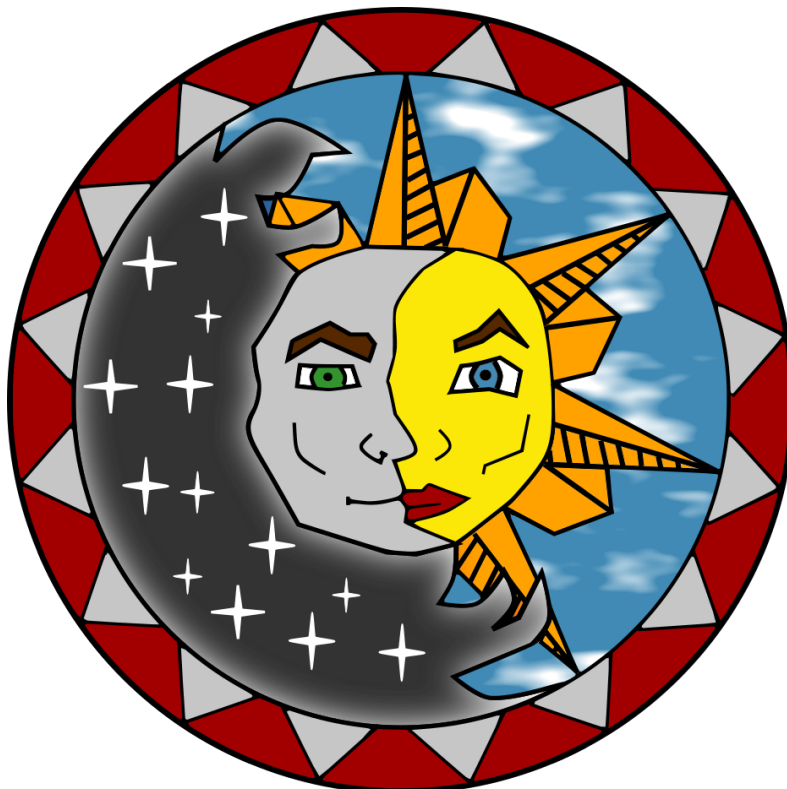


Solunne, l'île des légendes



Règles et création de personnage
2019

Règles générales et règles de sécurité

Le manquement aux règles de sécurité entraînera des sanctions immédiates allant du simple avertissement à l'expulsion immédiate du terrain.

Le port d'un costume d'apparence médiévale fantastique est obligatoire (nous ne voulons voir aucun jeans, t-shirt, logo, ou chaussures de couleur criarde).

Voici des raisons acceptables pour lesquelles vous pouvez annoncer un "hors jeu" : une blessure ou un malaise réel, une arme brisée et dangereuse, des lunettes qui tombent par terre, une incompréhension majeure de la situation qui perturbe le déroulement du jeu, une scène qui vous rend inconfortable au point où vous souhaitez vous en retirer.

Pour signaler que vous êtes hors jeu, lever le bras en l'air, poing fermé.

Les armes, boucliers et armures, qu'ils soient maisons ou provenant d'un fabricant, doivent être sécuritaires. Une attention particulière doit être portée à la sécurité des flèches et des carreaux. Tout équipement jugé dangereux ne sera pas admis en jeu.

Les coups d'estoc sont interdits sauf pour les armes d'hast spécialement approuvées à cet effet et les dagues qui n'ont pas de structure interne.

Veillez informer les organisateurs lorsque vous êtes témoin ou victime d'un comportement répréhensible (toute forme de harcèlement, etc.).

Avant d'endommager un objet ou une construction sur le terrain, consultez d'abord les organisateurs.

Il est interdit de grimper sur des constructions pour des raisons de sécurité. Vous pouvez franchir une palissade si vous le faites sans grimper, creuser ou l'endommager.

Les objets que vous voulez utiliser en jeu doivent être approuvés par les organisateurs (e.g. fausse monnaie, un collier mentionné dans votre historique).

Veillez maintenir le terrain propre en tout temps, prenez soin de ne pas laisser de déchets dans les campements (ils sont utilisés par d'autres GNs).

Un feu sera allumé au village et il sera possible d'en allumer un dans les endroits désignés (e.g. ronds de feu déjà existants).

La consommation d'alcool et de drogue est interdite.

Tout comportement ou langage à connotation sexuelle est interdit.

Certaines habiletés nécessitent qu'un joueur touche une autre personne. Prenez soin de ne pas utiliser la force et évitez certaines parties du corps.

Il est interdit de laisser une flamme vive (feu, torche, chandelle) sans surveillance.

Dans la grange (incluant le labyrinthe), les flammes vives sont interdites.

Les coups ne doivent pas être portés avec une force excessive et ne doivent pas être portés à la tête ou à l'entrejambe. Les coups ou charges de bouclier sont interdits.

Les potions, poisons ou autres éléments de jeu similaires ne sont pas nécessairement propres à la consommation, veuillez ne pas les ingérer ou les mêler à des breuvages ou de la nourriture.

Il est permis d'utiliser une lampe (à piles) pour s'éclairer dans la mesure où elle est décorum et qu'elle est de faible intensité. Les lampes avec un faisceau (de poche ou frontales) ne peuvent être utilisées que lors de situation d'urgence ou si une habileté le permet.

Tentez de préserver le décorum dans les bâtiments, les campements et lors des repas (i.e. soyez discrets avec les contenants de nourritures, les bouteilles ou tout matériel de camping). Dans la mesure du possible, regroupez vos effets personnels dans un bac identifié "hors jeu", afin d'éviter les malentendus quand des joueurs ou des animateurs fouillent pour trouver des objets en jeu.

Il est interdit de prendre les effets personnels (incluant les armes, armures et boucliers) d'un autre joueur sans son consentement.

Les fumeurs doivent disposer de leurs mégots de façon sécuritaire (e.g. jeter dans un rond de feu).

Pour des raisons de sécurité, nous refusons la présence des chiens en jeu.

Règles de base

Les combats

Pour qu'un coup porté soit valide, le coup doit être franc, mais retenu. Les coups "mitraillettes" sont invalides de même que les coups accidentels à la tête ou à l'entrejambe.

Puisque les armes et les flèches ont un nombre de dégâts bien défini, vous n'avez pas à dire vos dégâts à moins qu'ils soient différents de l'habitude. Ex. : Une épée fait un point de dégât donc vous n'avez pas à la dire, mais si vous faites 2 de dégâts par coup pour une raison «X» vous devez dire vos dégâts. La même règle s'applique pour les effets des armes. Si vous avez une arme qui fait des dégâts normaux, vous n'avez rien à dire. Cependant, si votre arme fait des dégâts de feu, magique, etc. vous devez le dire lorsque vous frappez. Si vous tombez à 0 point d'endurance, vous devez tomber par terre pendant 5 minutes, vous êtes inconscient. Après 5 minutes, vous vous réveillez, mais vous ne pouvez pas marcher. Vous êtes capable de gémir, mais vous ne pouvez pas marcher seul. Bref, vous êtes en train de vous vider de votre sang. Si vous n'êtes pas soigné avant 30 minutes après que vous soyez tombé à 0 point d'endurance, c'est la mort.

Comment regagner des points d'endurances

Il existe deux manières de récupérer des points d'endurances. La première façon est de boire une potion de soins, de se faire soigner par un bandage ou de se faire soigner par un sort. Les potions et les bandages redonnent un certain nombre de points d'endurance après 5 minutes. Les seuls soins qui font effet instantanément sont les sorts. Lorsqu'une personne reçoit des soins, peu importe le type, elle n'est plus agonisante. Certaines autres habiletés permettent de regagner des points d'endurance. La deuxième façon est de dormir (pour de vrai). Lorsque la journée change (ex.: du samedi au dimanche), vous regagnez tous vos points d'endurances. Les points d'endurance ne se récupèrent pas tout seuls après « x » nombre de minutes, il faut absolument utiliser une habileté ou dormir.

Invisibilité et camouflage

Lorsqu'une personne devient invisible, elle doit croiser ses bras au-dessus de sa tête. Cela veut dire que la personne est invisible. Si la personne prend un objet alors qu'elle est invisible, l'objet reste visible aux yeux de tous. Lorsqu'une personne est cachée dans l'ombre ou dans la nature (elle utilise l'habileté *camouflage*) elle doit croiser les bras sur sa poitrine.

Points de vie temporaire/ordre de perte de points d'endurances

Certains sorts peuvent donner des points de vies supplémentaires. Voici l'ordre dans lequel les points sont perdus en combat.

1. Les points donnés par des sorts/chants/etc.
2. Les points d'armures.
3. Les points donnés d'armures/d'endurances donnés par des habiletés (*armure naturelle, rigidité de la peau*).
4. Les points d'endurance.

À noter que le maximum de points d'endurances/points d'armures est de 15.

La mort

La mort survient lorsque votre personnage est achevé (une autre personne vous dit «je t'achève» 3 fois de suite en vous donnant un coup final alors que vous êtes à 0 point d'endurance). Vous mourrez aussi lorsque vous êtes à 0 point d'endurance pour plus de 30 minutes. Vous devez vous lever en levant un poing dans les airs pour signaler que vous êtes hors jeu. Vous vous dirigez ensuite vers le garage des animateurs pour voir la mort. Vous pouvez cependant attendre par terre plus longtemps si vous pensez que quelqu'un va faire quelque chose. La mort peut vous offrir des contrats pour ne mourir. Il est possible qu'elle soit plus clémente avec vous si vous avez reçu les derniers sacrements. Attention toutefois, car si la mort ne vous offre pas de contrat, c'est la fin.

Les armes

Il ne faut aucune habileté pour manier des armes. Tous les joueurs peuvent manier ce qu'ils veulent. La seule chose qui n'est pas permise est de se battre avec deux armes longues. Toutes les armes font un point de dégât à l'exception des flèches et des carreaux d'arbalètes qui font 2 points de dégâts.

Les armures

À moins d'avoir une habileté qui indique que vous ne pouvez pas porter un certain type d'armure, vous pouvez toutes les porter.

- Les armures légères sont les armures de cuir, elles nécessitent l'habileté force 1.
- Les armures intermédiaires sont les armures de mailles, elles nécessitent l'habileté force 2.
- Les armures lourdes sont les armures de plaques, elles nécessitent l'habileté force 3.

L'habileté coup puissant retire automatiquement tous les points d'armure de la section touchée (torse, bras, jambes).

Type	Points d'armures
Plastron	Cuir : 1 Mailles : 2 Plaques : 3
Brassards*	Cuir : 1 Mailles : 2 Plaques : 3
Jambières*	Cuir : 1 Mailles : 2 Plaques : 3

Le port d'un casque protège contre l'habileté assommé. *Les jambières et les brassards doivent couvrir au moins la moitié de chaque membre pour donner un

point d'armure. Les deux membres doivent être couverts pour donner le point d'armure (les deux bras pour les brassards et les deux jambes pour les jambières).

Les points d'armures sont le nombre de points à additionner aux points d'endurance. ex: un personnage à 3 points d'endurance et il porte une cotte de mailles au torse. Il aura donc 5 points d'endurance lorsqu'il porte son armure (3+2).

Les points d'armures sont perdus avant les points d'endurance durant un combat. Si une armure perd des points d'armures, elle doit être réparée pour les récupérer. La seule façon de récupérer les points d'armures est de la faire réparer par un forgeron ou par certains sorts.

Les armures superposées (maille et plaque par exemple) donnent seulement les points d'armure selon le type qui en a le plus. Ex: un personnage porte une cotte de mailles en dessous d'une armure de plaques. Il aura donc 3 points d'armure puisque l'armure de plaque donne le plus gros bonus.

Il ne faut aucune habileté pour manier les boucliers. Certaines habiletés limitent toutefois la taille des boucliers qu'un personnage peut manier.

Type	Dimension	Force
Petit bouclier	Diagonale de 2 pieds et moins	Force 1
Moyen bouclier	Diagonale de 3 pieds et moins	Force 2
Grand bouclier	Diagonale de 4 pieds et moins	Force 3

Les boucliers peuvent tous être brisés par l'habileté coup puissant.

Création de personnage

Chaque personnage commence avec 10 points d'habiletés à dépenser dans la liste d'habiletés disponibles selon sa classe. De plus, chaque nouveau personnage commence avec 1 point d'endurance (qui représente le nombre de points de dégâts qu'il peut recevoir avant de tomber au sol, inconscient). Vous devez choisir pour chaque personnage les aspects suivants :

1. Le dieu
2. L'alignement (qui dicte les grandes lignes d'action de votre personnage)
3. La race
4. La classe et les habiletés

Il existe six grandes classes disponibles pour les personnages de niveau 1

- L'aventurier : il est l'homme à tout faire. Du simple marchand à l'assassin ou au voleur.
- Le barde : maître des chants et des chansons, il sait comment se faire craindre de ses ennemis ou encore comment aider ses alliés. Il est l'animateur des foules et sait comment impressionner avec quelques notions de magie.
- Le guerrier : il est le combattant d'expérience. Celui qui voue sa vie au combat.
- Le mage : il est l'érudit qui étudie de longues heures pour pouvoir manier la toile de magie. Le mage doit inventer ses incantations pour lancer des sorts. Voir le document sur les mages pour le système de sort.
- Le prêtre : il répand la parole de son dieu à tout un chacun. Il doit implorer les dieux pour lancer des prières. Voir le document sur les prêtres pour le système de sort.
- Le shaman : il est souvent le chef de tribu indigène ou barbare. Ils représentent généralement Terra ou Ramu. Certains autres prient directement les esprits, mais tous les shamans ont un lien avec ceux-ci.

Pour avoir accès à d'autres classes que celle de base, il faut obtenir une deuxième classe en jeu, durant les événements.

Vous devez choisir vos habiletés dans la liste suivante. Notez bien que vous avez droit à un **maximum de 10 points d'habiletés** au premier niveau. Vous pouvez également choisir des habiletés dans la liste de votre race si vous en avez. Enfin, vous pouvez choisir une habileté qui n'est pas dans votre liste de classe ou de race, mais vous devrez payer le double pour cette habileté. Ex. : un guerrier veut prendre l'habileté *identification* qui est une habileté de mage. Il devra donc payer 2 points d'habiletés à la place de 1 point d'habileté (qui est le coût de l'habileté pour un mage). Chaque événement donne 5 points d'expériences à chaque joueur. Des points additionnels peuvent être distribués durant le jeu par les animateurs pour le role-play, les combats, etc. Chaque tranche de 10 points d'expérience donne 1 niveau supplémentaire. Chaque niveau supplémentaire donne 1 point d'habileté de plus.

