	Pré-requis: Magie Arcane et Magelame
2	<b>Contresort</b>	2 PE: Le personnage fend l'air avec son arme pour dévier un sort qui le cible. Le personnage ignore les dégâts et les effets du sort.	Pré-requis: Arsenal runique
1	<b>Canalisation</b>	Le personnage récupère 1 PE chaque fois qu'il subit des dégâts d'un sort ou d'un effet magique.	Pré-requis: Magie Arcane
3	<b>Magie Arcane supérieure</b>	Le personnage apprend deux Invocations majeures.	Pré-requis: Magie Arcane et Études complètes, 10 XP dépensés Restriction: Ne pas posséder une autre compétence de magie supérieure.

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
3	<b>Magie divine</b>	Le personnage apprend trois Prières mineures. Si le personnage possède déjà une autre compétence de magie, il apprend seulement un sort. L'incantation des Prières dépend de la religion choisie par le personnage et se trouve sur la page de la religion en question sur le site web.	
2	<b>Rappel à la vie</b>	<b>1 PE</b> : Le personnage prononce une courte prière et touche une créature inconsciente. La cible reçoit 1 de Soins.	Pré-requis: Magie divine
2	<b>Cérémonie</b>	Le personnage peut effectuer une cérémonie religieuse de 5 minutes. Pour chaque participant, le personnage dépense <b>1 PE</b> . Le personnage et les participants reçoivent tous un effet de <b>Force</b> , de <b>Protection</b> ou de <b>Régénération</b> , au choix du personnage. ( <i>Le personnage choisi un seul effet à donner à tous. L'effet accordé dure jusqu'à son utilisation</i> )	Pré-requis: Magie divine
2	<b>Conviction</b>	Le personnage gagne <b>Régénération</b> chaque fois qu'il lance une prière s'il est sous l'effet de <b>Force</b> ou de <b>Protection</b> .	Pré-requis: Magie divine
2	<b>Vertu</b>	Tant que le personnage est sous l'effet de <b>Force</b> ou de <b>Protection</b> , les Prières de bénédiction qu'il lance l'affectent aussi en plus de la cible.	Pré-requis: Conviction
3	<b>Magie divine supérieure</b>	Le personnage apprend deux Prières majeures.	Pré-requis: Magie divine et Études complètes, 10 XP dépensés Restriction: Ne pas posséder une autre compétence de magie supérieure.
3	<b>Magie druidique</b>	Le personnage apprend trois Appels mineurs. Si le personnage possède déjà une autre compétence de magie, il apprend seulement un sort.	
2	<b>Équilibre</b>	La durée des Appels de bénédiction du personnage est doublée si le personnage est sous l'effet de <b>Protection</b> .	Pré-requis: Magie druidique Restriction: Ne pas posséder "Fléau"
2	<b>Fléau</b>	La durée des Appels de malédiction du personnage est doublée si le personnage est sous l'effet de <b>Protection</b> .	Pré-requis: Magie druidique Restriction: Ne pas posséder "Équilibre"
2	<b>Harmonie</b>	Les Appels du personnage coûtent <b>1 PE</b> de moins à lancer si le personnage dépense un effet de <b>Force</b> , de <b>Protection</b> ou de <b>Régénération</b> en lançant son sort.	Pré-requis: Magie druidique Restriction: Ne pas posséder "Symbiose"
2	<b>Symbiose</b>	Le personnage peut dépenser un effet de <b>Force</b> , de <b>Protection</b> ou de <b>Régénération</b> en lançant un Appel de Soins ou de Bénédiction pour appliquer le même effet sur la cible.	Pré-requis: Magie druidique Restriction: Ne pas posséder "Harmonie"
3	<b>Magie druidique supérieure</b>	Le personnage apprend deux Appels majeurs.	Pré-requis: Magie druidique et Études complètes, 10 XP dépensés Restriction: Ne pas posséder une autre compétence de magie supérieure.
