

FEYFOLK



Les feyfolk et les fées sont une race de créatures enchantées qui parfois plus magiques que réelles.

Ils font souvent preuve d'une étonnante maîtrise de l'invisible. Ils sont dotés d'une grande intelligence, d'une grande rapidité et d'une grande agilité, ainsi que d'une grande capacité d'adaptation.

Ils ont une classe d'armure naturelle plus élevée en raison de la rapidité de leurs mouvements. En revanche, leur force et leur constitution sont bien moindres et leurs résistances générales sont bien plus faibles, à l'exception de la mort, de la sorcellerie et de la magie de la terre.

Les carrières de **sorcier**, d'**assassin**, de **nécromancien** et de **voleur** leur conviennent parfaitement.

Leur résistance au système est limitée à moins de la moitié de celle des autres races et ils ont besoin d'armes et d'armures spéciales qui peuvent être difficiles à obtenir.

SAURIAN



Les sauriens sont une race d'humanoïdes reptiliens simples d'esprit, doués pour la guerre et la force brute.

Certains pensent qu'ils sont le résultat d'un hybride magique créé par un sorcier, d'autres affirment qu'ils descendent d'une ancienne espèce de lézards qui régnait autrefois sur la terre.

Ils sont forts, rapides et agiles au combat et possèdent toute une série de résistances physiques générales, bien qu'ils soient vulnérables au froid, à l'air et aux attaques hypnotiques. Leur intelligence est généralement faible, ils sont souvent peu volontaires et ne font pas toujours preuve d'une grande camaraderie et d'une grande dévotion envers le groupe.

Ils ne développent jamais une grande résistance au froid. Les **guerriers** et les **berserkers** sont souvent les meilleurs tanks de première ligne du groupe. Leur capacité de nage est naturellement très élevée lorsqu'ils débutent. Ils ont la capacité spéciale de cracher de la bile en combat, ce qui peut donner la nausée ou brûler plusieurs ennemis.

NAGA



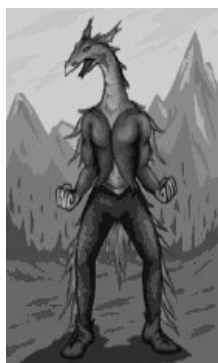
Les hommes-serpents sont une race guerrière et extrêmement xénophobe, farouchement loyale envers les siens et hostile à tous les autres. Ce n'est que récemment qu'ils ont semblé se sentir menacés et qu'ils ont commencé à faire des incursions en dehors de leurs propres frontières souveraines pour attaquer les autres.

Ils font preuve d'une grande vitesse et d'une grande agilité et ont une résistance élevée aux menaces caustiques et toxiques. En revanche, leur volonté et leur sagesse sont faibles, de même que leur résistance aux attaques mentales, froides, mesmériques, soniques et galvaniques.

Les meilleures professions pour cette race sont **Pirate, Assassin, Voleur**.

Les hommes-serpents n'ont pas de jambes inférieures, mais seulement un corps et une queue, de sorte qu'ils ne peuvent pas porter beaucoup d'armures.

DRAKE



Les draconiens sont peu , mais ils sont craints et vénérés pour leur force et leurs pouvoirs.

Ils sont plus dragon qu'homme et font de très bons guerriers lorsqu'ils peuvent être recrutés.

On pense qu'ils sont le produit de dragons qui se sont croisés avec des humains à l'aide de la magie des arcanes.

Le drake est physiquement fort, il a une grande volonté et se déplace rapidement. Il présente une formidable résistance aux agents caustiques, aux dégâts de feu et aux attaques systémiques. Ils combinent ces forces avec une dévotion, une constitution et une agilité faibles. Ils ont une faible résistance aux attaques de magie terrestre. Comme beaucoup de races écailleuses, ils ont une faible résistance au froid qui n'est jamais très élevée.

Les professions qui leur conviennent le mieux sont les suivantes
Guerrier et métallurgiste.

Ils ont également la capacité unique de cracher du feu en combat, affectant souvent plus d'un adversaire avec cette flamme.

RHATTU



Les Rhattus sont méprisés par presque toutes les races, qui les considèrent comme des voleurs, des dégénérés et des escrocs, mais ils peuvent devenir de bons amis si vous en trouvez un en qui vous pouvez avoir confiance.

Les Rhattus sont un peuple de rats qui 'adonnent souvent à des activités louches. Ils ont d'étranges rituels et coutumes culturelles au sein de leurs tribus.

Ils sont rapides et agiles et résistent bien au froid, aux toxines et à la magie de mort. Ils associent ces avantages à une volonté, une dévotion et une camaraderie faibles. Ils sont assez faibles face aux attaques sonores, aux effets mentaux et aux assauts de type hypnotique. Ils ne développent jamais une résistance aux attaques sonores supérieure à la moitié du maximum possible.

C'est en tant que **voleurs**, **assassins** et peut-être **pirates** qu'ils s'en sortent le mieux.

LEONAR



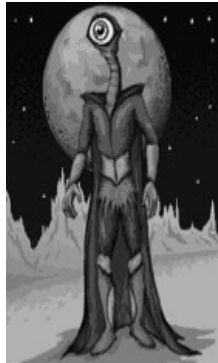
Les Leonar sont un peuple puissant, fier et courageux qui vivait autrefois à Gideon avant que celui-ci ne soit mystérieusement détruit en une seule nuit. Ils sont issus d'une race d'esclaves élevés à l'origine à partir de vrais lions pour effectuer des travaux manuels difficiles. Aujourd'hui encore, ils sont souvent réduits en esclavage dans de nombreux endroits d'Hyperborée.

Ils sont dotés d'une grande force, d'une grande volonté et d'une bonne camaraderie, ainsi que d'une remarquable résistance au froid, aux attaques mentales et mesmériques. Ils sont malheureusement vulnérables à la magie du feu et de la terre.

Les meilleures carrières pour Leonar sont les suivantes **Berserkers** et **Rangers**.

Ces hommes-bêtes ont la capacité spéciale de pousser un rugissement puissant au combat qui peut paralyser les ennemis du groupe.

AEORB



Les Aeorbs sont si étranges qu'ils sont généralement considérés comme venant de l'extérieur de notre monde. On a toujours l'étrange impression qu'ils nous regardent.

Personne en Hyperborée ne sait d'où viennent ces étranges créatures extraterrestres, mais on suppose qu'elles pourraient être la première vague d'une race de colonisateurs qui arrivera un jour de pays lointains.

Leur intelligence est tout à fait remarquable, de même que leur sagesse et leur prudence. Ils présentent une formidable résistance aux assauts de l'esprit par le mesmérisme ou d'autres magies mentales. Pour le reste, ils sont faibles et ont une mauvaise constitution, une très faible résistance aux sorts de lumière et une faible armure naturelle en raison de leur étrange physiologie élancée.

Les Aeorbs font d'excellents **sages** et **sorciers**, et montrent des talents de **thaumaturge**.

Leur capacité spéciale à lancer une puissante attaque psionique au combat peut parfois décider du cours d'un conflit, étant tout à fait capable de rendre les ennemis fous. Ils ont besoin d'une coiffure et d'une armure spéciales en raison des nombreuses différences de forme qu'ils présentent par rapport aux autres races.

DURENDIL



Peuple mythique dont on dit qu'il habite dans les entrailles de la terre. Il a des mœurs et des coutumes étranges et fréquente rarement la surface.

Ils sont minces et ont la peau bleue, certains semblent faussement délicats mais ils peuvent être de redoutables adversaires.

Ils sont dotés d'une intelligence impressionnante et d'une grande agilité. Leur résistance à la magie terrestre est très élevée. Malheureusement, leur ossature délicate est peu résistante et leur classe d'armure naturelle est inférieure à celle des autres races.

Ils ne peuvent obtenir qu'une résistance moins qu'optimale aux attaques galvaniques. Ils ont tendance à ne porter que des armures très rares et difficiles à obtenir et ont même souvent besoin d'armes spéciales.

Les Durendil font d'excellents **templiers** et **sages**.

VAMPHYR



Les vamphryi sont une race de monstres parasites qui ne supportent pas la lumière du soleil et ne survivent qu'en buvant le sang chaud des vivants.