Niveau	Points d'expérience	Points d'habiletés (total)
1	0	10
2	10	11
3	20	12
4	30	13
etc	etc	etc

Vérifier la liste d'habileté générale au départ. Certains prérequis pour des habiletés dans des classes peuvent se trouver dans la liste générale. Ex. : herboristerie 1 est dans la liste d'habiletés générales alors qu'herboristerie 2 se retrouve dans d'autres classes. Enfin, certaines habiletés imposent des limitations pour les armures. Si vous prenez une habileté qui indique une limitation (par exemple limite aux armures légères), il vous est impossible de porter des armures intermédiaires ou lourdes dès que vous prenez cette habileté.

Les dieux

Le Grand Dieu :

Rotario

Symbole : une rose rouge

C'est un nouveau Dieu au panthéon, mais une légende dit qu'il serait le dieu père. Après la création de Zora, Uter et Éode, il serait allé vivre des milliers d'années parmi les mortels. Il serait retourné à sa juste place au panthéon récemment. On dit de lui qu'il est le dieu charmeur, des contes et de l'Histoire. Une autre légende dit qu'il serait le créateur de l'histoire de Solunne et que pour vivre sa création, il serait allé parmi les vivants. Sa générosité est sans égale. Il est très compréhensif envers tous, même ceux qui ne le prient pas. C'est également le dieu de l'amour, aimant tous ses enfants sans limites. Il est le guide des gens perdus, les accueillants tous et les aidants à retrouver confiance en eux. Certains le voient comme le dieu des enfants, les aidants à grandir et à développer leur plein potentiel. Lors de son passage en Solunne, plusieurs le décrivent comme un homme aimant pour toutes les femmes en peine de solitude et un frère pour tous les hommes considérés en marge. On dit de lui qu'il est le dieu charmeur puisque de son vivant, il n'était pas l'homme d'une seule femme, mais de toutes les femmes.

Jean-Pierre, que ton amour pour tous tes enfants de GN donne foi en l'honneur que chacun porte en lui-même. Tes terres continueront de fourmiller de jeunes et plus vieux à la recherche d'aventures fantastiques.

Aujourd'hui naît le Dormeur

Gardien des vies, des joies et des coeurs

Pour lesquels il aura littéralement

Embrasé le Soleil, éclairé ceux qui cherchaient leur chemin

Et décrocher la Lune, leur donnant confiance en eux, en demain

Vaillant rêveur au sourire embaumant

Chemine désormais dans le coeur de ta grande famille

Ceux que tu as aimés, qui t'aiment et qui te reverront

Ceux que tu as supportés, libérés, sont mille

Et à leur tour maintenant, ils te porteront

Les trois Dieux principaux :

Éode

Symbole : une étoile

Dieu de la neutralité, de la vie, de l'équilibre, de la justice, de la philosophie, des arts, des sciences, de la nature et de sa protection. Éode est représenté par une étoile à 4 branches. On voit souvent une épée au centre de l'étoile à 4 branches.

Zora

Symbole : un soleil

Déesse de la lumière, du jour, du renouveau, de la force, de la semence et de la vie, de la chaleur, et de beaucoup d'autres choses aussi. Elle est représentée par un

soleil, déesse créatrice de Solunne et de la moitié de ses habitants. Ses fidèles sont neutres à bon. Jadis il y avait une branche secrète qui était d'alignement mauvais, mais les rumeurs disent qu'ils n'existent plus aujourd'hui.

Uter

Symbole : une lune

Dieu de la nuit et du mystère, de l'oeil qui veille, de la passion, du sommeil, du renouveau, de la naissance, de l'imaginaire, du pouvoir. Il est représenté par la lune. Ses fidèles sont neutres à bons. Jadis, tout comme pour Zora, il existait une branche secrète d'alignement mauvais et qui a disparue de nos jours.

Les autres Dieux :

Ayka

Symbole : visage bleu d'une femme criant et souffrant

Déesse de la souffrance, des supplices, des mensonges, de la trahison, de la confusion. Ses fidèles se cachent aux yeux de tous. Ils sont plutôt chaotiques dans leurs attitudes. Ils recherchent la souffrance autant pour eux que pour les autres, cette souffrance les comble. Elle ne cherche pas à tuer, mais plutôt à faire souffrir. Plusieurs sages pensent qu'elle tire son pouvoir de la souffrance ainsi produit. La couleur bleue la représente assez bien. On reconnaît l'existence de plusieurs artefacts puissants qu'elle aurait fabriqués dans un seul but, faire souffrir. Ils sont facilement identifiables. Son ascension comme déesse est plutôt nébuleuse. Personne ne sait d'où elle vient.

Zoter

Symbole : une spirale

Dieu du conflit et du chaos. Il est né de l'Union d'Uter et de Zora lors de la fin du conflit. Une énergie en a émergé donnant naissance à deux divinités, Zotter et sa soeur Terra. Il a été endormi sur l'île des légendes à cause de nombreuses actions des plus cruelles et des plus destructrices. Il est souvent vu comme un jeune garçon crieur et chialeur qui passe son temps à injurier les gens autour de lui. Il est le Chaos. On ne compte pas de prêtre à son service, s'amusant plutôt à voir ses adeptes mourir pour sa cause, créer le Chaos.

Terra

Symbole : une feuille d'hêtre

Parfois répondant au nom de Gaé, d'autres fois au nom de Terra. C'est la déesse de la protection, déesse gardienne dite la Sauveuse. Elle est tout à l'opposé de son frère Zotter. Pour éviter une guerre avec les mages des tours noirs et blanches elle a été endormi tout près de son frère. Elle est la gardienne du repos de Zotter. Elle est surtout associée à l'île des Légendes, lieu de son seul temple. On raconte qu'elle aurait laissé des secrets protégés par des druides. Elle est souvent identifiée comme une guerrière en armure complète, l'épée à la main, les cheveux au vent. On dit aussi que son visage change selon les événements. On raconte qu'Éode l'aide beaucoup, mais ce ne sont que des rumeurs.

Ramu

Symbole : une tête de granite

Dieu de la guerre, des géants, des barbares, de plusieurs races de nains et même de quelques tribus d'orc. Il est souvent représenté par une tête de granite. On sait que jadis Ramu était un barbare qui s'est levé contre la cruauté d'une armée qui s'apprêtait à massacrer un village sans défense. Il se serait interposé entre l'armée et le village et se serait battu avec tellement de vigueur que les dieux en furent touchés. Un tel acte d'héroïsme ne passa pas inaperçu et à sa mort, qui était inévitable dans ce combat, son corps aurait disparu. Le temps de la bataille offrit une chance aux habitants de fuir le village et de ne pas se faire massacrer. Depuis ce temps, les barbares chantent les louanges de leur héro. On raconte qu'il est toujours là, dans les Cieux, et qui attend... d'aider d'autres héros.

Narzul**Symbole : une faux**

Dieu de la mort. Il est souvent vu comme un homme sombre et encapuchonné d'une cape noire. On ne sait rien de lui. Il a souvent été appelé "*le messenger du grand Dormeur*". Nul ne sait d'où il vient et comment il est venu dans ce monde. Avant l'événement de l'Île, personne ne le connaissait et les autres dieux avaient le contrôle total sur la mort.

Mentier**Symbole : un sablier**

Dieu du temps. Mentier est un nouveau dieu qui est apparu depuis peu de temps. On raconte qu'il aurait été emprisonné dans le monde de Solunne et qu'il aurait dernièrement réussi à se sortir de sa prison. C'est pourquoi on ne sait pas grand-chose de lui, sauf qu'il se présente comme le dieu du temps.

Les alignements**Le loyal bon**

Un personnage d'alignement loyal bon a le comportement que l'on attend des défenseurs de l'ordre et de la Loi. Déterminé à lutter contre le Mal, il montre également la discipline nécessaire pour ne jamais cesser le combat. Il dit toujours la vérité, reste fidèle à la parole donnée, aide ceux qui sont dans le besoin et s'élève contre l'injustice. Il déteste voir les coupables impunis. Un paladin combattant le mal sans répit et protégeant les innocents sans la moindre arrière-pensée est d'alignement loyal bon.

Neutre bon

Un personnage neutre bon fait de son mieux pour dispenser des actions bienfaites. Il aide les autres autant que possible. Il travaille main dans la main avec les rois et les juges, mais ne se sent pas obligé de leur obéir systématiquement. Un prêtre qui aide tous ceux qui se trouvent dans le besoin est un exemple.

Chaotique bon

Un personnage chaotique bon agit selon sa conscience, sans faire cas de ce que les autres peuvent penser de lui. Il vit sa vie, mais cela ne l'empêche pas d'être gentil et

bienveillant. Il croit en la bonté et au droit de chacun, mais n'apprécie guère les lois ou les règles. Il déteste les gens qui intimident les autres et leur disent quoi faire. Il suit ses propres préceptes moraux qui, bien que bons, ne sont pas forcément en accord avec ceux de sa société. Un rôdeur qui dévalise les collecteurs d'impôts d'un baron malfaisant, est chaotique bon.

Loyal neutre

Un personnage loyal neutre agit comme la loi, la tradition ou son code de conduite personnel le lui dictent. L'ordre et l'organisation sont vitaux pour lui. Il se peut qu'il suive un code constitué de ses propres règles, ou qu'il pense que l'ordre est nécessaire pour tous (auquel cas il est favorable à un gouvernement fort et organisé). Un moine obéissant à une discipline très stricte sans se laisser ni émouvoir par les gens en difficulté ni séduire par le mal est loyal neutre.

Neutre

Un personnage neutre fait ce qui lui semble bien. Il n'a pas vraiment d'opinion lorsqu'il s'agit de trancher entre le Bien et le Mal ou entre la Loi et le Chaos. Dans la plupart des cas, la neutralité représente une absence de convictions plutôt qu'un choix conscient. Le personnage a alors tendance à penser que le Bien vaut mieux que le Mal, car il préfère que ses voisins se montrent bienveillants plutôt que malveillants. Cela étant, il ne se sent nullement obligé de défendre la cause du Bien. Un mage qui a voué son existence à la magie et ne s'intéresse pas aux débats moraux est d'alignement neutre. En revanche, chez certains, la neutralité est une philosophie, un choix conscient. Pour eux, le bien, le mal, la loi et le chaos sont dangereux, comme tous les extrêmes. Ils prônent donc l'équilibre, qui leur paraît être le meilleur choix à long terme.

Chaotique neutre

Un personnage chaotique neutre agit comme bon lui semble. C'est d'abord et avant tout un individualiste. Il accorde une immense valeur à sa liberté, mais ne se sent pas concerné par la défense de celle des autres. Il évite l'autorité, déteste les restrictions et remet toujours en cause la tradition. Sa lutte contre la société organisée n'est pas motivée par des désirs d'anarchie, car un tel engagement devrait s'accompagner d'idées nobles (libérer les opprimés du joug de l'autorité) ou mauvaises (faire souffrir ceux qui sont différents de lui). Le personnage peut parfois être imprévisible, mais son comportement n'est pas totalement aléatoire. Face à un pont, il l'utilise ; il ne lui viendrait pas à l'idée de sauter dans la rivière. Un barde errant vivant de sa débrouillardise est chaotique neutre.

Loyal mauvais

Un individu loyal mauvais prend tout ce qu'il désire, dans les limites de son code de conduite, mais sans se soucier de ceux à qui il peut faire du mal. Pour lui, les traditions, la loyauté et l'obéissance ont de l'importance, mais pas la liberté, la dignité ou la vie. Il suit les règles existantes, mais sans pitié ni compassion. Il accepte la hiérarchie, et même s'il préfère diriger, il est tout à fait disposé à obéir. Il condamne les autres, non pas en fonction de leurs actes, mais en fonction de leur race, de leur religion, de leur nationalité ou de leur rang social. Il répugne à violer la loi ou à revenir sur ses promesses, en partie par sa nature, mais aussi parce qu'il fait

confiance à l'ordre établi pour le protéger de ceux qui s'opposent à lui sur des questions d'ordre moral. Certains loyaux mauvais se fixent eux-mêmes des limites, telles que ne jamais tuer de sang-froid (ils chargent leurs sbires de le faire à leur place) ou ne pas maltraiter les enfants (sauf lorsqu'il n'est pas possible de faire autrement). Ils pensent que ces règles de conduite les placent au-dessus des malfaisants sans scrupule. Le baron qui exploite son peuple et complotte sans cesse pour étendre son pouvoir est loyal mauvais. Il arrive que des individus ou des créatures appliquent les préceptes de cet alignement avec un zèle que ne renieraient pas les croisés des forces du Bien. Ils n'hésitent pas à nuire aux autres s'ils y trouvent leur intérêt et prennent plaisir à promouvoir la cause du mal. Il est possible qu'ils y voient l'accomplissement de leur devoir vis-à-vis de leur dieu ou de leur maître.

Neutre mauvais

Un individu neutre mauvais se livre à tous les actes qu'on lui laisse faire. Il ne pense qu'à lui. Il se moque des gens qu'il tue, par profit, pour le plaisir, ou tout simplement parce qu'ils le dérangent. Il n'apprécie pas particulièrement l'ordre ; il se dit que le fait de respecter la loi, un code de conduite ou les traditions ne le rendra pas meilleur ou plus noble. Il n'affiche pas pour autant cette recherche permanente de l'affrontement qui est la marque des êtres chaotiques mauvais. Le criminel qui vole et tue pour satisfaire ses envies est neutre mauvais. Certains malfaisants érigent le Mal en idéal et le propagent avec acharnement. La plupart du temps, ils sont dévoués à un dieu ou à une société secrète maléfiques.

Chaotique mauvais

Un individu chaotique mauvais fait tout ce que lui dicte sa cupidité, sa haine ou sa soif de destruction. Il s'énerve facilement, est sadique, violent et totalement imprévisible. Quand il veut quelque chose, il se montre brutal et impitoyable. S'il s'est donné pour but de propager le mal et le chaos, c'est encore pire. Fort heureusement, ses plans sont tout sauf bien préparés et les groupes qu'il constitue ou auxquels il se joint sont très mal organisés. La plupart du temps, les êtres chaotiques mauvais ne coopèrent que sous la menace et leur chef ne reste en place que tant qu'il peut contrer les tentatives visant à le renverser ou l'assassiner. L'ensorceleur dément qui cherche à se venger du monde entier en semant la destruction autour de lui est chaotique mauvais.

Les races

Le continent de Solunne regorge d'une grande variété de races, plusieurs d'entre elles sont connues, mais d'autres restent encore à découvrir. C'est pourquoi nous laissons libre cours à votre créativité sur ce choix. Par contre il est très important que votre costume soit crédible avec la race que vous décidez de jouer et le développement de votre personnage doit se faire en fonction de ce choix. Ex. : Un elfe porte des oreilles pointues et a un physique plutôt mince. Un barbare sera du type bagarreur et pas instruit (ne sait pas lire et langage peu développé).