1	<b>Malice</b>	Le personnage invoque les supplices des enfers dans sa main, qui inflige 2 dégâts magiques. Malice est un sort de Magie noire basique à portée de toucher et avec l'incantation suivante: <i>Effael Ora, Sobne Seveth, Osnen Zys</i> ( <i>Les sorts basiques ne coûtent pas de PE</i> )	Pré-requis: Magie noire
3	<b>Magie noire</b>	Le personnage apprend trois Maléfices mineurs. Si le personnage possède déjà une autre compétence de magie, il apprend seulement un sort.	
3	<b>Coeur de pierre</b>	Le personnage est immunisé aux effets de <b>Charme</b> .	Pré-requis: Magie noire

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
2	<b>Maléfique</b>	Le premier Maléfice de malédiction lancé par le personnage à chaque période de repos ne coûte pas de PE.	Pré-requis: Magie noire
1	<b>Malveillante</b>	Le personnage peut utiliser Malice sans l'incanter à chaque fois qu'il utilise "Disparition". <b>Malice inflige désormais 3 dégâts magiques.</b>	Pré-requis: Malice et Disparition
3	<b>Magie noire supérieure</b>	Le personnage apprend deux Maléfices majeurs.	Pré-requis: Magie noire et Études complètes, 10 XP dépensés Restriction: Ne pas posséder une autre compétence de magie supérieure.
2	<b>Poigne du sous-monde</b>	<b>2 PE:</b> Le personnage invoque l'étreinte des morts pour attirer sa proie. Le personnage pointe une créature et lui inflige un effet de Projection (5 mètres) vers lui.	Pré-requis: Nécromancie ou Magie Noire
1	<b>Chaînes du sous-monde</b>	<b>Poigne du sous-monde</b> peut infliger un effet d'Immobilisation (10 secondes) à sa cible.	Pré-requis: Poigne du sous-monde
1	<b>Flèche d'os</b>	Le personnage façonne un projectile macabre, qui inflige 1 dégât magique. Flèche d'os est un sort de Magie noire ou de Nécromancie basique à portée de catalyseur et avec l'incantation suivante: <i>Yrvin Voskor Vilineris Sphvys, Asariel Zys</i> (Les sorts basiques ne coûtent pas de PE) (L'incantation et l'école de Flèche d'os sont déterminées par la première école de magie du personnage. Si Flèche d'os est un sort de nécromancie, il peut être incanté avec une prière comme les autres rites du personnage.)	Pré-requis: Nécromancie ou Magie Noire
2	<b>Vampire</b>	Le personnage peut dépenser <b>1 PE</b> en lançant <b>Flèche d'os</b> pour augmenter les dégâts de Flèche d'os de 1. Si Flèche d'os touche sa cible, le personnage récupère 2 PV.	Pré-requis: Flèche d'os
1	<b>Main glaciale</b>	Le personnage touche une créature et lui inflige 2 dégâts de Froid. Main glaciale est un sort de Nécromancie basique à portée de toucher. (Les sorts basiques ne coûtent pas de PE)	Pré-requis: Nécromancie
3	<b>Nécromancie</b>	Le personnage apprend trois Rites mineurs. Si le personnage possède déjà une autre compétence de magie, il apprend seulement un sort. L'incantation des Rites dépend du culte choisi par le personnage et se trouve sur la page du culte en question sur le site web. Le personnage peut également identifier les morts-vivants immédiatement.	