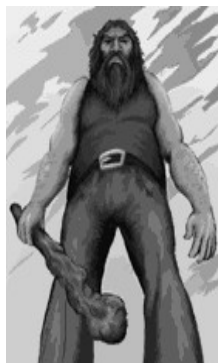
Lorsqu'ils sont à l'extérieur, à la lumière du jour, tous leurs attributs sont réduits de moitié et leur résistance à la lumière ne dépasse jamais une fraction de celle des autres personnages du groupe.

Malgré ce lourd handicap, ils présentent de puissantes résistances à la sorcellerie, à la terre, au froid, au mental, à l'hypnose et aux assauts aériens. Ils ont une constitution et une dévotion faibles et une résistance naturellement faible au feu, à la lumière et aux attaques électriques.

Ils excellent en tant que **nécromanciens**, **sorciers** et **assassins**.

Leur capacité spéciale au combat est de charmer l'ennemi afin qu'il devienne incapable de riposter ou même de commencer à attaquer ses propres compagnons pour aider le groupe.

GIANT



Les géants sont de grandes personnes au grand cœur qui font preuve d'une grande force physique. les hauts lieux où l'air est pur. Leur race est aussi ancienne que la terre elle-même et ils ont figuré dans tous les pays du monde. dans les récits anciens comme des forces du bien et du mal.

Leur constitution est impressionnante et ils ont une résistance massive à la magie du système et de la terre. On pourrait leur reprocher d'être peu intelligents et peu rapides, mais on peut supposer que cela découle naturellement de leur grande taille.

Ils font de superbes **guerriers** et **métallurgistes** et peuvent réussir en tant que **Rangers** avec de la persévérance.

Leur esprit ouvert et sérieux les rend vulnérables à de nombreux types d'attaques mentales et hypnotiques. Souvent, avec le temps, le Géant devient un redoutable combattant à mains nues, sans aucune arme.

Attributs des personnages

DESCRIPTIONS DES ATTRIBUTS

ATTRIBUTE	DESCRIPTION
Le renseignement	Détermine la probabilité qu'un personnage tire des leçons de ses succès. affecte la susceptibilité aux illusions. aide à inspecter les serrures. Peut aider les sages à comprendre.
Sagesse	Détermine la probabilité qu'un personnage tire des leçons de ses échecs. affecte la susceptibilité à la peur et à la suggestion.
Volonté	Détermine le niveau de stress mental et émotionnel qu'un personnage peut tolérer. Affecte la facilité avec laquelle il peut être contrôlé par les autres. aide au lancement et à l'invocation de nombreux sorts .
La force	Contrôle la capacité d'un personnage à pénétrer avec une arme, à forcer les portes et à réaliser d'autres prouesses musculaires. Les femmes subissent une pénalité de 20 % à la création.
Constitution	Détermine ce qui constitue un encombrement pour un personnage et capacité de charge. Affecte la réaction du personnage à diverses affections. Reflète les niveaux de puissance nécessaires pour restaurer la santé et la vitalité.
Vitesse	Détermine le nombre d'attaques qu'un personnage peut effectuer en combat et sa capacité à fuir. Peut être impliqué dans de nombreux tests physiques de temps de réaction.
Agilité	Permet au personnage de guider une arme vers une cible, d'esquiver un coup, de crocheter une serrure et d'esquiver les missiles et les projectiles. Affecte les dégâts subis lors d'une chute.
La fraternité	Reflète la capacité du personnage à négocier avec les npc et à les influencer. Les femmes bénéficient d'un bonus de 20 % à la création.
Dévotion	Détermine la vitesse à laquelle un personnage apprend de nouvelles compétences et maîtrise les compétences existantes. Peut influencer le succès des sanctuaires et des prières. Détermine le nombre de points de magie gagnés lors de la montée en niveau.
Métabolisme	Détermine la vitesse à laquelle un personnage brûle de la vitalité et regagne des points de vie, de la magie et récupère des conditions.
Le destin	Affecte la chance dans les situations critiques, comme lors de la réception d'un coup mortel ou d'une attaque magique. Lorsqu'il est utilisé pour sauver contre une attaque qui serait autrement fatale, il perd un point de façon permanente pour refléter ce miracle.

ATTRIBUTS DE BASE POUR LES RACES À LA CRÉATION DU PERSONNAGE

RACES	Int	Wis	Wil	Str	Con	Spe	Agi	Fel	Dév	Métropolitain	Des
Humain	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	10
Drow	45	40	40	35	35	40	40	40	45	40	10
Barrower	40	45	40	45	45	35	35	40	40	30	10
Loup	40	40	30	40	40	45	45	45	45	30	10
Feyfolk	45	50	40	20	20	45	50	40	40	50	20
Saurien	20	20	30	50	50	45	45	30	30	30	10
Naga	40	40	40	35	35	55	50	35	40	60	10
Drake	40	45	45	50	35	40	35	35	30	45	20
Rhattu	40	35	30	35	40	45	45	35	35	50	10
Leonar	35	40	45	45	40	40	40	45	35	30	10
Aeorb	50	50	50	20	20	25	25	30	50	25	10
Durendil	50	50	40	35	30	40	50	45	45	35	20
Vamphyr	40	45	45	40	30	45	40	40	30	60	10
Géant	35	40	35	60	50	30	35	40	35	40	10

Professions des personnages

DESCRIPTION DES PROFESSIONS AVEC POINTS DE VIE DE DÉPART ET CLASSE D'ARMURE

PROFESSIONS	HITPOINTS	AC+	DESCRIPTION
Guerrier	5D6	10	Le guerrier cherche à maîtriser tous les arts martiaux afin de remporter la victoire au combat.
Assistant	2D4	0	Le magicien pratique les arts anciens de la magie, tissant des sorts et des illusions.
Clerc	2D4	0	Le clerc est au service d'une divinité et acquiert des pouvoirs sacrés par la prière et la dévotion.
Thaumaturge	2D4	0	Le thaumaturge exploite les forces primitives de la nature et des éléments.
Nécromancien	1D6	0	Le nécromancien apprend des secrets impies en consultant les morts et les démons.
Ranger	4D6	10	Le Ranger acquiert ses compétences dans la forêt, en traquant les animaux et en chassant.
Voleur	2D6	10	Le voleur développe une expertise dans les arts du vol et de la filouterie.
Templier	4D6	10	Le templier est un chevalier sacré qui recherche l'aventure et les bonnes actions.
Berserker	5D6	10	Le Berserker est un barbare qui manifeste une terrible soif de sang au combat.
Bouffon	4D6	20	Le bouffon n'est pas du genre à rire, il envoie souvent ses ennemis à la mort avec un sourire.
Barde	2D8	0	Le barde est un artiste errant qui acquiert de nombreuses compétences au cours de ses voyages.
Métallier	4D4	10	Le forgeron étudie la construction, l'utilisation et l'emploi des armes.
Pirate	4D6	10	Le pirate est un voyou des mers qui a soif d'épée, de vol et de butin.
Assassin	2D8	20	L'assassin est le maître des arts mortels, du meurtre et de l'empoisonnement.
Sage	1D6	0	Le Sage est un érudit passionné qui s'efforce de découvrir les richesses des livres.