Si un personnage choisi de jouer **un demi** quelque chose (par exemple demi-elfe, demi-hybride), il doit choisir d'avoir accès aux habiletés d'une ou de l'autre race selon son choix (mais pas des deux races).

Il est possible de créer votre propre race, mais pour le jouer à l'Île des Légendes il vous faut contacter le responsable pour avoir son approbation.

Habiletés des races

Race	Habilité	Description	Prérequis	Coût
Barbare / Hybride / Orc	Armure naturelle 1 à 3	+1 point endurance. Interdit armure.	Création du personnage	1 par niveau
Barbare / Orc	Bagarre sauvage	2 points endurance temporaires, lorsque crie.	-	1
Barbare	Cri de guerre	Paralyse un adversaire durant 10 secondes.	-	2
Barbare	Endurance 4	+ 1 point d'endurance.	Endurance 3	1
Barbare	Folie guerrière	Double les points de vie durant un combat.	-	2
Barbare / Orc	Furie guerrière	+1 de dégât par combat 2x/jour.	-	2
Barbare / Hybride / Orc	Terreur guerrière	Effet de peur pour 30 secondes.	-	2
Elfe / Elfe noir	Art elfique	Permet de créer divers objets spéciaux.	Forge 3	2

Elfe / Elfe noir	Dissimulation	Permet de se dissimuler dans la forêt et dans l'ombre.	-	2
Elfe / Elfe noir / Gitan	Résistance aux charmes	Résistance à la plupart des charmes non magiques.	-	3
Gitan / Hybride	Amitié naturelle	Permet de communiquer avec les animaux.	Création du personnage	1
Gitan	Astrologie 1 à 5	Permet de questionner les astres.	-	1 par niveau
Gitan	Charme gitan	Permet de charmer une personne.	-	2
Gitan	Danse gitane	Permet de charmer les foules.	-	2
Gitan	Malédiction du gitan	Permet de maudire une autre personne.	-	1
Gitan	Spiritisme	Permet de communiquer avec des esprits.	-	1
Hybride	Caméléon	Permet de se camoufler dans la nature sans restriction.	-	1
Hybride	Odorat accru	Permet de sentir les gens invisibles.	-	2
Hybride / Orc	Rigidité de la peau	Ignore le 1er coup physique.	-	2

Armure naturelle 1 à 3

Coût : 1 par niveau

Limitation : Un joueur avec cette habileté ne peut pas porter d'armure.

Prérequis : Doit être à la création du personnage.

Description : Donne un bonus de 1 point d'armure naturel par niveau pris.

Astrologie 1 à 5

Coût : 1 point par niveau

Prérequis : Aucun

Description : Pour chaque niveau pris, le joueur possède 5 cartes astrologiques qu'il pourra utiliser pour questionner les astres. Le gitan doit se rendre au centre d'astrologie pour lire les étoiles pour un résultat optimal. Avant il doit avertir un animateur de son intention. Durant la cérémonie astrale, il pose des questions et les réponses sont proportionnelles aux nombres de points qu'il utilise sur chaque question. Donc s'il veut une réponse précise il doit investir plus de points. Les cartes sont données à l'animateur et ne seront redonnées qu'au GN suivant.

Bagarre sauvage

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Quand le barbare ou l'orc crie fort en se battant cela lui donne un bonus de 2 points d'endurance de plus temporairement tant qu'il crie. Ces points ne peuvent être soignés pour être récupérés. Les points disparaissent à la fin du combat ou quand il arrête de crier. Les points sont les derniers à partir, donc à la fin de chaque combat, le barbare doit faire -2 à ses points d'endurances restants. Cela peut l'amener à 0 point d'endurance. **Utilisable 1x par jour par niveau**

Danse gitane

Coût : 2

Limitation : Limite le joueur aux armures légères

Prérequis : Aucun

Description : Le joueur séduit son entourage par sa danse lascive. Ce charme peut être brisé si le groupe se fait attaquer ou quand le gitan cesse de danser. Tous ceux qui voient la danse du gitan/gitane tombent sous son charme après 20 secondes de danse et aussi longtemps qu'il ou qu'elle danse. Ils ne peuvent rien faire d'autre que la regarder.

Dissimulation

Coût : 2

Limitation : Limite le joueur aux armures légères.

Description : Permet au personnage de se dissimuler comme s'il était invisible dans la forêt dense ou dans un espace très sombre le soir et la nuit. Il peut se déplacer, mais très très lentement en se déplaçant d'ombre en ombre, jamais en plein soleil et il doit demeurer silencieux. Ne peut être utilisé en plein centre d'un village, d'un fort, etc.

Endurance 4

Coût : 1

Prérequis : Endurance 3

Description : Ajoute 1 point d'endurance aux points de base du personnage.

Furie guerrière

Coût : 2

Limitation : Limite le joueur aux armures légères.

Prérequis : Aucun

Description : Le joueur peut tomber dans une telle rage qu'il combat en faisant 1 point de dégâts de plus par coup porté. Dure le temps d'une bataille ou 10 minutes,

après quoi il a besoin d'être calmé par ses amis ou il demeura violent pendant la prochaine heure, frappant tous ceux s'approchant trop près. **Utilisable 2x/jour.**

Résistance aux charmes

Coût : 3

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage résiste à la majorité des charmes non magique (en excluant les sorts), à quelques exceptions spécifiées par les animateurs (ex : : un dieu).

Rigidité de la peau

Coût : 2

Limitation : Limite le joueur aux armures légères.

Description : Permet au joueur d'ignorer le premier coup physique reçu, peu importe le nombre de dégâts. Ne fonctionne pas contre les attaques magiques. Une fois par combat.

Spiritisme

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Par une séance de spiritisme, le joueur peut arriver à communiquer avec un esprit de son choix en ouvrant une porte vers l'au-delà. Il faut un minimum de 6 participants et chacun devra avoir une chandelle allumée devant lui et veiller à ce qu'elle ne s'éteigne pas. En éteignant sa chandelle, le mystique ferme la porte de l'au-delà. Une séance prend entre 15 minutes et 1 heure. Un animateur devra être averti avant de commencer la cérémonie. Le mystique ne peut forcer ou contrôler le ou les esprits. Il est important de comprendre que jouer avec les esprits peut être vraiment dangereux et que personne n'a vraiment le contrôle.

Terreur guerrière

Coût : 2

Prérequis : Aucun

Description : Le joueur lance un terrible cri à sa cible, alors celle-ci se met à fuir de peur pendant 30 secondes sous l'effet de *peur*. **Utilisable 2x/jour**

Barbare

Créature plutôt de type guerrier. Bataille et guerre sont les mots préférés de leur vocabulaire. Ils sont sanguinaires, cruels, étranges et généralement incultes. Il semble par contre que quelques barbares aient apprivoisé quelque peu le monde des humains civilisés du continent créant dans leurs rangs de nouvelles formes de passe-temps autre que la baston.

Cri de guerre

Coût : 2

Prérequis : Aucun

Description : Quand le barbare lance son cri de guerre, il immobilise son adversaire de peur pour 10 secondes ou jusqu'à ce qui soit blessé. Ceci n'est pas un effet mental. **Utilisable 1x par jour par niveau**

Folie guerrière

Coût : 2

Limitation : Limite le joueur aux armures légères.

Prérequis : Aucun

Description : Permet au joueur de sombrer dans une folie meurtrière. Le joueur double ses points de vie (excluant les points d'armure, l'endurance magique, l'armure naturelle, etc.). Donc uniquement les points d'endurance normaux du joueur. L'effet s'arrête s'il n'y a plus d'ennemi ou si le barbare est calmé. Il peut tomber à 0 point de vie à la fin de cette habileté. **Utilisable 2x/jour.**

Elfe et Elfe noir

Généralement de taille mince, imberbe (sans barbe) et ont les oreilles pointues. Ils sont d'un tempérament plutôt noble et leur sagesse est sans égal. On les retrouve généralement au sud du continent de Solunne. *Il faut des oreilles pointues Les drows sont des elfes ayant reçu un sort jeté par Zora suite à leur révolte envers les dieux. Ce sort les fit devenir complètement noirs. Ils ne peuvent plus supporter la lumière du jour ce qui fait d'eux des êtres plutôt discrets le jour. Ils sont très actifs la nuit. Les priants de Zora ne supportent pas leur présence. *Il faut porter des oreilles pointues et être peint en noir. De plus, les elfes noirs doivent se protéger du soleil pendant la journée.

Art Elfique

Coût : 2

Prérequis : Forge 3

Description : Les elfes de tout horizon sont réputés pour leur talent à insuffler une magie étrange dans leurs créations. Cette habileté permet d'utiliser différentes recettes de création d'objets spéciaux qui vous seront apprises en jeux. Cette habileté permet de se servir de flèches magiques.

Gitan

Cette race ne peut être choisie que par l'autorisation de l'animation. L'historique des gitans peut être complexe et facile à la fois. Ils ont une mission commune et mystérieuse connue que par eux. Ils sont 5 familles vivantes dans un régime matriarcal, la notion de père n'existe pas et tous les membres d'une famille ont la même mère, la matriarche. Alors un joueur peut acheter l'une des habiletés du gitan, mais peut aussi choisir un métier, une profession ou une classe, mais en se faisant il dilue son pouvoir d'origine. Seul un joueur expérimenté à l'île des légendes peut choisir cette classe. *Il faut porter minimalement la couleur de sa famille.

Un gitan doit absolument avoir une famille :

Famille Oblora représentée par la rose mauve. Cette famille est presque entièrement disparue, dont la mère est Oblora. C'est la seule famille qui a un

royaume et une reine (qui ne veut pas se faire appeler ainsi.). Sa motivation est de sauver les créatures sans défense et de les réunir en son royaume. C'est aussi une terre d'asile pour toutes les créatures rejetées par les sociétés. Elles ont tous prêté allégeance à Oblora et y vouent une sorte de culte presque fanatique. Son armée de démons, de géants, d'élémentaux et de toutes sortes de créatures magiques est crainte par tous. D'ailleurs son armée aurait stoppé net l'avancée des armées de l'empereur d'orient en 2007 qui voulait conquérir tout l'ouest. On raconte qu'il y aurait un village au centre de son pays où les créatures étranges vivent une sorte de paradis utopique basé sur la paix, l'amour et l'altruisme.

Famille Del'icimo représentée par la Rose Rouge. Toutes leurs idéologies tournent autour de l'amour. Leur idole est un certain Rotario qui aurait vécu lors de la fin du conflit. Leur famille a pris une importance dans la dernière année depuis le retour de leur idole au panthéon. On raconte aussi qu'il faisait partie des 8 archimages qui auraient créé l'Île des Légendes. Ce sont des gens qui aiment la poésie, le théâtre et la séduction. Souvent perçu comme des fainéants, ce qui est mal les connaître.

Famille Del'Colos représentée par la Rose jaune. Ce sont des musiciens hors pair et des grands coureurs des bois. Ils aiment l'action et on les retrouve souvent mêlés à des conflits idéologiques. Ce sont des passionnés de philosophie, de politique et de sociologie.

Famille DeCastel représentée par la Rose Bleue. C'est une famille presque éteinte. Ils sont renommés comme maîtres d'armes et de fins bretteurs. Dans le passé ils se sont souvent mêlés à des conflits armés. D'ailleurs c'est la raison de leur quasi-extinction. Le plus connu est Gabriel DeCastel, ses 2 soeurs et son frère. Ils sont bannis de plusieurs royaumes et leurs noms sont craints par les autres. L'empire de Solunne a déjà été en guerre contre les DeCastel et ils ont été rétablis dans les grâces du jeune prince par l'aide importante faite par cette famille lors de la Guerre de Narzul. On dit même que Gabriel et sa famille auraient sauvé la capitale de l'Empire. Le mot de ralliement de la famille est "LIBERTÉ".

La famille Del'Sol représentée par la rose blanche. D'habiles musiciens, de gens de théâtre remarquable, de danseurs, mais aussi d'espions, d'herboristes, d'alchimistes et de fins connaisseurs de sciences occultes.

On raconte qu'il y aurait aussi une sixième famille dont le nom est inconnu, mais que tous connaissent leur symbole comme étant la Rose Noire. Nous savons très peu de choses sur eux. Leurs actions sont toujours empreintes de sang, de violence et de massacre. Souvent confondu comme une guilde d'assassin. On raconte qu'il y aurait un vaisseau noir arborant la Rose Noire sur fond blanc comme pavillon. Naviguant partout, il agirait parfois comme pirate, comme corsaire ou simplement comme vaisseau fantôme.

Charme gitan

Coût : 2

Prérequis : Aucun

Description : Le gitan a un don inné pour plaire aux gens. Le charme fonctionne aussi longtemps que le gitan est présent et se concentre sur la cible. Il sera considéré comme un grand ami. Si le gitan ne fait rien contre la victime ou ses amis alors tous garderont un bon souvenir du gitan sinon le charme est définitivement brisé et ne pourra plus être refait sur elle.

Malédiction du gitan

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Le gitan jette sa malédiction sur une cible quand il meurt ou quand il tombe à zéro d'endurance. Alors le gitan se lève la tête, pointe la cible et lance sa malédiction. Le gitan doit avertir un animateur et donner le nom de sa cible. L'effet de la malédiction sera donné par les animateurs et non pas le joueur lui-même. Le gitan pourra réutiliser cette habileté quand la première malédiction sera faite et terminée. La malédiction dure un GN. Ne fonctionne pas sur toutes les créatures (ex. : un dieu, un démon majeur, etc.).

Humain

Représente la grande majorité du continent de Solunne. Il peut s'adapter à tout style de vie qu'elle soit sur terre ou sur mer. Comme l'humain n'a aucune restriction de Rôle Play, de costume, etc, ils n'ont pas plus de choix d'habiletés.

Hybride

Ils sont souvent le résultat du mélange de deux races. Le plus souvent, ils sont à moitié humaine et à moitié une bête. Un déguisement adéquat est requis selon l'animal choisi. *Ex. : fourrure, crocs, griffes, etc.

Odorat accru

Coût : 2

Prérequis : Aucun

Description : Permet de sentir si quelqu'un d'invisible (5 pieds autour du personnage) passe tout prêt et permet de sentir si la nourriture est bonne (évite de manger des aliments pas frais et permet de détecter les poisons de niveau 1).