1	<b>Marionnette macabre</b>	<b>Le personnage peut prononcer une courte prière pour animer un corps pour une durée de 30 secondes. Le corps animé de la sorte ne peut pas parler, attaquer, utiliser de compétences et demeure inconscient. Le corps cesse d'être animé s'il est attaqué. Le personnage peut animer un seul corps à la fois avec Marionnette macabre.</b>	Pré-requis: Nécromancie
3	<b>Froid de la tombe</b>	Le personnage est immunisé aux effets de <b>Peur</b> .	Pré-requis: Nécromancie
2	<b>Exorcisme</b>	Les rites du personnage qui affectent uniquement les morts-vivants affectent également les faes, les démons et les anges. Le personnage choisit l'un des types de créature et peut l'identifier immédiatement	Pré-requis: Nécromancie Restriction: Ne pas posséder "Spiritisme"
1	<b>Bestiaire spirituel</b>	Le personnage choisit un type de créature parmi fae, ange, ou démon. Il peut identifier ce type de créature immédiatement.	Pré-requis: Exorcisme et Bestiaire
2	<b>Spiritisme</b>	Le personnage peut utiliser la version "Voile de la mort" de ses rites de nécromancien. (Certains rites gagnent de nouvelles propriétés, d'autres gagnent un usage alternatif. Le personnage peut choisir librement de lancer l'une ou l'autre des versions du sort.) De plus, le personnage peut voir les esprits et peut communiquer avec eux. Les esprits ne sont pas forcément amicaux ou coopératifs, cependant.	Pré-requis: Nécromancie Restriction: Ne pas posséder "Exorcisme"
2	<b>Légion</b>	Le personnage peut contrôler une créature invoquée supplémentaire, pour un total de deux à la fois.	Pré-requis: Spiritisme

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
3	<b>Nécromancie supérieure</b>	Le personnage apprend deux Rites majeurs.	Pré-requis: Nécromancie et Études complètes, 10 XP dépensés Restriction: Ne pas posséder une autre compétence de magie supérieure.
2	<b>Études complètes</b>	Le personnage apprend deux sorts mineurs supplémentaires d'une sorte de magie qu'il est déjà capable de pratiquer.	Pré-requis: Une compétence de magie de base
1	<b>Scrutation</b>	Le personnage peut détecter la magie du regard. Il peut détecter l'influence de la magie de son école principale en observant un objet ou en posant la main sur une créature affectée par cette sorte de magie. Le personnage ne peut pas savoir si la créature touchée est capable de faire ladite sorte de magie, seulement si elle en est sous l'effet.	Pré-requis: Une compétence de magie de base
1	<b>Regard</b>	<b>1 PE:</b> Le personnage se concentre sur son sens du scrutation et touche une créature. Le personnage apprend si la créature ou non est capable de pratiquer la magie de son école principale.	Pré-requis: Scrutation
1	<b>Persécution</b>	Le personnage choisit une autre école de magie qu'il pourra détecter avec Scrutation et Regard. <i>(Le personnage sait laquelle des écoles il détecte en utilisant ces compétences.)</i>	Pré-requis: Regard
2*	<b>Sort supplémentaire (mineur)</b>	Le personnage apprend un sort mineur supplémentaire d'une sorte de magie qu'il est déjà capable de pratiquer.	Pré-requis: Études complètes
2	<b>Métamagie: Sort à distance</b>	Le personnage peut augmenter la portée d'un sort qui devrait normalement être effectué au toucher. Le personnage peut utiliser un catalyseur pour délivrer l'effet du sort. Un sort utilisé avec Sort à distance coûte 1 PE de plus à lancer.	
2	<b>Métamagie: Doublesort</b>	Chaque fois que le personnage lance un sort en utilisant sa pleine incantation, le prochain sort de la même école pourra être lancé avec une incantation rapide. Pour un sort Arcane, Druidique ou de Magie noire, le personnage incante seulement les trois derniers mots de l'incantation. Pour un sort Divine ou de Nécromancie, le personnage incante seulement "[Divinité], accorde-moi [nom du sort]", ou toute autre prière courte appropriée.	
2	<b>Métamagie: Sort puissant</b>	Le personnage peut déverser son énergie magique dans un sort pour le rendre plus puissant. Le sort ainsi augmenté aura ses soins ou ses dégâts doublés. Un sort utilisé avec Sort puissant coûte 2 PE de plus à lancer.	