EXIGENCES EN MATIÈRE D'ATTRIBUTS POUR LA CRÉATION D'UN NOUVEAU CARACTÈRE

PROFESSIONS	Int	Wis	Wil	Str	Con	Spe	Agi	Fel	Dév
Guerrier				45		45			
Assistant	45								40
Clerc		45						45	45
Thaumaturge	45	50					40		40
Nécromancien	60		60						
Ranger	40	40		40	45				45
Voleur	35					45	45		
Templier		60	40	50				60	65
Berserker				50	45	45			
Bouffon	70		50	60		65	75	75	55
Barde	55	55					40	45	
Métallier	50						45		55
Pirate			55	50		55	60	50	
Assassin	65		40	50		50	50		50
Sage	60	45							35

COMBINAISONS BONUS DE RACE ET DE PROFESSION

PROFESSION	Hum	Drow	Barr	Loup	Fey	Saur	Naga	Drak	Rha	Leo	Aéo	Dur	Vam	Géant
Guerrier									-30%					+50%
Assistant														-50%
Clerc				+20%				-20%					-90%	-30%
Thaumaturge			+30%											
Nécromancien					+60%							-30%	+50%	
Ranger				+60%								-40%		
Voleur								-20%	+10%			-50%		-40%
Templier												+100%	-80%	
Berserker			+25%			+30%		+10%	-20%	+20%				
Bouffon														
Barde				-20%										
Métallier		-40%	+40%		-60%			+55%			-50%			+50%
Pirate									+70%					
Assassin		+80%			+90%		+50%		+80%				+80%	-20%
Sage			-20%			-50%		-20%			+100%			

BONUS MINIMUM AUX JETS DE DÉ POUR CRÉER UN PERSONNAGE EN FONCTION DE LA RACE ET DE LA PROFESSION

PROFESSION	Hum	Drow	Barr	Loup	Fey	Saur	Naga	Drak	Rhat	Leo	Aéo	Dur	Vam	Géant
Guerrier	10	15	10	ANY	25	ANY	10	ANY	13	ANY	45	15	ANY	10
Assistant	ANY	ANY	ANY	ANY	ANY	35	ANY	15	10	15	ANY	ANY	15	29
Clerc	15	10	10	ANY	10	AUCUN	20	31	30	15	15	ANY	AUCUN	28
Thaumaturge	15	10	12	15	ANY	AUCUN	15	25	25	25	15	ANY	20	30
Nécromancien	40	35	40	AUCUN	22	AUCUN	40	35	AUCUN	40	20	42	24	AUCUN
Ranger	10	15	ANY	ANY	AUCUN	AUCUN	20	25	25	20	45	32	30	15
Voleur	10	10	20	ANY	ANY	15	ANY	18	ANY	10	40	9	ANY	41
Templier	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	30	AUCUN	AUCUN
Berserker	20	30	12	15	AUCUN	ANY	25	14	24	13	AUCUN	35	25	15
Bouffon	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN
Barde	35	30	35	37	20	AUCUN	40	40	45	35	40	10	30	45
Métallier	30	32	25	20	48	AUCUN	25	30	30	40	AUCUN	10	40	30
Pirate	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	48	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN
Assassin	AUCUN	34	AUCUN	AUCUN	35	AUCUN	34	AUCUN	42	AUCUN	AUCUN	45	39	AUCUN
Sage	25	20	24	25	15	AUCUN	25	31	30	30	ANY	10	25	30

TITRES DES PROFESSIONS POUR LES NIVEAUX 1 À 9

PROF	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
GUERRE	Duelliste	Gardien	Mercenaire	Gladiateur	Épéiste	Conquero r	Tyran	Maître de guerre	Seigneur Suprême
WIZ	Magicien	Conjurateur	Enchanteresse	Halomancer	Sorcier	Archimage	Mage	ArchMagus	Roi mage
CLE	Acolyte	Disciple	Martinet	Prêtre	Apôtre	Saint	Prophète	Patriarche	Archange
THA	Dénot	Adepté	Médecin	Herboriste	Chaman	Cabaliste	Liste des éléments	Druide	Archidruide
NEC	Vatic	Moyen	Mystique	Anticlérical	Spirite	Occultiste	Warlock	Némésis	Baron de l'enfer
RAN	Éclaireur	Traceur	Bowman	Archer	Éclaireur	Woodsma n	Huntsma n	Yeoman	MountainKing
THI	Râteau	Pickpocket	Pieds-de-biche	Escroc	Rôdeur	Cambrioleur	Voleur	Malefictor	Maître de l'ombre
TEM	Écuyer	Gallant	Lancer	Chevalier	KnightErrant	Cœur de Lion	Paladin	Le Prince	Monarque
BERF	Kinsman	Clansman	Derviche	Maraudeur	Raider	Ravageur	Vengeur	Conquérant	SkullKing
JESR	Lutte contre l'alcoolisme	Imbécile	Bouffon	Joker	Trickster	Farceur	Juggerna ut	Harlequin	Rictus de la mort
BAR	Cantor	Le porteur de conte	Ménestrel	Sonneteer	Troubadour	Parolier	Poète du luth	Skald	Séraphin
MEH	Homme de pied	Porte-bouclier	Homme d'armes	Equipper	Outrigger	Artisan	Forgeron h	Armurier	ArmsMaster
PIR	Scallywag	Mutin	Capitaine	Commodore	Brigand	Blackguar d	Buccane er	Swashbuc kler	Corsaire
ASSN	Voyou	Harceleur	Coupe-gorge	Étrangleur	Meurtrier	Exécution er	Le renard	Tueuse	Revenant
SAG	Pédagogue	Boursier	Enseignant	Professeur	Médecin	Maître	Savant	Oracle	Illuminati

Compétences des personnages

COMPÉTENCES MARTIALES	DESCRIPTION
Tir à l'arc	La capacité à tendre et à tirer un arc avec suffisamment d'habileté pour atteindre une cible.
Hache et cimeterre	L'habileté à manier de grandes armes tranchantes au combat.
Coup de poignard dans le dos	La capacité de surprendre un adversaire par derrière avec une arme.
L'art de la lame	L'habileté à se battre avec un couteau ou une arme à courte portée en mêlée.
Déviation	L'habileté à dévier l'attaque d'un adversaire avec le tranchant d'une arme.
Marteau et masse	Les prouesses avec des armes contondantes utilisées pour matraquer ou écraser un adversaire au combat.
Cils et chaînes	L'habileté à manier des armes d'extension comme le fouet, la chaîne et le bâton au combat.
Métallurgie	La capacité de forger des armes puissantes et de les construire à partir de composants.
Bouclier	Art défensif consistant à bloquer les attaques et les missiles à l'aide du bouclier lors d'un combat.
Élingues&Bolas	L'art de manier et d'utiliser des armes qui sont lancées ou qui projettent des projectiles.
Lance&Lance	Habileté à manier des armes longues au combat.
Personnel&Rod	Habileté à manier le bâton, la baguette et le bâton magique au combat.
La maîtrise de l'épée	Prouesses au combat avec des armes longues et étroites.

COMPÉTENCES PHYSIQUES	DESCRIPTION
Précision	Aide à atteindre une cible lors du lancement, du tir ou de la mise à feu d'un projectile.
Vision astrale	Discipline perceptive permettant à l'initié de voir ce qui est invisible.
Berserking	Un art mortel impliquant une méthode spéciale d'attaque avec des armes en combat.
Escalade	L'aptitude physique à escalader des murs, à gravir des falaises et à se laisser tomber dans des fosses.
Evasion	La capacité à effectuer une retraite stratégique en toute sécurité et sans blessure au cours d'un combat.
De main à main	L'habileté avec laquelle on se bat lorsqu'on est désarmé au combat.
Iajitsu	L'art de bloquer les coups de manière à détruire les armes.
L'inspection	L'art de deviner le fonctionnement, les faiblesses et la conception des dispositifs mécaniques.
Mains de fer	Technique d'arts martiaux consistant à concentrer la force dans un seul coup de main.
Coup mortel	La connaissance des zones critiques du corps et des cibles nécessaires pour porter un coup fatal.
Lockpicking	L'art de crocheter les serrures des portes et des coffres.
Musique	Maîtrise des instruments de musique et de l'harmonie.
Ninjitsu	L'art secret du combat à mains ouvertes pour infliger un maximum de dégâts à l'ennemi.
Vol qualifié	L'art du larcin qui consiste à dépouiller des étrangers de leurs objets de valeur sans qu'ils soient découverts.
Éclaireur	La capacité à repérer des éléments cachés lors de l'exploration de zones inconnues.
Furtivité	La capacité de se cacher dans l'ombre ou derrière des éléments de terrain.
Natation	Capacité physique à traverser des eaux profondes à gué sans se noyer.
Lancer	Habileté à lancer des objets de manière à atteindre une cible.
Tromperie	L'art d'utiliser des accessoires et des farces pour tromper ses adversaires au combat.