Orc

Créature à la peau verdâtre, il est costaud et doté de quelques grosses dents qui lui sortent de la bouche. D'une intelligence plutôt primitive, il est un bon chasseur et sa force musculaire fait de lui un puissant allié lors des batailles. Il se nourrit et survit avec ce que la forêt peut lui fournir. Un écu peut lui paraître aussi banal qu'une pierre au sol. *Être peint en vert et/ou gris.

Habiletés générales

Habileté	Description	Prérequis	Coût
Assommer	Assomme une personne pour 30 secondes.	-	2
Catalepsie	Simule la mort.	-	1
Chance	Le joueur est particulièrement chanceux dans divers aspects du jeu.	-	1
Endurance 1	+ 1 point d'endurance.	-	1
Endurance 2	+ 1 point d'endurance.	Endurance 1	1
Endurance 3	+ 1 point d'endurance.	Endurance 2	1
Esquive	Permet d'éviter une attaque physique ou magique.	-	2
Force 1	+1 point de force, permet de porter les armures légères et de manier les petits boucliers.	-	1
Force 2	+1 point de force, permet de porter les armures intermédiaires et de manier les moyens boucliers.	Force 1	1
Forge 1	Permet de réparer armes/armures.	-	1
Forge 2	Réparation plus rapide arme/armure et créer des armes/armures.	Forge 1	1
Forge 3	Réparation plus rapide arme/armure et créer de meilleures armes/armures.	Forge 2	1
Forge 4	Réparation plus rapide arme/armure et créer des armes/armures supérieures.	Forge 3, Force 2	2
Fortune 1	Donne 1 fois 100 écus et 10 écus de plus à chaque autre GN.	-	1
Fortune 2	Donne 1 fois 200 écus et 20 écus de plus à chaque autre GN.	Fortune 1	1

Fortune 3	Donne 1 fois 300 écus et 30 écus de plus à chaque autre GN.	Fortune 2	1
Fortune 4	Donne 1 fois 400 écus et 40 écus de plus à chaque autre GN.	Fortune 3	1
Fortune 5	Donne 1 fois 1000 écus et 100 écus de plus à chaque autre GN.	Fortune 4	1
Herboristerie 1	Permet de faire des potions de base à partir d'herbes.	-	1
Immunité aux poisons	Immunité à tous les poisons.	-	4
Initiation aux prières	Permet de connaître une prière.	Avoir un dieu	1
Initiation aux sorts	Permet de lancer un sort de mage.	-	1
Méditation	Permet d'avoir des réponses plus ou moins précises sur un sujet choisi par le joueur.	-	1
Noblesse 1	Donne un titre de noblesse.	-	1
Noblesse 2	Confère le titre de seigneur.	Noblesse 1	2
Pharmacien	Permet de créer des bandages.	Soins 2	1
Résistance à l'assomage	Immunise aux effets de l'habileté assommer niveau 1 et 2.	-	2
Résistance aux maladies	Résistance à la plupart des maladies naturelles.	Personnage de niveau 3 et +	1
Résistance à la peur	Permet de résister aux effets de peur (magique ou non).	Personnage de niveau 3 et +	1
Soins 1	Permet de mettre des bandages qui redonnent 1 point d'endurance.	-	1
Soins 2	Permet de mettre des bandages qui redonnent 2 points d'endurances.	Soins 1	1

Soins 3	Permet de mettre des bandages qui redonnent 3 points d'endurances. Détection des maladies.	Soins 2	1
Soins 4	Permet de mettre des bandages qui redonnent 4 points d'endurances, création de béquilles.	Soins 3	2
Vigilance	Neutralise les effets de l'habileté vol.	-	2

Assommer

Coût : 2

Prérequis : Aucun

Description : Permet au personnage de surprendre son adversaire avec une matraque et en le frappant à l'épaule la cible est assommée pour 30 secondes. Elle tombe au sol et reprend conscience s'il subit 1 point de dégât. Tout contact physique réveille la cible.

Catalepsie

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Permet à un personnage de modifier son rythme cardiaque pour simuler la mort. Si on l'examine, il présente toutes les caractéristiques d'un mort. Cette habileté doit être jouée, ce qui veut dire que si le joueur parle avec un autre, il sera automatiquement découvert. Pour le démasquer, on doit jouer le jeu. Un personnage ayant l'habileté *docteur* peut faire tomber le masque de la supercherie en l'examinant.

Chance

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Ce joueur est particulièrement chanceux, ce qui lui permet d'éviter une mort inutile ou tout ce qu'un organisateur pourra imaginer. Cela lui donne aussi la chance de relancer les dés s'il a à le faire au début de chaque GN, exemple : pour l'agent des terres lors des lancements de dés ou du choix de la carte, le joueur peut décider de relancer le dé ou de piger une autre carte sans toutefois connaître les conséquences du dé ou de la carte pigée. 1 fois par jour, non cumulatif, ne peut être pris plus d'une fois.

Endurance 1

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Ajoute 1 point d'endurance aux points d'endurance de base du personnage.

Endurance 2

Coût : 1

Prérequis : Endurance 1

Description : Ajoute 1 point d'endurance aux points d'endurance de base du personnage.

Endurance 3

Coût : 1

Prérequis : Endurance 2

Description : Ajoute 1 point d'endurance aux points d'endurance de base du personnage.

Esquive

Coût : 2

Limitation : limite le joueur aux armures intermédiaires

Prérequis : Aucun

Description : Permet d'éviter une attaque physique ou magique (une attaque qui n'est pas une attaque de zone comme une boule de feu) que la personne peut voir. Ne fonctionne pas contre l'habileté poignarder. **Utilisable 1x par jour par niveau**

Force 1

Coût : 1

Classe : général

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage est plus fort que la moyenne. Il peut porter les armures légères et se battre avec les petits boucliers. De plus, il est plus fort que certaines autres personnes dans les situations de corps à corps.

Force 2

Coût : 1

Classe : général

Prérequis : Force 1

Description : Un point de force supplémentaire. Le personnage peut porter les armures intermédiaires et se battre avec les moyens boucliers.

Forge I, l'apprentie

Coût : 1

Prérequis : aucun

Description : Le personnage a suffisamment de connaissance pour être capable de réparer certains objets (armes, armures... et quelques autres). Le temps et le coût de réparation est de 15 minutes et d'une composante matérielle (métal ou cuir) par un point d'armure ou par arme. Pour pouvoir forger, le personnage doit avoir avec lui les outils nécessaires : feu, enclume, marteau pour un objet métallique, par exemple.

Forge II, le forgeron

Coût : 1**Prérequis** : Forge I

Description : Cette habileté agit de la même manière que Forge I, mais le personnage peut également forger des armes, des boucliers et des armures de catégorie "mineur" en fer (arme courte, petit bouclier, armure de cuir). Pour ce qui est de la création, le forgeron devra voir les animateurs. De plus, le forgeron peut désormais réparer un point d'armure/ une arme en 10 minutes (cela lui coûte toujours une composante matérielle).

Forge III, Artisan forgeron**Coût : 1****Prérequis** : Forge II, force 1

Description : Cette habileté agit de la même manière que Forge I, mais le personnage peut également créer et réparer tous les objets. Le forgeron pourra acheter des recettes lui permettant de fabriquer ce qu'il veut. De plus, le forgeron peut désormais réparer un point d'armure/ une arme en 5 minutes (cela lui coûte toujours une composante matérielle). Il peut forger les armes en argent.

Forgeron IV, Maître forgeron**Coût : 2****Prérequis** : forge III, force 2

Description : Cette habileté donne au personnage une connaissance inégalée des arts de la Forge. Il peut tout fabriquer, réparer, arme, armure et bouclier, même magique (tant que l'objet magique n'est pas détruit). Il peut à présent forger des armes/armures en météorites et en mithril. Il peut aussi forger des objets qui pourront être enchantés : arme, armure, bouclier ou objet quelconque. Il peut travailler de concert avec un mage ou un alchimiste pour forger des armes spéciales ou magiques.

Fortune 1**Coût : 1****Prérequis** : aucun

Description : le joueur commence avec 100 écus au premier GN et reçoit 10 écus à chaque autre GN.

Fortune 2**Coût : 1****Prérequis** : fortune 1

Description : le joueur commence le GN avec 200 écus une fois et reçoit 20 écus au début de chaque GN suivant.

Fortune 3**Coût : 1****Prérequis** : : fortune 2

Description : le joueur commence le GN avec 300 écus, une fois, et reçoit 30 écus au début de chaque GN suivant

Fortune 4

Coût : 1

Prérequis : fortune 3

Description : le joueur commence le GN avec 400 écus, une fois, et reçoit 40 écus au début de chaque GN suivant.

Fortune 5

Coût : 1

Prérequis : fortune 4

Description : le joueur commence le GN avec 1000 écus, une fois, et reçoit 100 écus au début de chaque GN suivant.

Herboristerie 1

Coût : 1

Prérequis : aucun

Description : Donne accès à 3 potions d'herboristerie de niveau 1. L'herboristerie est l'art de créer des potions et des mixtures à partir de plantes et autres végétaux naturels. D'autres potions peuvent être apprises en jeu. Permet de faire une seule potion à la fois.

Immunité aux poisons

Coût : 4

Prérequis : immunité aux poisons 1

Description : Vous êtes immunisés à tous les poisons. Quelques très rares exceptions existent cependant.

Initiation aux prières

Coût : 1

Prérequis : Avoir un dieu

Description : Permet à la personne de connaître une prière de la liste des prières mineures. Il aura 3 points de karma par jour.

Initiation aux sorts

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Le joueur pourra lancer un sort de mage de niveau 1 ou 2. Il aura les mêmes exigences qu'un mage pour lancer le sort. Il aura 3 points de mana par jour.

Méditation

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Le joueur a appris à contrôler son esprit et à laisser l'énergie qui l'entoure ne faire qu'un avec lui. Le joueur prépare un petit site de méditation et doit passer 30 minutes à méditer (il doit avertir un animateur avant de commencer). Il doit rester calme et ne pas être dérangé ni perdre son sang froid. Il doit garder sa concentration. S'il réussit, il aura atteint une plénitude avec son environnement. Ce qui pourra lui faire voir des choses plus ou moins utiles et même entendre son dieu lui parler. Beaucoup de choses peuvent être réalisées avec cette habileté, même soigner des blessures au rythme de 1 point par 30 minutes de méditation. Cette

habileté ne permet pas d'avoir des réponses claires à des questions, mais donnera des pistes de solutions.

Noblesse 1

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : confère un titre de noblesse au joueur, mais sans plus. L'acquisition d'un terrain reconnu par une haute autorité de la noblesse donne droit à cette habileté gratuitement.

Noblesse 2

Coût : 2

Prérequis : Noblesse 1, doit être pris à la création du personnage.

Description : Confère le titre seigneur au joueur. Le joueur aura également le choix d'un terrain lors de son premier GN ainsi que tous les revenus/dépenses du terrain. Le terrain est géré avec l'agent des terres durant les GN.

Pharmacien

Coût : 1

Prérequis : soins 2 (médecine).

Description : Dans un bol, le joueur doit faire chauffer de l'eau avec une poignée de fleurs blanches pendant 20 minutes. Cela permet de créer quatre bandages.

Résistance à l'assommage

Coût : 2

Prérequis : aucun

Description : La personne est immunisée aux effets de l'habileté assommage.

Résistance aux maladies

Coût : 1

Prérequis : Niveau 3

Description : Le personnage résiste à la plupart des maladies naturelles.

Résistance à la peur

Coût : 1

Prérequis : Niveau 3

Description : Le courage du personnage lui procure une résistance à la peur (magique ou non).

Soins 1

Coût : 1

Prérequis : Aucun, voir pharmacien pour la création de bandage.

Description : Le personnage peut se soigner ou soigner un autre personnage à l'aide de bandages qu'il doit se procurer. À ce niveau, les bandages redonnent 1 point d'endurance au patient. Il ne peut placer que 2 bandages par joueur qui doit le porter pendant 1h. Il faut attendre 5 minutes avant que le bandage fasse effet.

Soins 2

Coût : 1**Prérequis** : Soins 1**Description** : Le personnage peut se soigner ou soigner un autre personnage à l'aide de bandages qu'il doit se procurer. À ce niveau, les bandages redonnent 2 points d'endurance au patient. La victime peut porter jusqu'à 3 bandages pendant 1h. Il faut attendre 5 minutes avant que le bandage fasse effet.**Soins 3****Coût** : 1**Prérequis** : Soins 2**Description** : Le personnage peut se soigner ou soigner un autre personnage à l'aide de bandages qu'il doit se procurer. À ce niveau, les bandages redonnent 3 points d'endurance au patient. De plus, vous pouvez détecter si une victime est atteinte d'une maladie, s'il est en catalepsie ou s'il a un poison en lui. La victime peut porter 3 bandages pendant 1h. Il faut attendre 5 minutes avant que le bandage fasse effet.**Soins 4****Coût** : 2**Prérequis** : Soins 3**Description** : Le personnage peut arrêter les saignements, réparer les os brisés, faire des chirurgies graves. À ce niveau, les bandages redonnent 4 points d'endurance au patient. Permet de fabriquer une béquille (en 5 minutes) pour une personne à 0 point d'endurance qui pourra alors marcher sans l'aide de personne en l'utilisant (voir section des combats). Il peut placer 5 bandages par victime pendant 1 h. Il faut attendre 5 minutes avant que le bandage fasse effet.**Vigilance****Coût** : 2**Prérequis** : Personnage de niveau 4**Description** : Neutralise les effets de l'habileté vol.

Les classes

Habiletés communes à plusieurs classes

Certaines habiletés de classes se retrouvent dans les habiletés de race (e.g. Amitié naturelle, Dissimulation).

Bâton magique

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Permet au personnage d'utiliser son bâton plutôt qu'une main pour décharger les sorts de toucher des sphères mineures et intermédiaires divines et élémentaires. Permet aux mages de décharger les sorts de toucher de niveaux 4 et moins.

Concentration

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut terminer son incantation même s'il subit un point de dégât dans un combat

Dernier sacrement

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Il peut donner les derniers sacrements à n'importe qui qui est mort. Il doit déposer 25 écus sur le front du mort pour payer la patience de l'archange de la mort. Ça va amadouer les intentions de la mort vis-à-vis du mort. La Prière doit durer un minimum de 10 minutes et à voix haute. Après quoi le mort peut aller directement à la cabane de la mort avec ses écus. Cela attire la clémence de la mort.

École de magie niveau 1 à 4

Coût : 1 par école peu importe le niveau

Prérequis : L'école de magie du niveau inférieur (aucun Prérequis pour l'école de niveau 1). Le même niveau de personnage que le niveau de magie. Ex : : pour avoir l'école de magie de protection niveau 3, un personnage doit avoir l'école de protection niveau 1 et 2 et avoir un personnage de niveau 3.