2	<b>Métamagie: Sort silencieux</b>	Le personnage peut chuchoter ou prononcer l'incantation de son sort en silence. Le personnage doit tout de même bouger les lèvres et prononcer les mots de son incantation. Un sort utilisé avec Sort en silence coûte 1 PE de plus à lancer.	
2	<b>Métamagie: Sort violent</b>	Le personnage peut appliquer Force sur ses sorts de dégâts. Cet effet s'applique avant Sort puissant si les deux sont utilisés sur le même sort. <i>(Dépenser l'effet de Force en lançant le sort augmente les dégâts du sort de 1)</i>	
2	<b>Métamagie: Sort urgent</b>	Le personnage peut lancer un sort à l'aide d'une incantation rapide s'il dépense un effet de Force en le lançant. <i>(L'effet de force est perdu, sans effet.)</i> Pour un sort Arcane, Druidique ou de Magie noire, le personnage incante seulement les trois derniers mots de l'incantation. Pour un sort Divine ou de Nécromancie, le personnage incante seulement "[Divinité], accorde-moi [nom du sort]", ou toute autre prière courte appropriée.	

## Compétences érudites

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
1	<b>Bestiaire</b>	Le personnage peut étudier le corps d'une créature inconsciente pendant une minute, puis l'achever. En faisant ainsi, il peut apprendre le type de la créature achevée. <i>(Les types de créatures sont: Mortel, bête, mort-vivant, fae, primordial, démon, ange, et horreur.)</i>	
2	<b>Bestiaire avancé</b>	Le personnage peut étudier le corps d'une créature inconsciente dont il connaît le type pendant une minute, puis l'achever. En faisant ainsi, il peut apprendre l'espèce de la créature achevée. <i>(Exemple: Revenant, Ombre, Gobelin, etc.)</i>	Pré-requis: Bestiaire
2	<b>Analyse (Remplace Déceler les points faibles)</b>	Le personnage peut étudier le corps d'une créature inconsciente dont il connaît l'espèce exacte, puis l'achever. En faisant ainsi, il peut apprendre l'une des faiblesses ou caractéristiques spéciales de la créature, si possible.	Pré-requis: Bestiaire avancé
2	<b>Premiers soins</b>	<b>1 PE:</b> Le personnage prodigue des soins de base à la cible pendant 10 secondes. Au bout des 10 secondes, si la cible est inconsciente, elle reçoit 1 de Soins; si elle est consciente, elle reçoit un effet de <b>Régénération</b> .	Pré-requis: Médecine
3	<b>Médecine</b>	Le personnage peut préparer des pansements et des onguents médicinaux. Avec 10 minutes de travail et <b>2 ressources de plantes</b> , le personnage peut créer une trousse de soins, qui peut être appliquée sur une cible pendant 10 secondes pour qu'elle reçoive 6 de Soins. Le personnage peut créer et posséder un maximum de trois trousse à la fois.	
2	<b>Prévention</b>	Le personnage peut prodiguer des soins préventifs à un patient. Avec 5 minutes de travail et 1 ressource de plantes, la cible gagne une <b>Résistance</b> contre un des effets suivants, au choix du médecin: Poison, Lenteur, Peur ou Sommeil.	