COMPÉTENCES MENTALES	DESCRIPTION
Alchimie	L'étude magique des quatre éléments que sont le feu, l'air, l'eau et la terre.
Histoire ancienne	Connaissance du passé lointain des coutumes, des peuples, des lieux et des événements.
Arcane	L'étude des secrets et des sorts magiques les plus puissants, les plus dangereux et les plus arcaniques.
Analyse	Le talent d'identifier et de classer les objets en fonction de leurs propriétés.
Troc	La capacité de négocier avec les marchands et d'obtenir le prix le plus juste dans le commerce.
Diplomatie	L'art de la négociation nécessaire pour interagir avec des créatures intelligentes.
Armes à feu	Compétence en matière de manipulation, de chargement, de visée et de tir d'armes à projectiles.
Incantation	La capacité de réciter des sorts écrits sur des parchemins et de les lancer avec succès.
Invocation	La capacité d'invoquer et de cibler correctement les pouvoirs magiques d'un objet.
Litanie	L'étude sacrée des prières divines qui conduisent au pouvoir et à la faveur des dieux.
Méditation	La maîtrise des fonctions internes du corps et des états mentaux.
Méphistique	L'art d'appliquer du poison sur les armes afin d'en augmenter l'efficacité.
Mythologie	La connaissance des légendes et des traditions concernant les créatures et les êtres étranges.
L'histoire de la nature	L'art d'identifier et de mélanger les ingrédients des plantes, des poudres et des réactifs.
Nécromancie	Communication avec les esprits des morts et des démons pour acquérir des secrets occultes.
Scribe	Degré d'alphabétisation en ce qui concerne les travaux écrits et capacité à copier avec précision des parchemins.
Sorcellerie	L'art magique de mémoriser et de jeter des sorts.

COMPÉTENCES	ACQUÉRIR AU NIVEAU 1
Précision	Ranger, métallurgiste
Alchimie	Thaumaturge, Ranger, Voleur, Berserker, Métallier, Assassin
Histoire ancienne	Sage
Arcane	Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Barde, Sage
Tir à l'arc	Guerrier, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin
Analyse	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Vision astrale	(AUCUN)
Hache et cimeterre	Guerrier, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin
Coup de poignard dans le dos	Ranger, Voleur, Bouffon, Barde, Pirate, Assassin
Troc	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Berserking	Berserker
L'art de la lame	Sorcier, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin, Sage
Escalade	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Déviaton	(AUCUN)
Diplomatie	Barde, Métallier, Pirate, Sage
Evasion	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Armes à feu	(AUCUN)

Marteau et masse	Guerrier, clerc, thaumaturge, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin
De main à main	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Iajitsu	(AUCUN)
Incantation	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
L'inspection	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Invocation	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Mains de fer	Bouffon, Assassin
Cils et chaînes	Guerrier, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin
Coup mortel	Ranger,Berserker,Bouffon,Métallier,Pirate,Assassin
Litanie	Clerc, Templier
Lockpicking	Ranger, Voleur, Bouffon, Barde, Pirate, Assassin
Méditation	(AUCUN)
Méphistique	Thaumaturge,Ranger,Voleur,Berserker,Bouffon,Barde,Pirate,Assassin,Sage
Métallurgie	Sage
Musique	Bouffon, Barde, Sage
Mythologie	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage

COMPÉTENCES	ACQUÉRIR AU NIVEAU 1
L'histoire de la nature Nécromancie	Thaumaturge, Ranger, Sage Nécromancien
Ninjitsu	Bouffon, Assassin
Vol qualifié	Voleur, Bouffon, Barde, Pirate, Assassin
Éclaireur	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Scribe	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin
Bouclier	Guerrier, clerc, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin
Élingues&Bolas	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Sorcellerie	Sorcier, Bouffon, Barde, Pirate, Sage
Lance&Lance	Ranger,Voleur,Berserker,Bouffon,Barde,Pirate,Assassin
Personnel&Rod	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Furtivité	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Natation	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Voleur, Templier, Berserker Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin, Sage
La maîtrise de l'épée	Guerrier, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin
Lancer	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage










Tromperie	Bouffon
-----------	---------







Résistances des personnages




RÉSISTANCES DE BASE POUR TOUTES LES RACES À LA CRÉATION DU PERSONNAGE









RACE S	Sy s	De a	Ain si, r	Ain si, n	Me n	Me s	Lu m	A x r	Fi r	Co r	Ai r	Aq u	Ea r	Ca u	G al	Par	LIMITS
Humain	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	(AUCUN)
Drow	0	0	20	10	10	60	10	20	0	0	10	10	0	0	0	0	Système<= 80
Barrow er	10	10	10	10	10	10	10	20	10	10	10	10	25	10	0	10	Galvanique<= 40
Loup	10	10	10	0	0	0	10	10	10	25	10	10	10	10	10	10	Sonic<= 50
Feyfolk	0	50	50	5	10	20	10	0	0	0	0	0	30	0	0	0	Système<= 40
Sauria n	20	10	20	10	0	0	20	25	20	0	0	10	10	40	20	20	Froid<= 50
Naga	10	10	10	10	10	0	10	50	5	0	10	10	10	40	0	0	Mesmeric<= 30
Drake	30	10	20	10	10	10	10	10	50	0	10	10	0	30	10	0	Froid<= 60
Rhattu	10	15	10	0	0	0	10	15	10	20	5	10	10	15	5	0	Sonic<= 50
Leonar	10	10	10	0	20	20	10	10	10	40	0	10	10	10	0	0	Sonic<= 50
Aeorb	0	0	20	20	40	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Luma<= 40
Durend il	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	70	10	0	10	Galvanique<= 70
Vamph yr	10	10	25	10	15	20	0	10	10	15	10	10	25	10	10	10	Luma<= 20
Géant	50	10	10	10	0	0	10	10	0	10	0	10	20	10	10	0	Mental<= 70


Conditions de caractère


	CONDITION	DESCRIPTION
	HITPOINTS	Le nombre de points de dégâts qu'un personnage peut subir avant de mourir. Une fois mort, un personnage ne peut être ressuscité que par la magie. S'il est mort depuis plus de 7 jours, il doit être ressuscité. Certaines classes de personnages ont toujours besoin d'un sort de Relèvement des morts pour être ramenées à la vie. L'icône "OK" s'affiche lorsqu'un personnage n'a pas de conditions en suspens. Si le personnage est mort, cette icône s'affiche pour son état ainsi qu'une tête de mort dans la fenêtre de portrait. Lorsque le personnage est mort depuis plus d'une semaine, les yeux du crâne s'éteignent dans la fenêtre du portrait.
	ESPRIT	Le jet de sauvegarde contre la démoralisation en présence du mal. Une fois l'esprit réduit, le personnage doit sauvegarder contre cette condition ou devenir de plus en plus craintif jusqu'à ce qu'il soit incapable de faire quoi que ce soit d'autre que de se recroqueviller dans la peur.
	VITALITÉ	L'endurance dont dispose un personnage avant de s'endormir de fatigue. Elle augmente au fur et à mesure de l'avancement des niveaux en fonction de l'attribut CONSTITUTION. Si la CONSTITUTION est augmentée, cela se traduira par des gains de vitalité plus importants lors de la montée en niveau.
	MAGIQUE	Le nombre de points de magie dont dispose un personnage pour utiliser la magie. Il augmente à l'avancement de niveau en fonction de l'attribut DEVOTION. Les points de magie peuvent être restaurés en reposant le groupe, en buvant aux fontaines magiques, en mangeant ou en utilisant certains objets magiques et en équipant des objets magiques spéciaux qui rechargent les points de magie.
	ENCUMBRANCE	Le degré d'encombrement d'un personnage. Le fait d'être encombré entrave la plupart des actions d'un personnage jusqu'à ce qu'il allège sa charge. La FORCE est liée à la capacité de portage ; une augmentation de la force permet donc au joueur de porter des charges plus lourdes.
	BEHOLDEN	Un état dans lequel un personnage est sous le contrôle hypnotique d'un autre. Ce contrôle dure tant que l'entité à laquelle il est soumis est en vie. Si cette entité meurt, le personnage n'est plus soumis et retrouve ses facultés. Lorsqu'il est sous emprise, il attaque souvent ses propres compagnons et agit au nom de l'entité à laquelle il est soumis.
	INCONSCIENT	Lorsqu'un personnage est complètement assommé et insensible. Il est alors plus facile de le frapper au combat et il subit plus de dégâts lorsqu'il est touché. Les personnages peuvent être ranimés par différents types de magie et parfois en étant frappés.
	SOMMEIL	Un personnage dort pour récupérer de la vitalité et lorsqu'il est endormi par un enchantement. Un coup le réveillera souvent instantanément lorsqu'il est endormi. Lorsqu'il dort, un personnage est plus facile à toucher et à endommager.
	SILENCE	Une condition qui a rendu la victime incapable de parler ou d'incanter des sorts. Jusqu'à ce que cette condition soit dissipée, la victime ne peut pas utiliser de magie en combat qui nécessite une incantation.
	PEUR	Un personnage tremble de terreur et doit sauvegarder contre elle à chaque round ou être incapable d'agir en combat. Si un personnage est suffisamment effrayé, il peut essayer de s'enfuir !
	CONFUSION	Un personnage confus subit une pénalité lors de l'exécution des actions suivantes