Description : Permet au mage de connaître le langage runique pour un type d'école et de pouvoir transcrire les sorts de ce langage dans son grimoire. Chaque niveau d'école donne un point de mana. Il y a 6 écoles de magie : évocation / nécromancie / protection / divination/ enchantement et général. Voir le document sur la magie pour plus de précision.

Identification

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Permet au mage de savoir si un objet est magique et de l'identifier s'il l'est. Il faut 5 minutes au mage pour savoir si l'objet est magique et il lui faut 5 minutes de plus pour l'identifier. Il faut aller voir un animateur à chaque fois qu'un mage utilise cette habileté.

Herboristerie 2

Coût : 2

Prérequis : Herboristerie 1

Description : Le personnage peut créer à l'aide d'ingrédients spéciaux certaines potions supérieures. Donne accès à deux potions d'herboristerie de niveau 2, les autres devront être apprises en jeu. Permet de faire deux potions en même temps.

Herboristerie 3 (Maître herboriste)

Coût : 2

Prérequis : Herboristerie 2

Description : Le personnage peut créer à l'aide d'ingrédients spéciaux certaines potions de maître. Donne accès à 1 potion d'herboristerie de niveau 3, les autres devront être apprises en jeu. Permet de faire trois potions en même temps.

Jamborelou

Coût : 1

Limitation : Limite le joueur aux armures légères

Prérequis : Tam-tam

Description : Le joueur peut, par l'utilisation de cette habileté, communiquer avec un ou des esprits qui sont déjà présents (seront joué par des animateurs). Pour ce faire, il doit invoquer le pouvoir du "jamborelou". Une danse contagieuse au son de tam-tam et des appels aux esprits les forceront à apparaître. Ceci ne permet pas au joueur de les contrôler. Prends au moins 5 minutes de tam-tam avant de faire l'effet. Pour maintenir la communication, le joueur doit continuer à jouer du tam-tam. Cela n'oblige pas l'esprit à répondre aux questions.

Magie Innée

Coût : 1

Prérequis : Doit être à la création du personnage.

Description : Cette habileté reflète un fort potentiel magique chez le barde ou le mage. Celui-ci obtient 2 points de mana supplémentaire.

Repousser les morts-vivants 1

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Permet au personnage de repousser les morts-vivants de niveau 1 (squelettes et zombies de base) en montrant un symbole religieux et en invoquant le nom de son dieu. Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du prêtre. Il doit tenir son symbole devant lui tant pour que l'effet persiste. S'il ne tient plus son symbole, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes si le prêtre tient toujours son symbole.

Utilisable 1x par jour par niveau

Repousser les morts-vivants 2

Coût : 1

Prérequis : Repousser les morts-vivants 1

Description : Idem au niveau 1, mais le personnage peut repousser les morts-vivants de niveau 2 (goule de base et fantôme). Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du prêtre. Il doit tenir son symbole devant lui tant pour que l'effet persiste. S'il ne tient plus son symbole, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes si le shaman tient toujours son symbole.

L'achat de cette habileté remplace repousser les morts-vivants 1 (donc l'utilisation ne se cumule d'un niveau à l'autre de l'habileté).

Utilisable 1x par jour par niveau

Repousser les morts-vivants 3

Coût : 1

Prérequis : Repousser les morts-vivants niveau 2

Description : Idem au niveau 2, mais le personnage peut repousser les morts-vivants de niveau 3 (spectre et vampire) et détruire ceux de niveau 1 en les touchants d'un symbole divin. Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du prêtre. Il doit tenir son symbole devant lui tant pour que l'effet persiste. S'il ne tient plus son symbole, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes si le shaman tient toujours son symbole.

L'achat de cette habileté remplace repousser les morts-vivants 2 (donc l'utilisation ne se cumule d'un niveau à l'autre de l'habileté).

Utilisable 1x par jour par niveau

Habiletés de l'aventurier

Habileté	Description	Prérequis	Coût
Amitié naturelle	Permet de communiquer avec les animaux.	-	1
Crochetage	Permet de déverrouiller des serrures.	-	2
Désamorcer les pièges	Permet de désamorcer des pièges.	-	1
Dissimulation	Permet de se dissimuler dans la forêt et dans l'ombre.	-	2
Herboristerie 2	Permet de faire de meilleures potions / poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 1	2
Herboristerie 3	Permet de faire de meilleures potions / poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 2	2
Poignarder 1	+ 1 point de dégâts lorsque donne un coup dans le dos avec une dague.	-	2

Poignarder 2	+ 2 points de dégâts lorsque donne un coup dans le dos avec une dague.	Personnage de niveau 2 et +	1
Poignarder 3	+ 3 points de dégâts lorsque donne un coup dans le dos avec une dague.	Personnage de niveau 3 et +	1
Sens du danger	Neutralise les effets de l'habileté poignarder.	-	2
Vol	Permet de voler des objets sans être vu.	-	1

Crochetage

Coût : 2

Limitation : Limite le joueur aux armures intermédiaire

Prérequis : Aucun

Description : Permet de crocheter les serrures verrouillées. Des objets de base seront donnés au joueur. Celui-ci pourra en acheter d'autres en jeu.

Désamorcer les pièges

Coût : 1

Limitation : Limite le joueur aux armures intermédiaires

Prérequis : Aucun

Description : Permet de désamorcer les pièges avec des outils (permet aussi d'ignorer 2 fois la sonnerie d'un piège lors d'une visite dans un labyrinthe ou lors de quête spéciale).

Poignarder 1

Coût : 2

Limitation : Limite le joueur aux armures légères

Prérequis : Aucun

Description : Permet au personnage de faire + 1 point de dégât avec sa dague, en surprenant quelqu'un avec un coup dans le dos. Attention, la dague utilisée doit être sécuritaire. Peut être utilisé pendant les combats, mais la personne doit être prise par surprise.

Poignarder 2

Coût : 1

Limitation : Limite le joueur aux armures légères

Prérequis : Poignarder 1, personnage de niveau 2

Description : Permet au personnage de faire + 2 points de dégât avec sa dague, en surprenant quelqu'un avec un coup dans le dos. Attention, la dague utilisée doit être sécuritaire. Peut être utilisé pendant les combats, mais la personne doit être prise par surprise.

Poignarder 3

Coût : 1

Limitation : Limite le joueur aux armures légères

Prérequis : Poignarder 2, personnage de niveau 3

Description : Permet au personnage de faire + 3 points de dégât avec sa dague, en surprenant quelqu'un avec un coup dans le dos. Attention, la dague utilisée doit être sécuritaire. Peut être utilisé pendant les combats, mais la personne doit être prise par surprise.

Sens du danger

Coût : 2

Prérequis : Niveau 3

Description : Neutralise l'habileté *poignarder*. Vous subirez alors les dégâts normaux de l'arme.

Vol

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Permet au personnage de voler un objet porté par un autre personnage. Pour se faire, il doit toucher l'objet en question pendant 20 secondes sans être vu ou senti par sa victime. S'il réussit, la victime doit lui remettre l'objet en question et faire comme si elle ne s'en était jamais rendue compte. Si l'objet en question est un contenant comme une bourse ou un sac, le voleur pige rapidement un objet ou une poignée d'écu contenu dans la bourse.

Habilités du barde

Habileté	Description	Prérequis	Coût
Astrologie 1 à 5	Permet de questionner les astres.	-	1 par niveau
Danse gitane	Permet de charmer les foules.	-	2
Dissimulation	Permet de se dissimuler dans la forêt et dans l'ombre.	-	2
Don de l'artiste	Permet au barde d'acheter des chansons aux effets divers.	-	2
École de magie 1 à 4	Permet de lancer des sorts selon le niveau et l'école de magie choisis.	École de magie de niveau inférieur, niveau de personnage égal.	1

Identification	Permet de détecter si un objet est magique et permet de l'identifier s'il l'est.	-	1
Jamborelou	Permet de communiquer avec des esprits qui sont présents.	-	1
Magie innée	Donne 2 points de mana de plus.	Création du personnage	1

Don de l'Artiste

Coût : 2

Limitation : Limite le joueur aux armures légères

Prérequis : Selon l'art utilisé (instrument, chant, danse, etc)

Description : À chaque fois que le joueur achète cette habileté, il acquiert 3 points de chants qu'il peut dépenser dans la liste décrivant les différents chants et pouvoirs de l'artiste (voir la liste des chansons ci-dessous). Certains pouvoirs peuvent se faire en chantant, en dansant ou en jouant d'un instrument de musique ou plusieurs à la fois.

Habiletés du guerrier

Habileté	Description	Prérequis	Coût
Arme de siège	Permet l'utilisation de baliste, bélier, etc.	-	1
Coup précis	+1 point de dégât pour un coup par combat.	Force 1	1
Coup puissant	Déstabilise un adversaire et fait perdre un point de résistance si un objet est touché.	Force 2, doit être utilisé avec une arme contondante seulement	2
Dur à tuer	Si un personnage tombe inconscient, il se relève après 2 minutes avec un point d'endurance.	Endurance 2	2
Endurance 4	+1 point d'endurance.	Endurance 3	1
Endurance 5	+ 1 point d'endurance.	Endurance 4	2

Force 3	+ 1 point de force, permet de porter les armures lourdes et les grands boucliers.	Force 2	1
Frénésie guerrière	+ 3 point de d'endurance lorsque le personnage tombe inconscient.	-	2
Résistance au sommeil	Immunise aux effets de sommeil.	-	1
Tacticien	Immunise aux effets d'esprits des sorts durant les combats.	-	2

Arme de siège

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut opérer une arme de siège tels un bélier, une baliste, une catapulte, etc. Chaque arme de siège a des règles d'opérations précises. À voir avec les organisateurs. La majorité des armes de siège tuent d'un coup.

Coup précis

Coût : 1

Prérequis : Force 1

Description : En annonçant un "coup précis" le guerrier blesse grièvement l'adversaire et subit 1 point de dégât supplémentaire. Doit dire de manière claire "Coup précis" juste avant le coup (et non après). Si le coup ne touche pas la cible, la charge est tout de même dépensée.

Coup puissant

Coût : 2

Prérequis : Force 2 et peut être utilisé avec une arme contondante seulement.

Description : Une fois par combat, le personnage peut déstabiliser son adversaire en annonçant un coup « puissant ». L'adversaire doit immédiatement reculer de 5 pas vers l'arrière sous la force de l'impact.. Le coup doit être annoncé avant l'attaque et si le coup manque, la charge est tout de même dépensée.

Si une arme, une armure ou un bouclier est touché, ceux-ci deviennent inutilisables (brisés) et devront être réparés par un forgeron.

Dur à tuer

Coût : 2

Prérequis : Endurance 2

Description : Si un guerrier tombe dans l'inconscience durant un combat le guerrier sombre alors dans un coma. Après 2 minutes il se relève avec 1 point d'endurance. Cette habileté ne fonctionne pas si le guerrier est mort/a été achevé. Le guerrier ne peut pas participer de nouveau à une même bataille s'il se relève durant le combat. Il est faible et a besoin de récupérer avant de combattre à nouveau. S'il retombe

inconscient pendant le même combat, il devra être soigné dans les 10 prochaines minutes ou il mourra.

Endurance 5

Coût : 2

Prérequis : Endurance 4

Description : Ajoute 1 point d'endurance aux points de base du personnage

Force 3

Coût : 1

Prérequis : Force 2

Description : Un point de force supplémentaire. Permet de porter les armures lourdes et de manier les grands boucliers.

Frénésie guerrière

Coût : 2

Prérequis : Aucun

Description : Quand le joueur tombe à zéro il se relève d'un bond avec un retentissant cri de rage et il continue le combat avec 3 points d'endurance. Après le combat il tombe dans l'inconscience et il doit être soigné dans les 5 minutes ou c'est la mort. Cette habileté dénote un caractère instable ou un traumatisme particulier chez le personnage (requiert un background).

Utilisable 1x par jour par niveau

Résistance au sommeil

Coût : 2

Prérequis : Aucun

Description : Immunise le joueur à tous les effets magiques ou non de sommeil.

Tacticien

Coût : 2

Prérequis : Niveau 5

Description : Dû à sa grande expérience du combat, le guerrier est insensible aux sorts de l'esprit tels que charmes, possession, peur, et ce seulement durant les combats.

Habiletés du mage

Habileté	Description	Prérequis	Coût
Adeptes d'école	Permet de lancer un sort d'une école choisie sans payer le coût en mana.	-	1
Bâton magique	Permet de décharger de niveau 1 à 4 de toucher avec un bâton.	-	1

Concentration	Permet de terminer son incantation même si le personnage subit un point de dégât.	-	1
Création de parchemins	Permet de retranscrire des sorts sur un parchemin utilisable par tous.	École de magie niveau 1	1
École de magie niveau 1 à 5	Permet de lancer des sorts selon le niveau et l'école de magie choisi.	École de magie de niveau inférieur, niveau de personnage égal.	1
École de magie niveau 6	Permet au mage de créer des sorts.	École de magie de niveau inférieur, niveau de personnage égal. Spécialiste d'école.	1
Herboristerie 2	Permet de faire de meilleures potions/ poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 1	2
Herboristerie 3	Permet de faire de meilleures potions/ poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 2	2
Identification	Permet de détecter si un objet est magique et permet de l'identifier s'il l'est.	-	1
Magie innée	Donne 2 points de mana de plus.	Création du personnage	1
Spécialiste d'école	Spécialise le mage dans une école. Limite le nombre d'école total à deux. Donne 3 points de mana à chaque fois qu'il prend un niveau d'école dans lequel il est spécialisé.	Création du personnage	2

Adeptes d'école

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Permet au mage de lancer un sort d'une école choisie, peu importe le niveau sans payer le coût en mana. Une fois par jour.

Création de parchemins

Coût : 1

Prérequis : Une école de magie de niveau 1 minimum

Description : Permet au mage de retranscrire les sorts de niveau 1 à 4 qu'il connaît (possède dans son grimoire) sur un parchemin spécial (fourni par l'organisation). Ce parchemin peut ensuite être lu et utilisé par tous. Quiconque désire utiliser le parchemin doit lire la formule à voix haute, puis déchirer le parchemin. Lors de l'écriture du parchemin, le Mage doit tout de même dépenser les points de mana associés au sort. Il doit retranscrire le sort de la même façon qu'il le ferait dans son grimoire en plus d'inscrire l'incantation à dire pour lancer le sort. Voir le document sur les sorts de mage.