1	<b>Soins rapides</b>	Le personnage peut raccourcir le temps requis pour utiliser Médecine en dépensant des PE. Chaque PE dépensé raccourcit la durée de fabrication de deux minutes, minimum 1 minute.	Pré-requis: Médecine
1	<b>Examen</b>	Le personnage peut examiner une cible pendant 1 minute afin de détecter si elle a été affectée par un poison, une potion ou un effet physique dans la dernière heure. Le personnage peut identifier le nom de la potion ou du poison en question. Le personnage peut également apprendre combien de PV maximum possède la cible, combien de PV actuels elle a, et si elle a ou non une <b>Blessure grave</b> .	Pré-requis: Médecine
1	<b>Sang, sueur et larmes</b>	Le personnage peut remplacer chaque ressource de plantes par 3 PE ou 2 PV pour les compétences "Médecine" ou "Prévention". <i>(Ceci permet de réduire le coût en ressource à zéro.)</i>	Pré-requis: Médecine ou Prévention
1	<b>Temps supplémentaire</b>	Le personnage peut remplacer chaque ressource de plantes par 2 minutes de travail supplémentaires pour les compétences "Médecine" ou "Prévention". <i>(Ceci permet de réduire le coût en ressource à zéro.)</i>	Pré-requis: Médecine ou Prévention
2	<b>Pharmacie</b>	Le personnage crée 2 trousse de soins à la fois en utilisant Médecine, et peut en posséder 4 à la fois. <i>(Ceci n'augmente pas le coût de Médecine.)</i>	Pré-requis: Réanimation et Examen



XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
2	<b>Clinique</b>	<p>Une fois par jour, le personnage peut délimiter une zone de 3 mètres de rayon et la désigner comme sa clinique. À toutes les 5 minutes, tant que le personnage s'occupe des patients qui se trouvent dans la clinique, il peut choisir l'un des effets suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque patient annule un effet négatif qui l'afflige.</li> <li>- Chaque patient reçoit l'effet <b>Régénération</b>.</li> <li>- Chaque patient reçoit l'effet <b>Protection</b>.</li> <li>- Chaque patient reçoit 4 de Soins.</li> </ul> <p>Les patients doivent se reposer dans la clinique pendant 5 minutes pour recevoir l'effet choisi. <i>(Pas de combat, utiliser de compétences, doivent rester assis et calmes. Une clinique peut accueillir un maximum de 5 patients à la fois.)</i></p>	Pré-requis: Pharmacie et Prévention
3	<b>Intervention</b>	<p>Une fois par jour, le personnage peut prodiguer des soins exceptionnels et particuliers à un patient. Au bout de 10 minutes de procédures et de chirurgie, la cible est guérie d'une <b>blessure grave</b>.</p>	Pré-requis: Pharmacie , 10 XP dépensés
2	<b>Manoeuvre anti-poison</b>	<p><b>1 ressource de plantes:</b> Le personnage dissipe tous les effets de Poison qui affligent une cible. La cible vomit et subit 3 dégâts, mais ne peut pas perdre son dernier PV de cette manière. <i>(Si la cible a 3 PV, elle subit seulement 2 dégâts.)</i></p>	
2	<b>Intuition</b>	<p>En étudiant un lieu pendant 1 minute ou un objet pendant 10 secondes, le personnage peut déterminer si celui-ci est piégé ou sous l'influence de magie.</p>	
2	<b>Autopsie</b>	<p>En examinant le corps d'une créature pendant 1 minute, le personnage peut déterminer la cause (Magie, poison ou blessures) et le moment de la mort de la cible.</p>	Pré-requis: Intuition et Médecine
3	<b>Investigation</b>	<p>Une fois par jour, en se servant des résultats de son autopsie et des preuves laissées sur la scène, le personnage peut recréer les circonstances de la mort d'une créature dans son esprit. La créature pourra raconter au personnage les 5 minutes précédant et suivant sa mort, en évitant cependant de nommer les autres personnes présentes à cet instant. Le personnage pourra donc savoir exactement comment la créature est morte, si elle a été fouillée par la suite, etc.</p>	Pré-requis: Autopsie