		La plupart des actions de combat et les rounds de combat peuvent être manqués s'ils ne réussissent pas à sauvegarder contre cette condition.
	IRRITATION	Un personnage irrité est rongé par l'urticaire et les démangeaisons et peut rater son round de combat s'il ne réussit pas à sauvegarder contre état. Une condition mineure qui peut être soignée par une simple magie de guérison ou en la laissant s'estomper.
	BERSERK	Lorsqu'un personnage devient berserk, il est pris d'une rage folle et inflige des dégâts et des attaques supplémentaires en combat. En fonction de sa compétence Berserking, il peut attaquer les membres de son groupe s'il est tellement en colère qu'il oublie qui est l'ennemi. En développant sa compétence Berserking, il apprendra à contrôler et à diriger ses attaques vers l'ennemi.
	NAUSEA	Un personnage nauséeux se sent tellement mal qu'il risque de rater son tour de combat s'il rate son jet de sauvegarde. La nausée est une affection mineure qui peut être soignée par un simple sort magique ou même en se débarrassant spontanément de ses effets.
	AVEUGLEMENT	Lorsqu'ils sont aveuglés, les personnages ne peuvent pas voir leurs ennemis et s'agitent dans tous les sens, avec peu de chances de toucher leurs adversaires. Les sorts nécessitant la vue ne peuvent être lancés par le personnage tant qu'il n'a pas recouvré la vue.
	CURSE	Une fois qu'un personnage est maudit, tout ce qu'il tente de faire semble aller de travers. Ses attaques sont maladroites, ses sorts sont inefficaces et il a du mal à dormir sans être frappé par de mystérieuses affections. La malédiction peut être guérie en dormant dans un sanctuaire sacré pour la nuit ou lançant un sort pour dissiper la malédiction.
	POISON	Lorsqu'il est empoisonné, un personnage commence à subir des dégâts à chaque round où il ne sauve pas contre le poison. La condition peut disparaître d'elle-même, mais il est probable que le personnage mourra d'abord de la perte successive de points de vie s'il n'est pas soigné ou si on ne lui donne pas un antidote. Lorsqu'il est empoisonné, le personnage est également ralenti dans le nombre d'actions qu'il peut effectuer au cours d'un round de combat.

	CONDITION	DESCRIPTION
	CHARME	Cet état signifie que le personnage est légèrement prédisposé à un autre et peut même se battre en son nom contre son propre parti. Les personnages charmés font des erreurs et peuvent être facilement persuadés de parler de sujets ou de révéler des informations.
	MALADIES	La maladie est l'une des pires conditions car lorsqu'elle n'est pas traitée, elle ne guérit pas naturellement et commence à générer une grande variété d'effets secondaires, y compris la paralysie, l'empoisonnement, l'irritation et la cécité. Ne dormez jamais lorsqu'un personnage est malade, guérissez toujours la maladie en premier. Le meilleur moyen de guérir une maladie est de dormir dans un sanctuaire sacré, de boire à une fontaine magique, de manger ou de consommer des objets magiques aux pouvoirs curatifs ou de demander à un clerc de lancer un sort sur le personnage pour guérir l'affliction. Si elle n'est pas soignée, la maladie peut entraîner la mort. Pire encore, vous pouvez découvrir que vous pouvez ressusciter un personnage qui est toujours porteur de la maladie et qui mourra peu après s'il n'est pas traité et guéri une fois toutes. À des niveaux plus élevés, le compagnon de la rangée avec le porteur peut lui-même être infecté.
	INSENSÉ	Un personnage rendu fou peut attaquer les membres de son groupe ou simplement être mis hors d'état de nuire en bafouillant et en fulminant. Parfois, les effets se dissipent d'eux-mêmes, mais une guérison est nécessaire.

		Il est possible de lancer un sort pour restaurer l'esprit, ainsi que de boire à fontaine magique ou de boire une potion magique pour en atténuer les effets.
	PETRIFICATION	Un état dans lequel le personnage a été transformé en pierre. Lorsqu'il est pétrifié, il ne peut ni agir ni bouger. Il est plus facile de le toucher au combat, mais il peut être plus difficile de le pénétrer car il n'est plus qu'une statue. Cet état doit être traité avec une fontaine magique, un sort de guérison ou une potion magique pour en dissiper l'effet.
	PARALYSE	Le personnage ne peut pas bouger, est facilement touché par un ennemi et peut subir jusqu'à deux fois plus de dégâts dans cet état. peut parfois sortir de sa paralysie en recevant un coup qui lui inflige des dégâts. La paralysie disparaît parfois d'elle-même et, lorsqu'il dort, elle se rétablit en temps voulu.
	BLINK	Le personnage commence à cligner et à perdre sa visibilité, ce qui le rend beaucoup plus difficile à toucher en combat tant que l'effet dure.
	LYCANTHROPY	La malédiction du loup-garou. Cette malédiction n'est visible qu'à la tombée de la nuit, lorsque la lune se lève. Le portrait se transforme alors en un loup fantôme hargneux. Cette condition, si elle n'est pas guérie signifie que lorsque le groupe tente de se battre la nuit, le personnage se transformera probablement en loup-garou au le plus inopportun et commencera à attaquer ses propres compagnons.
	INVISIBILITÉ	Le personnage ne peut pas être vu du tout. Dans cet état, il peut attaquer et infliger des dégâts supplémentaires aux créatures qui ne s'y attendent pas, y compris des dégâts doubles ou triples, en particulier lorsqu'il s'agit de poignarder dans le dos. Cet état équivaut à celui de "caché", sauf qu'il est beaucoup plus difficile à détecter pour les ennemis. Les ennemis utilisent l'INTELLIGENCE pour détecter les personnages invisibles et déterminer s'ils peuvent être vus.
	PROTECTION	Le personnage est entouré d'un champ spécial qui lui confère une protection contre les attaques de certains types de créatures, déterminées par le sort utilisé pour le protéger.
	MORPHED	Cet état n'a pas d'icône, mais il est évident que le portrait du personnage se transforme en canard, en grenouille ou en souris. Il est possible que le personnage soit capable d'accomplir des actions dans cet état qu'il ne pourrait pas accomplir autrement, mais il sera relativement inutile en combat, incapable de se battre jusqu'à ce que l'effet se dissipe.
	BOUCLIER MAGIQUE	Un champ spécial autour du personnage qui l'aide à repousser toutes les attaques magiques jusqu'à ce qu'il se dissipe.
	BOUCLIER ANTI-MISSILES	Un champ spécial autour du personnage qui aide à repousser toutes les attaques de projectiles jusqu'à ce qu'il se dissipe. Cela inclut les projectiles comme les flèches, les projectiles, les objets lancés et les munitions tirées des armes, ainsi que les attaques magiques utilisant des pierres ou des éclats.
	FIZZLEFIELD	Ce champ a tendance à augmenter considérablement le risque que le personnage affligé bâcle ses sorts, en augmentant le risque qu'ils fassent long feu, qu'ils échouent ou qu'ils se retournent contre lui.

	CONDITION PARTICULIÈRE	DESCRIPTION
	CACHÉ	Lorsqu'un personnage réussit à se cacher dans l'ombre pendant un combat, cette icône s'affiche pour indiquer qu'il a réussi. Depuis cette cachette, il peut alors tenter de poignarder l'ennemi dans le dos. S'il réussit, il peut infliger des dégâts doublés, voire triplés, en fonction de son niveau de compétence en matière de poignardage dans le dos .