École de magie niveau 5

Coût : 1

Limitation : Limite le joueur aux armures légères. Aucun bouclier.

Prérequis : L'école de magie du niveau inférieur (aucun Prérequis pour l'école de niveau 1). Le même niveau de personnage que le niveau de magie. Ex : : pour avoir l'école de magie de protection niveau 3, un personnage doit avoir l'école de protection niveau 1 et 2 et avoir un personnage de niveau 3.

Description : Permet au mage de connaître le langage runique pour un type d'école et de pouvoir transcrire les sorts de ce langage dans son grimoire. Chaque niveau d'école donne un point de mana. Il y a 6 écoles de magie : évocation / nécromancie / protection / divination/ enchantement et général. Voir le document sur la magie pour plus de précision.

École de magie niveau 6

Coût : 1

Limitation : Le joueur ne peut pas porter d'armure. Aucun bouclier.

Prérequis : École de magie niveau 1 à 5 de la même école. L'habileté spécialisation d'école.

Description : Permet au mage de créer des sorts de niveau 1 à 5 de l'école dans laquelle il est spécialisé (évocation ou nécromancie ou protection ou divination ou enchantement ou général). Pour ce faire, il devra voir un archimage (un animateur) pour chaque sort qu'il désire créer. Des composantes matérielles peuvent être requises.

Spécialise d'école

Coût : 2

Limitation : Le joueur ne peut pas porter d'armure.

Prérequis : Création du personnage

Description : Cette habileté spécialise le mage en une seule école. Le mage peut seulement prendre une autre école dans laquelle il ne pourra pas se spécialiser. L'habileté donne 3 points de mana supplémentaire par niveau d'école spécialisée.

Donne accès à la création de sorts disponibles seulement au niveau 6 d'une école de magie. Donc, les mages qui souhaitent atteindre le niveau 6 de leur école de magie doivent obligatoirement prendre cette habileté.

Il est possible pour un mage de niveau 10 de reprendre cette habileté. Le mage aura donc droit à trois écoles de magie, mais il sera spécialisé dans une seule école.

Habiletés du prêtre

Habileté	Description	Prérequis	Coût
Bâton magique	Permet de décharger les sorts mineurs et intermédiaires de toucher à l'aide d'un bâton.	-	1
Concentration	Permet de terminer son incantation même si le personnage subit un point de dégât.	-	1
Dernier sacrement	Attire la clémence la mort lorsqu'un personnage mort doit aller la voir.	-	1
Destruction de la maladie / poison	Permet de neutraliser une maladie ou un poison chez une personne. Utilisable 1x/jour.	Personnage de niveau 3 et +	1
Foi inébranlable	+ 2 points de karma	Création du personnage	1
Messe	Permet de célébrer des messes au nom de son dieu. Donne un effet/messe à un groupe.	-	1 par messe
Protection de la foi	Permet d'éviter un effet/sort magique 1x par niveau par jour.	Personnage de niveau 3	1
Repousser les morts-vivants 1	Permet de repousser les morts-vivants de faible niveau (squelettes et zombies).	-	1
Repousser les morts-vivants 2	Permet de repousser les morts-vivants de niveau moyen (goules et fantômes).	Repousser les morts-vivants 1	1
Repousser les morts-vivants 3	Permet de repousser les morts-vivants de niveau élevé (Spectres et vampires) et de détruire ceux de faible niveau.	Repousser les morts-vivants 2	1

Spécialisation divine	Spécialise le prêtre dans une sphère de prêtrise. Limite le prêtre à 3 écoles en tout. Donne 4 points de karma à chaque fois qu'il prend un niveau de sphère dans lequel il est spécialisé.	Création du personnage	2
Sphère divine mineure	Accès aux sorts mineurs d'une sphère. +1 point de karma.	-	1 par sphère
Sphère divine intermédiaire	Accès aux sorts intermédiaires d'une sphère. +2 points de karma.	Sphère divine mineur de la même sphère	2 par sphère
Sphère divine majeure	Accès aux sorts majeurs d'une sphère. + 3 points de karma.	Sphère divine intermédiaires de la même sphère	3 par sphère

Destruction de la maladie/poison

Coût : 1

Prérequis : Niveau 3

Description : Le prêtre est capable, une fois par jour d'invoquer les pouvoirs de son dieu pour détruire une maladie chez un patient. Cela soigne aussi contre le poison. Ne fonctionne pas contre les effets dus à la magie ou les malédictions. On doit impérativement connaître la maladie pour que cela fonctionne. Nécessite une prière de 10 minutes.

Utilisable une fois par jour

Foi Inébranlable

Coût : 1

Prérequis : Doit être pris à la création du personnage

Description : La foi du prêtre est telle qu'il reçoit 2 points de karma supplémentaire.

Messe

Coût : 1 par messe que l'on veut acquérir

Prérequis : Apprendre la messe d'un évêque ou un membre élevé de sa congrégation

Description : Permet de célébrer des messes au nom de son dieu ou de sa déesse. Une messe sera donnée à chaque achat de cette habileté (selon l'histoire du personnage). Permet également d'apprendre d'autres messes en jeu.

Protection de la Foi

Coût : 1

Prérequis : Niveau 3

Description : Permet d'éviter les effets suivant : un effet magique d'un objet ou un sort.

Le prêtre doit tendre son symbole religieux avant que l'effet le touche. Le prêtre doit dépenser 1 point de karma pour chaque utilisation.

Utilisable 1x par jour par niveau

Spécialisation divine

Coût : 2

Limitation : Le joueur ne peut pas porter d'armure. Aucun bouclier

Prérequis : Doit être pris à la création du personnage

Description : Permet au prêtre de se spécialiser dans un domaine divin (de son dieu, divination, guérison, protection ou bénédiction). À chaque fois que le prêtre obtiendra une sphère dans sa spécialisation, il obtiendra 4 points de karma de plus. Cependant, le prêtre est limité à son domaine de spécialisation et à deux autres domaines. Il ne pourra donc pas avoir plus de 3 domaines. Voir le document sur les prêtres pour plus d'information.

Il est possible de prendre cette habileté une seconde fois au niveau 10. Le prêtre sera donc limité à quatre domaines au lieu de trois, mais sera spécialisé dans une seule école.

Sphère divine mineure

Coût : 1 point chaque sphère

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut utiliser une sphère mineure qu'il choisit dans la liste suivante : de son dieu, bénédiction, divination, guérison et protection. Chaque sphère donne 1 point de karma.

Sphère divine intermédiaire

Coût : 2 points chaque sphère

Prérequis : Niveau 3, Sphère mineure du même nom

Description : Le personnage peut lancer les prières de niveau intermédiaire d'une sphère mineur qu'il possède déjà. Chaque sphère donne 2 points de karma.

Sphère divine majeure

Coût : 3 points chaque sphère

Limitation : Le joueur ne peut pas porter d'armure. Aucun bouclier

Prérequis : Niveau 6, Sphère intermédiaire du même nom

Description : Le personnage peut utiliser le niveau majeur d'une sphère intermédiaire qu'il possède. Chaque achat de cette habileté donne 3 points de karma.

Habileté	Description	Pré-requis	Coût
Astrologie 1 à 5	Permet de questionner les astres.	-	1 par niveau
Chant de guerre	Permet de faire un chant qui donne + 1 point d'endurance pour 1h ou 1er dégât reçu.	-	1

Communion avec la terre	Permet de ressentir ce qui a pu arriver dans un lieu naturel.	-	1
Dernier sacrement	Attire la clémence la mort lorsqu'un personnage mort doit aller la voir.	-	1
Dissimulation	Permet de se dissimuler dans la forêt et dans l'ombre.	-	2
Herboristerie 2	Permet de faire de meilleures potions/ poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 1	2
Herboristerie 3	Permet de faire de meilleures potions/ poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 2	2
Jamborelou	Permet de communiquer avec des esprits qui sont présents.	-	1
Orroborée	Soigne une personne en 15 minutes.	-	2
Repousser les morts-vivants 1	Permet de repousser les morts-vivants de faible niveau (squelettes et zombies).	-	1
Repousser les morts-vivants 2	Permet de repousser les morts-vivants de niveau moyen (goules et fantômes).	Repousser les morts-vivants 1	1
Repousser les morts-vivants 3	Permet de repousser les morts-vivants de niveau élevé (Spectres et vampires) et de détruire ceux de faible niveau.	Repousser les morts-vivants 2	1
Peinture de guerre 1, 2 et 3	+ 1 point d'endurance/niveau aussi longtemps qu'un conflit perdure entre le shaman/groupe et d'autres personnes/groupes.	Personnage de niveau 3, doit être en guerre contre quelqu'un. Le maquillage doit être enlevé quand le conflit est terminé.	2
Rituel de protection	Permet de créer un espace où les gens seront immunisés aux attaques physiques.	-	2

Rangaa	Permet de faire un masque qui protège contre les sorts d'esprits.	-	1
Repos shamanique	Soigne plusieurs personnes en 30 minutes.	-	2
Rêve de mort	Donne 30 minutes supplémentaires à personnage inconscient avant de mourir.	-	1
Spiritisme	Permet de communiquer avec des esprits.	-	1

Chant de guerre

Coût : 2

Prérequis : Aucun

Description : Tous les participants doivent faire un chant de guerre avec le shaman pendant au moins 1 minute. Après le chant, tous les participants auront 1 point d'endurance supplémentaire pour une heure ou le premier dégât reçu. Une fois par heure seulement, non cumulative.

Communion avec la Terre

Coût : 1

Limitation : Limite le joueur aux armures légères

Prérequis : Aucun

Description : Permet de ressentir ce qui a pu arriver dans un lieu naturel, voire de communiquer avec la nature pour obtenir plus d'informations. Le joueur doit effectuer une cérémonie d'au moins 15 minutes en l'honneur de l'endroit, suite auquel il doit communiquer avec un organisateur pour recevoir les informations. La qualité, l'importance et la quantité de ces informations seront données en fonction du lieu, des événements qui s'y sont produits et de la qualité de la cérémonie effectuée par le joueur. La présence d'un animateur est nécessaire pour l'utilisation de cette habileté.

Orroborée

Coût : 2

Prérequis : Aucun

Description : Le shaman fabrique un personnage avec des racines et de l'herbe. Il lance son incantation sur la figurine et la dépose aux pieds de la cible. Il lance une autre incantation et la cible se voit totalement guérie de toutes ses blessures. Prends 15 minutes à faire.

Peinture de guerre 1-3

Coût : 1 point par niveau

Prérequis : Maquillage, niveau 3 et doit être en guerre contre quelqu'un ou un groupe. Le maquillage doit être enlevé quand le conflit est terminé.

Description : Donne 1 point d'endurance par niveau de l'habileté aussi longtemps que le joueur porte les peintures de guerres. Quand il porte les peintures, il devient

irascible, il ne supporte pas les âneries, les insultes, les menaces et tout geste suspect, il doit attaquer sur le champ le responsable. Aucune excuse n'est acceptable quand on porte des peintures de guerres, c'est pour le combat. Une danse de la guerre doit être faite autour d'un feu de camp. Les participants clament leurs colères contre la ou les cibles. Durée de la danse 15 minutes. Dure jusqu'à ce qu'il y ait une bataille contre le clan en guerre ou 4 heures ou lorsqu'il n'y a plus de peinture. 1 fois par jour.

Rituel de protection

Coût : 2

Limitation : le joueur ne peut porter aucune armure

Prérequis : Niveau 3

Description : Le shaman peut faire appel à l'union entre le ciel et la terre pour créer un espace inviolable. Pour se faire, il doit délimiter un cercle au sol (tracé, marqué par des branches, des pierres...). Il doit ensuite faire appel au pouvoir de la terre, puis du ciel (10 minutes de cérémonie pour chacun) en leur demandant de lui accorder leur protection. Au terme de l'invocation, seules les personnes désignées par le shaman pourront rester dans le cercle, et aucune attaque physique (mais pas magique) ne pourra franchir la barrière. La protection restera active aussi longtemps que le shaman priera de manière active (on doit l'entendre communier avec la nature ou les esprits ou il doit poser des gestes cérémoniels concrets).

Rangga

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Le shaman est capable de sculpté sur un bout d'écorce ou de bois un masque, gros comme un visage. Quand le shaman (et seulement celui-ci) le met devant son visage, il est protégé contre les sorts d'esprits (possession, peur, etc.). Prends 20 minutes à faire, et il faut le faire vraiment. Doit être refait chaque année.

Repos shamanique

Coût : 2

Limitation : Limite le joueur aux armures légères

Prérequis : Aucun

Description : Si le shaman dort en symbiose avec la terre (en priant) et touche une autre personne pendant 30 minutes, lui et l'autre personne récupèrent tous leurs points d'endurance. 1 personne par niveau du shaman peut participer à ce repos. Exemple, le shaman est de niveau 5, il s'étend en priant la terre, il va guérir lui et 4 autres personnes. Comme ils sont en transe, ils ne sont pas conscients de ce qui se passe à l'extérieur de leurs repos et seront donc vulnérables à tout.

Rêve de mort

Coût : 1

Prérequis : Aucun

Description : Si un shaman utilise cette habileté sur un individu à 0 point d'endurance (et non mort), cela permet au corps de se conserver 30 minutes de plus, ce qui donnera plus de temps pour le soigner ou trouver un remède, etc. Le

shaman doit prendre la tête de la victime et la tenir entre ses deux mains et se concentrer pendant 5 minutes sans parler, sans rien faire d'autre.

Les potions et poisons

Lors de l'acquisition de l'habileté herboristerie, le joueur a le droit de prendre 3 potions/poisons de son choix dans la liste de base ci-dessous par niveau de l'habileté. Par exemple, si un joueur prend herboristerie 1, il peut choisir 3 potions/poisons du niveau correspondant dans la liste ci-dessous. Un joueur avec herboristerie 2 pourrait choisir 3 potions/poisons de plus dans la liste des niveaux 1 et 2.

Un joueur peut également choisir des potions/poisons de niveau inférieur au niveau de l'habileté qu'il a prit.

Toutes les recettes font 1 dose de potion à moins qu'il soit spécifié autrement dans la recette.

Lorsqu'un personnage fait des potions, il peut seulement faire 1 seule et unique potion par chaudron ou par contenant, peu importe la grosseur du chaudron.

Tout poison appliqué sur une arme est bon 1 heure. S'il n'est pas utilisé dans l'heure, le poison disparaît.

Pour appliquer un poison sur une arme, il faut absolument avoir l'habileté *poison 1*. Il n'est pas nécessaire d'avoir cette habileté pour verser un poison dans un verre.