2	<b>Réparation sommaire</b>	<p>Le personnage sait comment réparer son équipement pour le maintenir en état d'usage. Avec 10 minutes de travail et 2 ressources minérales, le personnage peut réparer une pièce d'équipement brisée, comme une arme, une armure ou un bouclier.</p>	
2	<b>Artifice</b>	<p>Le personnage sait comment fabriquer et utiliser les explosifs. Avec 10 minutes de travail et 1 ressource minérale, le personnage peut créer une bombe (représentée par un catalyseur suffisamment décoré), qui peut être lancée sur une cible pour lui infliger 3 dégâts de Feu. Le personnage peut créer et posséder un maximum de trois bombes à la fois.</p>	Pré-requis: Prospection et Réparation sommaire
1	<b>Poudre noire</b>	<p>Le personnage crée deux bombes en même temps lorsqu'il utilise Artifice. <i>(Créer les deux bombes coûte seulement 1 ressource minérale)</i></p> <p>Le personnage peut posséder quatre bombes à la fois.</p>	Pré-requis: Artifice
1	<b>Bandoulière</b>	<p>Le personnage peut posséder six bombes à la fois.</p>	Pré-requis: Poudre noire

XP	Compétence	Description	Pré-requis et restrictions
2	<b>Piège</b>	<p>Le personnage sait comment fabriquer un piège. Avec 10 minutes de travail et 1 ressource minérale, le personnage peut créer un piège (représenté par un cerceau, une assiette d'aluminium ou tout autre élément approprié) qui peut être posé au sol. Si une cible marche dessus, le piège pourra avoir un des effets suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 dégâts;</li> <li>- Un effet de Renverse;</li> <li>- Un effet d'Immobilisation (30 secondes);</li> <li>- Un effet de Lenteur (2 minutes).</li> </ul> <p>Le personnage peut créer et posséder un maximum d'un piège à la fois.</p>	Pré-requis: Réparation sommaire, OU Camouflage OU deux compétences parmi Charognard, Torture et Roublardise.
2	<b>Mécanisme complexe</b>	<p>Le personnage peut ajouter un deuxième effet à son piège parmi la liste de choix. Un piège à deux effets coûte une ressource minérale de plus à fabriquer.</p>	Pré-requis: Piège
3	<b>Canon</b>	<p><b>3 PE et 2 ressources minérales:</b> Le personnage brandit un canon et tire une cible. Le personnage subit un effet de <b>Renverse</b>, et la cible subit l'un des effets suivants, au choix:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 dégâts Physiques et un effet de <b>Renverse</b>;</li> <li>- 5 dégâts de Feu, de Froid, de Foudre ou Magiques;</li> <li>- Un effet de <b>Projection (10 mètres)</b>;</li> <li>- Un effet de <b>Destruction Imblocable</b>.</li> </ul> <p><i>(Le joueur doit manier un véritable canon <u>sécuritaire</u>, qui peut ou non lancer des catalyseurs. Si le canon est décoratif, le catalyseur sera lancé à main.)</i></p>	Pré-requis: Artifice, Mécanisme complexe et Forge
2	<b>Renfort</b>	<p>Le personnage sait comment renforcer son équipement pour prévenir les bris. Avec 5 minutes de travail et 2 ressources minérales, le personnage peut accorder un effet de Renfort à une pièce d'équipement (Arme ou bouclier.)</p>	
2	<b>Forge</b>	<p>Le personnage améliore ses techniques d'artisanat. Réparation sommaire coûte seulement 1 ressource minérale et s'effectue en 5 minutes, et Renfort coûte seulement 1 ressource minérale et s'effectue en 2 minutes.</p>	Pré-requis: Réparation sommaire et Renfort
1	<b>Réparation rapide</b>	<p>Le personnage peut raccourcir le temps requis pour utiliser Réparation sommaire en dépensant des PE. Chaque PE dépensé raccourcit la durée requise d'une minute, minimum 1 minute.</p>	Pré-requis: Réparation sommaire
1	<b>Herboristerie</b>	<p>Permet au personnage d'identifier les plantes alchimiques et de les cueillir sans les détruire.</p>	
2	<b>Cueillette</b>	<p>Le personnage reçoit 3 ressources de plantes au début de chaque scénario.</p>	Pré-requis: Herboristerie
1	<b>Prospection</b>	<p>Permet au personnage d'identifier les dépôts de minéraux et d'en extraire des ressources minérales.</p>	