	COURSE	Cette icône indique qu'un personnage a réussi à esquiver l'ennemi et qu'il fuit maintenant le combat. Il peut encore être touché pendant cette phase, mais lorsque tout le groupe l'aura rejoint, il quittera le combat et s'. La compétence EVASION détermine la capacité d'un personnage à échapper à une bataille lors d'un "retrait stratégique". Les joueurs astucieux qui développent leurs compétences en matière de fuite au combat peuvent découvrir que la retraite est parfois l'option la plus sage.
---	---------------	---

Classe d'armure du personnage

La classe d'armure totale d'un personnage est une combinaison de tous les facteurs qui affectent la classe d'armure, additionnés pour obtenir un total.

CNA	+	Classe d'armure naturelle	La classe d'armure avec laquelle une certaine race commence (écailles, fourrure)
BAC	+	Armure corporelle Classe	Classe d'armure (les créatures diffèrent par leur dureté)
CAC	+	Condition Classe d'armure	Conditions affectant le personnage modifiant la classe d'armure (paralysie, pétrification)
IAC	+	Armure de l'objet Classe	Equipement d'armure ajouté au corps
MAC	+	Classe d'armure magique	Effets magiques sur le personnage modifiant la classe d'armure
	=		
TAC		Classe d'armure totale	(La somme de toutes les autres classes d'armures)

Magie

Plus de 144 sorts magiques peuvent être utilisés par les personnages dans le Grimoire et ils ont presque tous des effets qui dépendent du contexte dans lequel ils sont lancés, de la personne qui les lance et de celle qui est visée.

Tous les sorts lancés par les joueurs nécessitent une certaine quantité de points de magie à chaque niveau de puissance, qui augmente au fur et à mesure que la puissance du sort s'accroît.

Le principal facteur déterminant le nombre de points de magie qu'un personnage obtient à l'avancement est l'attribut **DÉVOTION**. L'augmentation de la **Dévotion** se traduira par des gains plus importants de points de magie qui pourront être utilisés pour lancer des sorts une fois que le personnage aura progressé en niveau.

Les taux de récupération des points de magie varient selon les races et sont directement liés au **MÉTABOLISME**. Mettre des points dans l'attribut **MÉTABOLISME** permet de récupérer des points de magie plus rapidement au repos.

Lancer des sorts

LES LIVRES DE SORTS UTILISÉS PAR TOUTES LES PROFESSIONS













LIVRE D'OR	DESCRIPTION
SORCERY	Le livre de sorcellerie a été créé par des sorciers et rédigé avec des sorts qu'ils utilisaient pour manipuler les forces de la réalité elle-même.
SAINTE	Le livre des enchantements sacrés a été créé par les clercs et les templiers avec des sorts spirituels pour guérir et appeler le divin à l'aide.
UNHOLY	Le livre de la magie impie était rempli de sorts permettant de conjurer le mal, de provoquer le chaos et de contrôler les démons et les morts-vivants
PAGAN	Le livre de magie païenne contient des sorts permettant de puiser dans les forces de la nature, de commander aux élémentaires et aux puissances primitives.
SAGE	Le livre des sages est écrit avec des sorts qui utilisent les pouvoirs ésotériques et astraux pour augmenter la compréhension et la maîtrise de la réalité à un niveau plus profond.

EXIGENCES EN MATIÈRE DE CASTING POUR LES PROFESSIONS

PROFESSIONS	COMPÉTENCE EN MATIÈRE DE SORTS	LIVRES D'ORTHOGRAPHE	NIVEAU DE LA CASTE	GAIN D'ORTHOGRAPHE
Guerrier	Sorcellerie	PAGAN	9	1
Assistant	Sorcellerie	SORCERY	1	3
Clerc	Litanie	SAINTE	1	3
Thaumaturge	Alchimie	PAGAN	1	3
Nécromancien	Nécromancie	UNHOLY	1	4
Ranger	Alchimie	PAGAN	4	2
Voleur	Alchimie	PAGAN	6	1
Templier	Litanie	SAINTE	3	2
Berserker	Alchimie	PAGAN	10	1
Bouffon	Sorcellerie	SAGESSE DES SORCERIES	3	2
Barde	Sorcellerie	SORCERY-HOLY	3	2
Métallier	Alchimie	SAGE	6	1
Pirate	Sorcellerie	PAGAN DE SORCETERIE	6	2
Assassin	Alchimie	UNHOLY-PAGAN	4	2
Sage	Sorcellerie	SAGE	1	4

Pages du livre de sorts

Chaque école de magie possède une page du livre des sorts consacrée à sa discipline particulière. Chaque lanceur de sorts utilisera les sorts de différentes pages en fonction de la profession qu'il a choisie. Chaque sort a une progression différente en termes de puissance, avec des résultats de plus en plus impressionnants. Le livre de sorts comporte douze pages au total.

INCENDIE		La maîtrise des sorts qui utilisent le feu, la chaleur et la lumière ou qui commandent les forces qui s'y trouvent pour les modeler selon la volonté du lanceur.
FROST		L'enchantement et l'utilisation du froid, de la glace et des explosions de pouvoir glaciales pour geler les ennemis dans leur course.
AIR		Le contrôle de l'air pour invoquer les vents, asphyxier les monstres ou purifier l'atmosphère autour du groupe.
EAU		Le pouvoir de commander l'eau, de marcher dessus, de l'évacuer des adversaires ou de la contrôler à l'intérieur du corps.
TERRE		Invoquer les forces naturelles de la terre pour provoquer des tremblements de terre, créer des golems, marcher sur de la lave ou pourrir des armures et ouvrir des coffres et des portes en bois.
ESPRIT		Sorts concernant l'être intérieur, y compris la guérison, le traitement, l'arrêt des poisons ainsi que la bénédiction et la restauration de l'esprit d'autrui.
PSYCHE		Le pouvoir de contrôler et de lire dans les esprits, de provoquer le sommeil, de voir à distance, de deviner les secrets et de détecter les choses cachées.
ASTRAL		La conjuration et la maîtrise des forces magiques pour canaliser, bloquer et provoquer des enchantements sur des objets inanimés.
INFERNALE		L'invocation, le bannissement et la création de forces maléfiques et d'envoûtements, ainsi que le commandement de démons.
NECROMANTIQUE		Le pouvoir de contrôler la mort et les morts-vivants et de puiser dans la force vitale.
ARCANUM		Des formules magiques puissantes et anciennes qui ne peuvent être apprises que dans de vieux tomes et livres interdits.
ELDRITCH		Une magie étrange qui cherche à contrôler la réalité elle-même et à atteindre d'autres dimensions et plans d'existence.

FIRE										
SOURIRE	SAVEVS	S O R	H O L	U N H	P A G	S A G E	PPL	CIBLE	F/B	
FLASH AVEUGLANT	LUMA	1			1		4	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE.								
	Un brillant éclair de lumière qui aveugle les ennemis en combat. Les créatures qui ne voient pas ou qui voient par écho ne sont pas affectées. Affecte un groupe de monstres pour une durée déterminée par le niveau de puissance du sort.									
DANSE LUMIÈRES	MESMÉRIC	2					6	TOUS LES ENNEMIS	1 / 0	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.								
	Un rideau illusoire de rayons scintillants qui a un assortiment d'effets aléatoires sur les monstres, y compris l'endormissement, la nausée, la confusion et parfois l'inconscience. Affecte 3 monstres + le niveau de puissance.									
BOULON D'ÉNERGIE	GALVANIC	1					4	ENEMY	0 / 0	
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.								
	Un seul éclair ondulant d'énergie électrique qui inflige 1D4 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre. Les élémentaires électriques sont renforcés par cette énergie, tandis que les créatures composées de liquide ou d'eau peuvent s'écraser sur l'éclair et en transférer les effets au lanceur de sorts. Lancer ce sort pendant que la natation n'est pas recommandée.									
BOUCLIER DE FEU		5	3		4		8	COMRADE	0 / 0	
	Augmente la résistance à la chaleur d'un membre du groupe du lanceur de sorts. Les jets de sauvegarde de ce membre du groupe contre les attaques à base de feu sont grandement améliorés.									
BALLON DE FEU	INCENDIE	4			3		12	TOUS LES ENNEMIS	1 / 1	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.								
	Une boule de feu se dirige vers les adversaires et explose au contact. Elle inflige 3D4 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre par niveau de puissance. Peut restaurer les points de vie des créatures du plan du feu ou composées de feu.									
LEAPING SPARKS	GALVANIC				1		6	ENEMY	0 / 0	
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.								
	De dangereuses étincelles jaillissent de l'air autour d'un monstre, infligeant 2D2 points de dégâts par niveau de puissance. Les élémentaires électriques sont renforcée par les effets de ce sort.									
BOULON ÉCLAIRCISSEANT	GALVANIC	8	6		6		14	ENEMY	2 / 2	
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.								
	Invoque des cieux un arc électrique tonitruant qui inflige 3D3 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre. Les élémentaires électriques sont renforcés par cette énergie, tandis que les créatures composées de liquide ou d'eau peuvent s'écraser sur l'éclair et en transférer les effets au lanceur de sorts. Il n'est pas recommandé de lancer ce sort en nageant.									
MISSILE MAGIQUE	SORCERY	2					4	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.								