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Les potions	Potion de soins mineurs	Potions de soins intermédiaires	Potions de soins majeures
	Ralentissement du poison	Antipoison 1	Antipoison 2
	Apaisement	Invisibilité	Morphine
	Courage	Peau d'écorce	
Camouflage			
Les poisons	Fatigue	Sommeil	Dégénération
	Bégaiement	Paralyse	
	Poison de champignons	Lame du diable	Encens de la cuvée de Narzul
	Poil à gratter	La paix de Zoter	Le sang de la méduse

Niveau 1 (potions mineures)

Potion de soins mineurs

Ingrédients : une poignée de fleurs blanches, eau.

Recette : Il faut faire chauffer durant 15 minutes une poignée de fleurs blanches. Donne 1 dose de potion.

Effet : 5 minutes après l'ingestion de la potion, la personne qui l'a bue est guérie de 1 point d'endurance.

Particularité : Si la potion est bue alors que la personne n'a pas encore perdu de point d'endurance, elle ne fonctionne pas. Il n'est pas possible de faire plus d'une recette par chaudron, même si le chaudron est assez grand.

Ralentissement du poison

Ingrédients : une pomme et une feuille verte.

Recette : Il faut faire une purée avec une pomme et une feuille verte. La personne doit ensuite manger la purée (pas pour de vrai).

Effet : Une fois ingéré, il prend 5 minutes à faire effet. Suite à cela, il stoppe temporairement (pendant 1 heure) l'effet de n'importe quel poison. Après cette heure, le personnage commence à sentir à nouveau les effets du poison. Ce dernier reprend ses effets nocifs.

Particularité : Prend 5 minutes à prendre effet.

Apaisement

Ingrédients : tête de violon (de fougère) ou 5 fougères entières, farine

Recette : Réduire en pâte les fougères pendant au moins 5 minutes. Mélanger avec la farine ensuite.

Effet : Lorsque la cible entre en contact avec cette poudre, elle se sent instantanément plus paisible. Pendant les 5 minutes suivant l'application, elle ne songera à rien d'offensif ou d'hostile envers qui que ce soit. Cet onguent annule également un effet de folie ou de rage.

Particularité : Doit rester en poudre.

Courage

Ingrédients : un pissenlit, une poignée de fleurs rouges et de l'eau

Recette : Il faut faire une pâte avec les ingrédients puis les mélanger vigoureusement avec l'eau pendant au moins 10 minutes.

Effet : Cette potion à un effet de stimulant. Il engourdit légèrement les sens, ce qui a pour effet d'immuniser la cible aux effets magiques ou non de type *Peur* pendant 30 minutes.

Camouflage

Ingrédients : une poignée de feuille d'arbre, eau

Recette : Faire une purée avec l'eau et les feuilles (assez pour se couvrir les bras et le visage)

Effet : Permet de se dissimuler derrière un objet de bonne taille, d'un arbre ou dans un recoin d'ombre et devenir invisible aux yeux des autres gens. Le personnage ne peut pas se déplacer et s'il émet un bruit (casse une branche, parle...), la potion prend fin. Sinon, l'effet dure 30 minutes.

Particularité : Tant qu'il est dissimulé, le personnage doit tenir ses bras croisés sur son torse. La purée doit être appliquée sur les bras et le visage. Même effet que l'habileté dissimulation.

Vin aux fées *réservé aux elfes*****

Ingrédients : Une poignée de fleurs blanches, une poignée de fleurs rouges, une poignée de fleur jaune et une pierre de Terra.

Recette : Réduire la pierre de Terra en poussière. Faire chauffer toutes les fleurs et la pierre réduite dans de l'eau durant 30 minutes. Laisser reposer une heure de plus ensuite. Enfin, filtrer le liquide pour retirer toutes les fleurs.

Effet : Un élixir puissant que seuls les elfes peuvent fabriquer. Quand ils en boivent cela les soigne de 2 pts d'endurance. Une seule consommation aux 4 heures. Les autres races tombent dans un profond sommeil pendant 10 minutes. Si un elfe en consomme plus d'une fois aux 4 heures, il tombe dans le même sommeil. Seulement une attaque ou un violent impact peut réveiller la personne endormie, mais cela ne leur redonne aucun point.

Niveau 2 (potions intermédiaires)

Potion de soins intermédiaires

Ingrédients: une poignée de fleurs blanches, une poignée de fleurs jaunes et de l'eau.

Recette : Il faut faire chauffer tous les ingrédients durant 15 minutes. Donne 1 dose de potion.

Effet : 5 minutes après l'ingestion de la potion, la personne qui l'a bue est guérie de 2 points d'endurance.

Particularité : Il n'est pas possible de faire plus d'une recette par chaudron, même si le chaudron est assez grand.

Antipoison 1

Ingrédients : une pomme, une poignée de fleurs bleues et de l'eau

Recette : Réduire la pomme en purée et la faire chauffer avec les fleurs dans l'eau durant 5 minutes

Effet : Une fois bu (pas pour de vrai), neutralise un poison niveau 1 instantanément.

Invisibilité

Ingrédients : 1 verre d'eau du marais frais, 5 cuillères de sucre, une pierre de lune.

Recette : Mettre le sucre et la pierre dans l'eau de marais et faire chauffer le tout durant 30 minutes.

Effet : rend la personne invisible pendant 10 minutes. La personne invisible peut être détectée si elle fait du bruit, si elle marche dans les herbes hautes (s'écrasent), etc.

Particularité : L'invisibilité se dissipe si la personne rentre dans une autre personne ou dans un gros objet.

Peau d'écorce

Ingrédients : 1 morceau d'écorce (minimum gros comme une tête) d'un arbre mort et de l'eau

Recette : Égrainer le morceau d'écorce dans l'eau et le faire chauffer durant 30 minutes.

Effet : Lorsqu'ingérée, cette potion donne un point d'endurance supplémentaire pendant 24 heures. Ne peut être soigné ou récupéré.

Particularité : Non cumulatif avec lui-même

Niveau 3 (potions majeures)

Potion de soins majeurs

Ingrédients : 5 fleurs blanches différentes, eau.

Recette : Il faut faire chauffer tous les ingrédients durant 30 minutes. Donne 1 dose de potion.

Effet : 5 minutes après l'ingestion de la potion, la personne qui l'a bue est guérie de 4 points d'endurance.

Particularité : Il n'est pas possible de faire plus d'une recette par chaudron, même si le chaudron est assez grand.

Antipoison 2

Ingrédients : une pomme, une poignée de fleurs bleues, une poignée de baie rouge et de l'eau

Recette : Réduire tous les ingrédients en purée et les faire chauffer durant 30 minutes.

Effet : Une fois bu (pas pour de vrai), neutralise un poison de niveau 2 instantanément.

Morphine

Ingrédients : une pierre magique déchargée, 10 feuilles de plantes différentes, une boule de chardon

Recette : Mélanger tous les ingrédients en mélangeant vigoureusement durant 5 minutes. Faire chauffer le mélange avec un peu d'eau durant 30 minutes.

Effet : Le premier coup/sort n'est pas compté par la personne. Dure 24h où jusqu'à ce que le premier/coup sort soit reçu.

Particularité : Si une personne boit cette potion plus d'une fois par jour, aller voir un animateur.

Niveau 1 (poisons mineurs)

Fatigue

Ingrédients : 1 champignon entier et de l'eau

Recette : Écraser le champignon et le faire chauffer pendant 15 minutes.

Type : Contact (sur une arme) ou ingéré

Effet : 5 minutes après avoir été affecté par le poison, la cible perd 1 point de force. Cet effet persiste pendant 30 minutes.

Particularité : Si la cible n'a pas de point de force, elle devient extrêmement faible (peut à peine marcher).

Bégaiement

Type : Ingéré

Ingrédients : Eau, piment fort.

Recette : Écraser le piment et le faire chauffer dans l'eau pendant 15 minutes.

Effet : Une fois ingéré, le poison double le nombre de mot à faire d'un mage pour qu'il lance un sort.

Poison de champignon

Type : Contact ou ingéré

Ingrédients : 1 champignon noir et de l'eau de marais ayant reposé au moins 4 heures.

Recette : Faire chauffer l'eau avec le champignon écrasé pendant 15 minutes.

Effet : Dès que le poison entre en contact avec l'organisme, il produit une violente réaction très douloureuse pour la cible. Cause 1 point de dégât.

Poil à gratter

Type : Contact

Ingrédients : Une boule de chardon et du sable.

Recette : Enlever les épines de la boule de chardon (toutes) et les mélanger avec le sable.

Effet : La cible doit se gratter au minimum avec une main pendant 5 minutes.

Particularité : Toutes les personnes qui en reçoivent sur leur peau doivent se gratter durant 5 minutes. Doit être mélangé avec des gants.

Niveau 2 (poisons intermédiaires)

Sommeil

Ingrédients : une pincée de sel, moisissure verte (d'arbre), eau du marais ayant reposé au moins 4 heures

Recette : Faire chauffer l'eau, le sel et la moisissure durant 30 minutes.

Type : Contact et ingéré

Effet : Le poison prend une (1) minute à agir, pendant laquelle la cible se sent lentement engourdie. Suite à cela, la cible tombe subitement dans un sommeil profond. Ce dernier dure 5 minutes.

Particularité : La cible se réveille seulement si elle subit des dégâts. Rien d'autre ne peut la réveiller.

Paralysie

Ingrédients : 5 boules de chardon, 1 champignon noir, de la boue et 1 dose de venin.

Recette : Mélanger vigoureusement pendant 15 minutes.

Type : Contact ou ingéré

Effet : La cible est paralysée pendant 30 secondes ou si elle reçoit un point de dégât.

Lame du diable

Type : Contact ou ingéré

Ingrédients : 5 champignons noirs, ½ tasse eau du marais ayant reposé au moins 4 heures, 1 fiole de sang de démon.

Recette : Faire chauffer le vinaigre avec le champignon écrasé pendant 15 minutes. Rajouter le sang ensuite et laisser chauffer pendant 15 minutes de plus.

Effet : Dès que le poison entre en contact avec l'organisme, il produit une violente réaction très douloureuse pour la cible. 2 points de dégât.

La paix de Zoter

Ingrédients : 1 fiole de sang d'orc, 1 tasse d'eau du marais ayant reposé au moins 4 heures, 1 fiole de sang de démon

Recette : Faire chauffer le mélange des trois sangs pendant 30 minutes..

Type : Contact et ingéré

Effet : Au contact du poison, la cible entre dans une rage meurtrière durant 2 minutes. Elle attaque tout le monde.

Niveau 3 (poisons majeurs)

Dégénération

Ingrédients : un morceau de bois d'un arbre pourri, 1 tasse d'eau du marais ayant reposé 30 jours, 10 mouches mortes, une cuillère de poudre de perlimpinin.

Recette : Faire chauffer l'eau et les mouches durant 30 minutes. 10 minutes avant la fin, écraser le bois pourri en de fin morceaux et les ajouter à la décoction.

Type : Contact ou Ingéré

Effet : À l'ingestion de ce poison, la cible subit 1 point de dégât permanents à chaque heure. Le poison se dissipe avec des sorts de soins de prêtre seulement qui doivent redonner le nombre de point perdu.

Encens de la cuvée de Narzul

Ingrédients : ½ tasse d'eau bouillie pendant 30 minutes avec les os d'un mort, ½ tasse de terre d'un cimetière et une petite branche d'un arbre mort

Recette : Faire chauffer l'eau et la terre en mélangeant jusqu'à l'obtention d'une pâte. Mettre la pâte sur la petite branche puis faire sécher au soleil ou avec l'aide d'une source de chaleur.

Type : Contact ou ingéré

Effet : Toute personne qui sentira l'odeur d'un bâton subira 1 point de dégât par 30 secondes.

Particularité : un bâton d'encens sera remis au joueur une fois le poison fait.

Le sang de la Méduse

Ingrédients : 1 tasse eau du marais ayant reposé 30 jours, 10 coquilles de coccinelles, 1 champignon noir

Recette : Faire chauffer tous les ingrédients pendant 30 minutes.

Type : Contact ou Ingéré

Effet : Contact : Si un membre est touché, le membre est paralysé pendant 1 heure. Si le torse est touché, la cible vomit pendant 10 secondes (elle peut se défendre mais pas attaquée).

Ingéré : Si le poison est bu, la personne ne peut plus parler durant 1 heure.

La forge

Réparation d'arme/armure

Réparer une arme/une armure ou un bouclier demande une ressource dans lequel ils sont faits. Tous les points d'armures sont récupérés après la réparation.

Les boucliers sont réparés avec une ressource de métal. Ex. : réparer une cotte de mailles de métal demande 1 ressource de fer. Réparer une arme en argent demande une ressource d'argent. La vitesse de réparation dépend du niveau de forge. Voir dans les habiletés générales.

Création d'arme, d'armure et de boucliers

Minéraux : fer, argent, mithril, météorite

Note : seul les forgerons niveau 3 peuvent forger/réparer l'argent et seul les forgerons niveau 4 peuvent réparés/fabriqués le mithril et le météorite.

Création d'armure

Type d'armure	Nombre de ressources	Niveau de forge requis	Temps de forge
Cuir	2 cuirs pour le torse 1 cuir pour les brassards 1 cuir les jambières 1 cuir pour le casque	2,3 et 4	Forge niveau 2 : 20 minutes Forge niveau 3 : 10 minutes Forge niveau 4 : 10 minutes
Mailles	3 minéraux pour le torse 2 minéraux pour les brassards 2 minéraux les jambières 2 minéraux pour le camail	3 et 4	Forge niveau 3 : 20 minutes Forge niveau 4 : 20 minutes

Plate	4 minéraux pour le torse 3 minéraux pour les brassards 3 minéraux les jambières 3 minéraux pour le casque	3 et 4	Forge niveau 3 : 30 minutes Forge niveau 4 : 30 minutes
-------	--	--------	--

Création de bouclier

Type de bouclier	Nombre de ressources	Niveau de forge requis	Temps de forge
Petits boucliers	1 ressource de cuir et 1 minéral	2,3 et 4	Forge niveau 2 : 20 minutes Forge niveau 3 : 10 minutes Forge niveau 4 : 10 minutes
Moyens boucliers	1 ressource de cuir et 2 de minéraux	3 et 4	Forge niveau 3 : 20 minutes Forge niveau 4 : 20 minutes
Grands boucliers	1 ressource de cuir et 3 de minéraux	3 et 4	Forge niveau 3 : 30 minutes Forge niveau 4 : :

			30 minutes
--	--	--	------------

Création d'arme

Type d'arme	Nombre de ressources	Niveau de forge requis	Temps de forge
Arme courte 80 cm et moins	1 ressource de minéral	2,3 et 4	Forge niveau 2 : 20 minutes Forge niveau 3 : 10 minutes Forge niveau 4 : 10 minutes
Arme longue 120 cm et moins	Arme longue 120 cm et moins	3 et 4	Forge niveau 3 : 20 minutes Forge niveau 4 : 20 minutes
Arme à deux mains 121 cm et plus	3 ressources de minéraux	3 et 4	Forge niveau 3 : 30 minutes Forge niveau 4 : 30 minutes

Recette d'artisan forgeron (forge 3)

Arme d'argent

Ingrédients : selon la longueur, voir tableau ci-dessus.