	Un sort classique de sorcier qui ne se retourne jamais, ne rate jamais et contre lequel il n'y a pas de jet de sauvegarde. Il inflige 1D6 points de dégâts par niveau de puissance. Ce missile vise toujours un seul monstre. Certaines créatures enchantées peuvent absorber l'énergie magique de ce sort et régénérer les dégâts.										
FIRESTORM	INCENDIE	12			16		22	TOUS LES ENNEMIS	2 / 1		
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.									
	Une nuée de feu rugissante qui dure de 1 à 6 rounds selon le niveau de puissance et qui inflige 2D8 points de dégâts à tous les monstres qui s'y trouvent. La puissance de cette nuée diminue de 25% à chaque round. Les élémentaires et toutes les autres créatures composées de feu sont immunisées contre ses effets et peuvent être revigorées par lui.										
FLARE SOLAIRE	LUMA	18					28	RANGÉE D'ENNEMIS	4 / 0		
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE.									
	Ce sort aveugle tous les adversaires qui ratent leur jet de sauvegarde pendant une durée déterminée par la puissance à laquelle il est lancé.										
BRÛLURE GRASP	INCENDIE		6	1	8		8	ENEMY	2 / 0		
	Les mains du lanceur de sorts se transforment en flammes magiques incandescentes et peuvent être placées sur un adversaire pour le ronger jusqu'à l'os. Le lanceur doit avoir les mains libres et un contact visuel avec la cible pour pouvoir lancer le sort.										
BIOPHOSPHORE						1	2	PERSISTER	0 / 0		
	Grâce à ce sort, un magicien peut prendre presque n'importe quel petit objet organique, qu'il s'agisse d'feuille ou d'un bout de bois, et le faire briller faiblement pendant plusieurs heures, selon la force du sort. Ce sort est utile pour les zones sombres et les endroits où une certaine lumière est nécessaire.										
MARCHE CONTRE L'INCENDIE			26				30	PERSISTER	0 / 0		
	Permet au groupe de traverser le feu ou la lave. Persiste jusqu'à ce que le groupe remette les pieds sur terre ou jusqu'à ce qu'il fasse un pas par niveau de puissance. Le groupe ne peut pas se reposer tant qu'il est sous l'effet de cette magie.										
F R O S T											
SOURIRE	SAVEVS	S O R	H O L	U N H	P A G	S A G E	PPL	CIBLE	F/B		
COLD SHIELD		4	5		3		8	COMRADE	0 / 0		
	MODIFIANTS										
	Augmente la résistance au froid d'un membre du groupe du lanceur de sorts. Les jets de sauvegarde contre les attaques basées sur le froid sont grandement améliorés.										
CONE DE FROID	FROID	6			8		16	TOUS LES ENNEMIS	4 / 0		
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.									
	Un large éventail de gaz glacial enveloppe les monstres en leur infligeant 3D4 points de dégâts par niveau de puissance, jusqu'à 7 monstres au total. Créatures composées d'eau qui échouent à leur jet de sauvegarde seront .										
FOG OF FROST (BROUILLARD DE GIVRE)	FROID	8			10		12	TOUS LES ENNEMIS	2 / 0		
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.									
	Ce brouillard s'abat sur un seul groupe de monstres, provoquant confusion et irritation, tandis que du givre se forme sur leurs armes, leurs armures et leurs peaux. La durée de ses effets est déterminée par le niveau de puissance.										
COMÈTE DE DOOM	MESMÉRIC					12	10	TOUS LES ENNEMIS	2 / 0		
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILES.									
	Crée l'illusion d'un présage de malheur cosmique dans les cieux, démoralisant l'adversaire et le soumettant à la peur pour une durée déterminée par le niveau de puissance. Certaines créatures peuvent s'enfuir ou rester confus de terreur. Les monstres moins intelligents seront										

	n'a pas été affectée par ce signe avant-coureur.										
HAILSTORM	SYSTÈME	8			6		18	TOUS LES ENNEMIS		4 / 0	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILES. PROTECTION.									
	Conjure une pluie impitoyable de pépites de glace qui s'abat sur les monstres en leur infligeant 2D6 points de dégâts par niveau de puissance. Cette tempête dure jusqu'à jusqu'à 6 rounds, en diminuant l'intensité de 20% à chaque round.										
SHIVERS	FROID			3	3		6	ENEMY		0 / 0	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILES. PROTECTION.									
	Refroidit les fluides corporels internes de tout monstre en lui infligeant 1D4 points de dégâts par niveau de puissance et en l'incapacitant éventuellement s'il échoue son jet de sauvegarde contre le froid, le rendant incapable de faire quoi que ce soit d'autre que de s'endormir. grincement de dents pendant 1 round.										
ICEBALL	FROID	4			4		12	TOUS LES ENNEMIS		1 / 2	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILE.									
	Une boule de glace se brise sur tout monstre qu'elle touche. Inflige 3D4 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre par niveau de puissance auquel il est lancé.										
GRAND FROID	FROID	7		9	6		14	ENEMY		6 / 0	
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.									
	Un monstre qui ne réussit pas son jet de sauvegarde contre les attaques de froid subit jusqu'à 125-275 points de dégâts et peut être tué instantanément. Les créatures composées d'eau, de cristal ou de verre ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Le montant des dégâts varie en fonction du niveau de puissance.										
REFROIDISSEMENT TOUCHER	FROID	1		2	1		2	ENEMY		1 / 0	
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.									
	Un panache de gaz glacé affecte 1 monstre, lui infligeant 1D6 points de dégâts par niveau de puissance. Les monstres composés de cristal ou de deviennent plus fragiles et voient leur blindage réduit.										
PARALYSES	PARALYTIQUE	6	5			5	10	ENEMY		0 / 0	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.									
	Abaisse la température corporelle d'un seul monstre et le paralyse. L'efficacité est déterminée par le niveau de puissance auquel le sort est lancé.										
CONGÉLATION SPHERE	FROID	14		9			19	TOUS LES ENNEMIS		5 / 0	
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.									
	Tente de geler rapidement jusqu'à 6 monstres d'affilée. Même en sauvegardant contre le froid, les monstres subissent des dégâts. Les créatures composées d'eau, de cristal ou de verre peuvent être tuées instantanément par sort. Le succès du sort varie en fonction du niveau de puissance.										
ÉCLAIRCISSEMENT DU GLACIER	FROID	11			9		24	RANGÉE D'ENNEMIS		6 / 0	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILE.									
	Un gros morceau de glace se matérialise en plein vol et explose, projetant des éclats dans toutes les directions. Toute créature se trouvant dans la région immédiate peut être gelée ou subir 4D8 points de dégâts par niveau de puissance du sort.										

AIR											
SOURIRE	SAVEVS	S O R	H O L	U N H	P A G	S A G E	PPL	CIBLE	F/B		
SON DU MOULIN À VENT	SONIC	5				2	10	RANGÉE D'ENNEMIS	0 / 0		
	Inflige 1D3 points de dégâts par niveau de puissance à un maximum de 6 monstres. + niveau de puissance. Les créatures composées de cristal ou de verre doivent sauvegarder contre les soniques ou être détruites. Les monstres qui voient l'aide de l'écho peuvent être aveuglés par ce sort.										
PURIFIER L'AIR			6		4	10	18	SPÉCIAL	2 / 0		
	Ce sort tente de débarrasser l'air autour du groupe de tous les nuages, tempêtes, vapeurs, fumées et brouillards. Son succès dépend du niveau de puissance du sort par rapport au niveau de puissance des nuages magiques qu'il tente de disperser.										
SILENCE	SORCERY	4	2			7	9	ENEMY	0 / 0		
	Une bulle d'énergie absorbant le son se forme autour de la tête du monstre, l'empêchant de faire des incantations. La durée et l'intensité dépendent du niveau de puissance.										
SOMMEIL	MESMÉRIC	1	1			2	4	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0		
	Ce sort apparemment innocent mais utile envoie les monstres au pays des berceuses s'il réussit, les amadouant pour ce que leurs adversaires ont prévu de faire ensuite. La réussite ou l'échec dépend du niveau de puissance auquel il est lancé et de la résistance à l'hypnotisme du monstre qu'il affecte.										
STINKING (PUANT) CLOUD	AIR	6		5	6		18	TOUS LES ENNEMIS	2 / 0		
	En lançant ce sort, un nuage persistant de gaz nauséabond apparaît. Il dure de 1 à 7 rounds selon le niveau de puissance et oblige les monstres qui s'y trouvent à sauvegarder contre la résistance à l'air sous peine d'être pris d'une violente nausée. La puissance de ce nuage diminue de 50 % à chaque round. Sur les créatures qui n'ont pas besoin d'oxygène, il est inutile.										
SUFFOCER	AIR	9		8	9		22	RANGÉE D'ENNEMIS	4 / 2		
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.									
	Un sort mortel qui tente d'aspirer l'air des poumons de tous les monstres du groupe adverse, les tuant instantanément s'ils ratent leur jet de sauvegarde. Certaines créatures qui ne respirent pas d'air ne seront pas affectées. Le sort devient plus sûr et plus mortel au fur et à mesure que l'on utilise des niveaux de puissance plus élevés.										
BOUCLIER MISSILE		4	3			3	8	COMRADE	0 / 0		
	MODIFIANTS										
	Une bulle d'énergie se forme autour d'un membre du groupe et peut dévier un seul missile. La puissance du champ est directement liée au niveau de puissance auquel le sort est lancé.										
DÉFLECTION ÉCRAN		7					16	PERSISTER	0 / 0		
	Ce sort persistant crée entre les monstres et les joueurs un mur de force ondulant et semi-transparent qui dévie les missiles et les objets lancés qui ne parviennent pas à pénétrer. La force et la durée du mur sont déterminées par le niveau de puissance du sort. Il peut également offrir une protection contre la magie qui comporte une composante solide de projectiles, comme un sort de boule de glace. Il s'estompe avec le temps et s'affaiblit chaque fois qu'il repousse un projectile.										
CHUTE DES PLUMES			5		5	4	12	PERSISTER	0 / 0		
	Ce sort persistant réduit le champ de gravité autour du groupe pour une durée maximale de										

	jusqu'à 100 balles, les protégeant ainsi des dommages qui pourraient survenir si le groupe tombait dans une fosse ou avait un accident lors d'une tentative d'escalade.							
BARRIÈRE SONIQUE					2	12	PARTIE	0 / 0
	Augmente la résistance aux sons de tous les membres du groupe. Les jets de sauvegarde contre les attaques sonores sont considérablement augmentés en fonction du niveau de puissance du sort lorsqu'il est lancé.							
VENTRILLOQUISME	MENTAL				4	10	TOUS LES ENNEMIS	4 / 0
	Provoque d'étranges voix désincarnées qui s'adressent aux adversaires en combat, provoquant un état de confusion, de peur et de chaos. L'effet est déterminé par la force à laquelle il est lancé et la résistance des monstres aux attaques mentales. Les monstres dont l'intelligence est insuffisante pour apprécier l'illusion ont peu de chances d'être affectés.							
GAZE RÉFLEXION					7	20	PERSISTER	0 / 0
	En lançant ce sort, un miroir doré scintillant apparaît, flottant dans les airs devant le groupe, pour une durée maximale de 60 rounds. Ce miroir peut absorber et même refléter les attaques de regard et autres formes de magie nécessitant une ligne de mire entre le lanceur et le bénéficiaire.							
W A T E R								
SOURIRE	SAVEVS	S O R	H O L	U N H	P A G E	PPL	CIBLE	F/B
FORCE			2		2	4	COMRADE	0 / 0
	MODIFIANTS	ANTIMAGIQUE.						
	Lancer ce sort sur un membre du groupe augmente magiquement sa force physique pour limitée déterminée par niveau de puissance du sort.							
REFRESH			1			10	COMRADE	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.						
	Ce sort redonne de la vitalité à un membre du groupe, lui rendant ainsi sa force et sa volonté de combattre. Le degré de rafraîchissement du membre du groupe dépend de la puissance du sort.							
CLOUD D'ÉGOUT	AQUA	6			7	18	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0
	Ce sort invoque un sombre nuage de vapeur au-dessus de la tête des monstres, qui dure de 1 à 7 rounds, pendant lesquels il tente de siphonner l'eau du corps des adversaires afin de les forcer à s'effondrer d'épuisement. Les créatures composées d'eau peuvent être tuées instantanément si le nuage est suffisamment puissant.							
IRRITATION	CAUSTIQUE	1		1	1	2	ENEMY	0 / 0
	Toute créature affectée par ce sort se couvre d'urticaire et de zébrures d'un rouge rageur, ce qui peut l'obliger à abandonner tout ce qu'elle fait et à se gratter furieusement pour soulager l'irritation. Le niveau de puissance détermine la durée et l'efficacité.							
LENT	SYSTÈME	2				4	ENEMY	0 / 0
	Lorsqu'un monstre subit les effets de ce sort, il a l'impression d'être pris au piège dans de la pâte à modeler chaude. Son nombre d'attaques est réduit et il devient plus facile à toucher car il ne peut pas esquiver pour se dégager. Le degré de lenteur dépend de la puissance du sort.							
DRAIN DE VITALITÉ	SYSTÈME	6			5	14	ENEMY	0 / 0
	Un sort extrêmement cool qui aspire littéralement l'endurance d'un adversaire par le bout des doigts du lanceur de sorts et la transfère dans son corps. Le succès dépend de la puissance du sort et de la résistance de la cible aux attaques aquatiques. Les plantes peuvent être tuées							

	par ce sort.								
HURRICANE	SYSTÈME	14	8		12		22	TOUS LES ENNEMIS	6 / 0
	Ce sort invoque une force élémentaire de la nature, une puissante tempête qui dure de 1 à 7 rounds sur les étendues d'eau. Toute créature se trouvant à proximité est secouée et écrasée, ce qui lui inflige jusqu'à 4D6 points de dégâts par niveau de puissance. La férocité de la tempête diminue de 25 % à chaque round.								
AVEC	AQUA	5		2	3		10	ENEMY	0 / 0
	Les effets horribles de ce sort provoquent 'assèchement et la disparition des fluides internes d'un monstre, ce qui se traduit par une faiblesse, une douleur et une vitesse réduite. Les plantes sont particulièrement sensibles à ces effets. Les dégâts sont de 1D6 pour chaque niveau de puissance du lanceur.								
HASTE		4	2			4	6	COMRADE	0 / 0
	Lancer ce sort sur un membre du groupe augmente magiquement sa vitesse pour une durée limitée déterminée par le niveau de puissance du sort.								
EAU MARCHÉ		22	10				32	PERSISTER	0 / 0
	Permet au groupe de marcher sur l'eau. Persiste jusqu'à ce que le groupe pose à nouveau le pied sur la terre ferme ou jusqu'à ce qu'il fasse un pas par niveau de puissance. Le groupe ne peut pas se reposer tant qu'il est sous l'effet de cette magie.								
AQUAGENESIS					9		18	SOMME	0 / 0
	Invoque des créatures du plan aquatique de la réalité pour combattre au nom du groupe jusqu'à ce qu'elles soient tuées ou que le combat prenne fin. Le niveau des créatures invoquées est directement lié à la puissance du sort. Ce sort ne fonctionne que sur l'eau.								
BLISTER	INCENDIE			3			6	ENEMY	0 / 0
	Ce sort provoque l'apparition de larges cloques de liquide sur la peau de toute créature qui ne réussit pas à sauvegarder contre le sort, ce qui provoque une irritation et une douleur sévères avec 1D4 points de dégâts par niveau de puissance.								