Temps de fabrication : selon la longueur, voir tableau ci-dessus.

Effets : l'arme inflige des dégâts d'argent. Ne doit pas être rechargée.

Recette de maitre forgeron (forge 4)

Arme magique

Ingrédients : 10 pierres de lune

Temps de fabrication: 30 minutes

Effets: L'arme inflige des dégâts magiques. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de lune à tous les GN. Si elle n'est pas rechargée, elle n'infligera pas de dégât magique. Prend 15 minutes à recharger.

Arme de feu

Ingrédients : 10 pierres de feu

Temps de fabrication : 30 minutes

Effets: L'arme inflige des dégâts de feu. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de feu à tous les GN. Si elle n'est pas rechargée, elle n'infligera pas de dégât de feu. Prend 15 minutes à recharger.

Arme de glace

Ingrédients : 10 pierres de glace

Temps de fabrication : 30 minutes

Effets: L'arme inflige des dégâts de glace. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de glace à tous les GN. Si elle n'est pas rechargée, elle n'infligera pas de dégât de glace. Prend 15 minutes à recharger.

Arme de soleil

Ingrédients : une arme magique, 10 pierres de soleil

Temps de fabrication : 1 heure

Effets : l'arme inflige des dégâts sacrés. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de soleil à tous les GN. Si elle n'est pas rechargée, elle n'infligera pas de dégâts sacrés. Prend 30 minutes à recharger.

Arme de météorite

Ingrédients : selon la longueur, voir tableau ci-dessus.

Temps de fabrication : selon la longueur, voir tableau ci-dessus.

Effets : l'arme inflige 1 point de dégât supplémentaire et elle est indestructible. Ne doit pas être rechargée.

Armure de mithril

Ingrédients : selon le type, voir tableau ci-dessus.

Temps de fabrication : selon le type, voir tableau ci-dessus.

Effets : Chaque morceau d'armure donne 1 point d'armure de plus. De plus, elle est indestructible. Il ne faut pas de force pour la porter.

Armure de météorite

Ingrédients : selon le type, voir tableau ci-dessus.

Temps de fabrication : selon le type, voir tableau ci-dessus.

Effets : Chaque morceau d'armure donne 2 points d'armures de plus. De plus, elle est indestructible.

Il est possible de créer d'autres armes et armures. Vous n'avez qu'à soumettre votre idée à l'animation. Si votre idée est acceptée, ils vous donneront la recette.

Art elfique

Création d'arc elfique

Ingrédients : Une branche d'ent, un crin de licorne, une ressource de cuir

Temps de fabrication : 1 heure

Effets : Permet de fabriquer un arc qui peut tirer toutes les flèches ci-dessous sans se briser. Les flèches peuvent être tirées avec un arc normal, mais il se brisera après avoir tiré une de ces flèches.

Flèche de sommeil

Ingrédients : 5 pierres de lune, une dose de vin aux fées, 1 ressource de fer

Temps de fabrication : 15 minutes

Effets : La flèche inflige 0 de dégât, mais la cible qui est touchée s'endort pour 15 minutes. Elle se réveille si elle subit 1 point de dégât. Une utilisation.

Flèche de peur

Ingrédients : 5 pierres de lune, 1 ressource de fer et une aile de chauve-souris.

Temps de fabrication : 30 minutes

Effets : Provoque l'effet de peur durant 30 secondes (la personne fuit) sur la cible. Une utilisation

Flèche de folie

Ingrédients : 5 pierres de lune et 5 pierres indigènes, 1 ressource de fer

Temps de fabrication : : 30 minutes

Effets : fait sombrer la cible dans une rage meurtrière, celle-ci attaque tout ce qui est à porter pendant 5 minutes.

Flèche d'impact

Ingrédients : 5 pierres de lune, 5 pierres de feu, 5 pierres de glace et 1 ressource de météorite

Temps de fabrication : 45 minutes

Effets : La flèche inflige 2 points de dégâts supplémentaires.

Flèche des ténèbres (seulement pour les drows)

Ingrédients : 5 pierres de lune, 5 pierres déchargées, 1 dose d'encre de lune, 1 diamant, 1 ressource de fer.

Temps de fabrication : 30 minutes

Effets : rends la cible aveugle et dure jusqu'à ce qu'elle soit soignée d'un point d'endurance.

Chants du barde

Les chants sont l'habileté principale et unique des bardes. L'achat des chants est fait avec les points de chants accordés par l'habileté *don de l'artiste* et non pas avec les points d'habiletés. Ils ne sont pas payés avec les points d'habiletés du personnage.

Par exemple, un barde prend 2x l'habileté don de l'artiste (2 points d'habiletés chaque), il aura donc 6 points à dépenser dans la liste ci-dessous. Il aura donc dépensé 4 points d'habiletés pour avoir accès à 6 points de chants.

Douceur de Barde

Coût en points de chant : 1

Temps : 1 minute

Durée : aussi longtemps que le chant dure

Choix de l'Artiste : danse, musique, chant

Effet : Sa musique est si douce que le barde peut calmer un animal et s'en approcher.

Chant joyeux

Coût en points de chant : 1

Temps : 1 minute

Durée : instantané

Choix de l'Artiste : chant, instrument

Effet : Permet de briser un sort de silence

Chant du samedi soir

Coût en points de chant : 1

Temps : 20 minutes

Durée : à la fin du show

Choix de l'Artiste : instrument, chant, danse

Effet : La musique, le chant ou la danse doit durer plus de 20 minutes après quoi tous ceux qui l'auront entendu devront donner des écus au barde.

Musique festive

Coût en points de chant : 2

Temps : 15 minutes

Durée : tant que l'artiste joue

Choix de l'Artiste : instrument, chant, danse

Effet : La musique, le chant ou la danse doit durer un minimum de 15 minutes, après quoi tous ceux qui l'ont entendu et regarder doivent donner des écus et fêter avec lui tant qu'il n'arrête pas (il y a une grande différence entre chant du samedi soir et musique festive). Une attaque met fin à l'effet de l'habileté.

Chant du sommeil

Coût en points de chant : 1

Temps : 5 minutes

Durée : 15 minutes

Choix de l'Artiste : chant, instrument

Effet : Le barde joue ou chante une berceuse si douce qu'il endort tous ceux qui l'entendent pendant plus de 5 minutes. Après quoi le sommeil durera 15 minutes et toutes les victimes se réveilleront d'un bon sommeil réparateur avec 1 points d'endurance pour ceux qui leur en manque. Si la cible se fait frapper durant le sommeil, il se réveillera sans avoir été guéri. De grands bruits ou des bruits de batailles réveilleront les endormis qui ne seront pas guéris. Ne peut être fait qu'une fois par heure, ce chant étant très fastidieux pour le barde qui va s'endormir avant les autres s'il le rechante.

Chant anti-charme

Coût en points de chant : 1

Temps : 30 secondes

Durée : fin de la chanson

Choix de l'Artiste : instrument, chant.

Effet : Cela permet à tous ceux qui entendent la chanson de ne pas se faire charmer par personne. Prends effet après 30 secondes et se termine immédiatement après l'arrêt de la chanson.

Chant du réveil

Coût en points de chant : 1

Temps : 30 secondes

Durée : 10 secondes

Choix de l'Artiste : chant, instrument.

Effet : Ce chant infernalement bruyant réveille tout individu endormi naturellement ou par magie.

Chant profane

Coût en points de chant : 2

Temps : 30 secondes

Durée : le temps de la chanson

Choix de l'Artiste : chant, instrument

Effet : Cette musique empêche les mages de se concentrer pour lancer leurs sorts et dure aussi longtemps que le barde joue. Il faut que la musique soit clairement entendue par le mage.

Chant divin

Coût en points de chant : 2

Temps : 30 secondes

Durée : le temps de la chanson

Choix de l'Artiste : instrument, chant

Effet : Cette douce mélodie empêche les prêtres d'utiliser leurs prières. Doit être chanté pendant 30 secondes avant que l'effet fonctionne et dure aussi longtemps que le barde chante. Il faut que la musique soit clairement entendue par le prêtre.

Chant du diable

Coût en points de chant : 2

Temps : 30 secondes

Durée : 30 secondes

Choix de l'Artiste : Chant, instrument

Effet : Cette terrible musique fait fuir une cible que le barde désignera (sous l'effet de peur) dans sa chanson et ce pendant 30 secondes.

Le drill du joyeux luron

Coût en points de chant : 1

Temps du chant : 1 minute

Durée : fin de la chanson

Choix de l'Artiste : instrument et chant

Effet : Cette joyeuse chanson fait danser tout ceux qui l'entendent, ami comme ennemi. Ce qui n'empêche pas les actions belliqueuses des gens de se faire, comme se battre.

Chant d'amour

Coût en points de chant : 1

Temps du chant : 1 minute

Durée : 5 minutes

Choix de l'Artiste : instrument, chant ou danse

Effet : Fais tomber une personne en amour avec le barde. Après 5 minutes le charme est rompu, mais la cible gardera un bon souvenir du barde à moins qu'il ait été attaqué. Le charme est rompu si la personne ciblée est attaquée.

Chant de haine

Coût en points de chant : 2

Temps du chant : 1 minute

Durée : 5 minutes

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Cette chanson doit contenir le nom de 2 personnes présentes qui commenceront à se regarder avec mépris, haine, etc. Après 1 minute ils ne pourront plus contenir leur colère qui explosera.

Danse hypnotique

Coût en points de chant : 2

Temps : 10 secondes

Durée : tant que dure la danse

Choix de l'Artiste : danse

Effet : Quand l'artiste danse avec des tissus (ou d'autres objets) dans les mains, ses gestes sont si captivants qu'ils deviennent presque hypnotiques. Tous ceux qui contemple la danse ne peuvent plus quitter du regard la danse et oublie ce qu'ils devaient faire, etc. Toute agression brisera l'envoûtement.

Chant de la paix

Coût en points de chant : 2

Temps : 1 minute

Durée : tant que le chant dure

Choix de l'Artiste : chant, danse

Effet : Tant que le barde joue, personne ne peut l'attaquer, comme s'ils étaient fascinés par ce qu'il fait.

Chant du silence

Coût en points de chant : 3

Temps : 1 minute

Durée : tant que l'artiste joue

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Crée une zone de 10 pieds par 10 pieds où aucun son ne peut être produit et entendu sauf le chant que le barde joue. Prend effet après 1 minute de chant et se termine quand le barde cesse de jouer.

Chant de la souffrance

Coût en points de chant : 4

Temps : 1 minute

Durée : 10 secondes

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Ce chant fait souffrir jusqu'à 3 cibles et qui se mettent à se tordre d'intense douleur pendant 10 secondes, ce qui fait perdre 1 point d'endurance. Quand la chanson débute, les noms des cibles doivent être contenus dans la chanson et prennent effet après 1 minute.

Chant sympathique

Coût en points de chant : 2

Temps : 1 minute

Durée : tant que le barde joue

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Tous ceux qui entendent cette musique ou ce chant deviennent sympathiques envers le barde. Ce qui ne permet pas au barde de faire des actions hostiles envers les cibles sans quoi l'envoûtement sera brisé. Tous ceux qui entendent la musique sont pris. 1 minute de chant sont nécessaires et doivent être entendues. À noter que tous ceux qui arrivent après que les effets d'un chant sont en action ne peuvent pas être pris par l'envoûtement.

Chant de la Zizanie

Coût en points de chant : 2

Temps : 2 minutes

Durée : 10 minutes

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Tous ceux qui entendent cette chanson n'ont qu'un seul désir, se chicaner et s'engueuler pendant 10 minutes. Toute blessure réveille les victimes.

Chant des portes de l'Enfer

Coût en points de chant : 5

Temps : 25 minutes

Durée : 2 minutes

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Ce chant laborieux et démoniaque permet d'appeler un démon des enfers, mais le barde ne le contrôle pas après qu'il soit passé par la porte. Le chant doit durer 25 minutes et doit contenir des paroles démoniaques et des chandelles rouges formant un pentacle doivent être installées. Le barde aura 2 minutes avant que le démon invoqué quitte le pentacle. Avertir l'animation lorsque le chant débute.

Chant de guerre

Coût en points de chant : 4

Temps : 1 minute

Durée : une chanson

Choix de l'Artiste : chant et instrument

Effet : Ce chant de guerre doit être maintenu aussi longtemps que possible. À la fin du chant ou du cri, les bonus de cette habileté sont terminés. Une fois par 4h. Tous les membres participants au chant de guerre pourront utiliser l'habileté coup précis. Si le chant se termine avant qu'un participant est utilisée l'habileté, il l'a perd.

Chant des Héros

Coût en points de chant : 3

Temps : 1 minute

Durée : tant que l'artiste chante

Choix de l'Artiste : chant ou instrument

Effet : Quand le barde commence à chanter ou à jouer de son instrument, après une minute, tout ses amis se verront attribuer un bonus temporaire de 1 points d'endurance, qui durera jusqu'à la fin de la chanson.

Requiem

Coût en points de chant : 1

Temps : 1 minute

Durée : permanent (ce qui n'empêchera pas le mort à se faire relever à nouveau par un nécro).

Choix de l'artiste : instrument ou chant

Effet : Habilité qui permet au barde d'affecter les morts-vivants avec une chanson ou son instrument de musique. Sur une note grave et sinistre le barde va pousser un squelette ou un zombie (morts-vivants niveau 1) à retourner en terre. Ce chant détruit le mort-vivant ciblé.

Ronde harmonique

Coût en points de chant : 1

Temps : 2 minutes

Durée : tant que le barde joue

Choix de l'Artiste : danse et chant

Effet : Le joueur se met à faire une ronde en chantant. Après 2 minutes cela crée une zone de paix où aucune violence naturelle ne peut entrer. Tous les participants commenceront à danser avec le barde. Si quelqu'un observe plus de 1 minute il sera attiré à se joindre à la ronde. À la fin de la ronde, tous vont reprendre le contrôle de leur esprit après une minute. La ronde cesse quand celui qui l'a créé l'arrête.