

CHAPITRE 1

Création du personnage

I Calcul des caractéristiques

Les caractéristiques sont la base du personnage. Elles permettent de chiffrer son potentiel inné alors que les compétences sont plutôt liées à l'acquis.

Les caractéristiques sont au nombre de 10. Leur valeur est comprise entre 1 et l'infini. Pour un humain, l'infini est généralement égal à 20. Les races non humaines peuvent entraîner un modificateur aux caractéristiques.

Force (FOR) : Elle mesure la force physique du personnage. Ce sont ces muscles.

Constitution (CON) : Elle mesure la capacité de l'organisme du personnage à résister aux agressions extérieures.

Agilité (AGI) : Elle mesure la souplesse et l'habileté du personnage.

Réflexe (REF) : Elle mesure la rapidité du personnage à réagir à un événement extérieur.

Perception (PER) : Elle mesure la capacité du personnage à appréhender l'environnement extérieur.

Charisme (CHA) : C'est le charme du personnage. La beauté est différente du charisme.

Equilibre mental (EQM) : Elle mesure la stabilité émotionnelle du personnage.

Intelligence (INT) : Elle mesure le QI du personnage.

Volonté (VOL) : Une maxime dit : «quand on veut, on peut» alors cette caractéristique est importante.

Education (EDU) : La culture personnelle du personnage.

Pour déterminer ces caractéristiques, il faut lancer 5D6 et ajouter 100. On répartit ces points dans les caractéristiques sauf l'éducation qui est déterminée à part. Le maximum est 20, le minimum est 1 pour un humain. Généralement, un individu de haut niveau social a, à sa disposition, beaucoup plus d'opportunités de s'intéresser aux connaissances qu'un jeune mendiant. Il est courant de voir le fils d'un bourgeois être suivi par un précepteur. Pour déterminer le niveau social, on lance $1D10 + 1 + \text{Modificateur racial}$.

L'éducation se détermine avec le jet suivant : $2D6 - 2 + (INT + \text{niveau social}) / 4$ arrondi à l'inférieur.

Ils existent d'autres caractéristiques secondaires qui permettent de mieux gérer le personnage. Les autres caractéristiques annexes se calculent de la façon suivante :

Points de vie (PdV) : Cette caractéristique indique la capacité du personnage à résister aux agressions physiques qu'il peut subir. Pour les calculer, on utilise la formule suivante :

$$(\text{FOR} \times 0,5 + \text{CON} \times 1,5) \text{ arrondi au supérieur}$$

Comme il est plus «difficile de mourir» en perdant un main que la tête, chaque partie du corps a des points de vie indépendants. Ces points de vie par localisation sont arrondis au supérieur.

	Points de vie de chaque localisation
Tête	$(\text{points de vie} \times 0,15) + 1$
Poitrine	$(\text{points de vie} \times 0,25) + 1$
Abdomen	$(\text{points de vie} \times 0,30) + 1$
Bras/Jambe	$(\text{points de vie} \times 0,40) + 1$
Général	$(\text{points de vie} \times 0,30) + 1$

De même, chaque personnage ne peut «encaisser» qu'un certain nombre de blessures au maximum avant de succomber à la suite du choc, des hémorragies etc...

Il dispose de 3 seuils de blessure :

Blessure légère (notée par la suite BL) : **CON/2** arrondi à l'inférieur

Blessure grave (BG) : **BL/2** arrondi à l'inférieur

Blessures mortelles (BM) : **BG/2** arrondi à l'inférieur

Points de fatigue (PF) : Cette caractéristique indique la capacité du personnage à résister à la fatigue et à éviter le KO. Pour les calculer, on utilise la formule suivante :

$$\text{CON} \times 2$$

Points de volonté (PV) : Cette caractéristique indique la capacité du personnage à se surpasser en utilisant la force de son esprit. Pour les calculer, on utilise la formule suivante :

$$\text{VOL}$$

Points de mental (PM) : Cette caractéristique indique les ressources les plus importantes mais aussi les plus profondes du personnage. Pour les calculer, on utilise la formule suivante :

$$\text{EQM}/2 \text{ arrondi au supérieur}$$

Bonus aux dégâts : Plus on est grand est fort, plus on fait mal aux autres. Pour plus de précisions, voir le chapitre III sur le combat. On calcule la valeur suivante et on se rapporte au tableau suivant :

$$\text{FOR} + (\text{CON}/2) \text{ arrondi à l'inférieur}$$

Valeur	Bonus aux dégâts
1-4	-1D6
5-12	-1D4
13-21	0
22-27	+1D4
28-37	+1D6
38-45	+2D6
+7	+1D6

Bonus d'initiative (INIT) : La rapidité de réflexe du personnage (très importante lors d'un combat). On calcule la valeur suivante et on se rapporte au tableau suivant :

$$\text{REF} + \text{PER}$$

Valeur	Bonus d'initiative
2-6	-6
7-12	-3
13-18	-1
19-24	0
25-30	+1
31-36	+3
+6	+2

Certain personnage dispose d'un étincelle dans leur corps qui leur permet d'avoir accès à certains pouvoirs. Il existe deux sortes de pouvoirs : les pouvoirs magiques et les pouvoirs psioniques. Pour déterminer si le

personnage dispose de ces pouvoirs, il faut réussir un jet de pourcentage en dessous des valeurs suivantes.

Pourcentage de chance d'être psy : $(EQM \times VOL)/20$ arrondi à l'inférieur

Pourcentage de chance d'être magicien iné : $(INT \times VOL)/20$ arrondi à l'inférieur

La magie pourra s'apprendre même si le personnage rate son jet mais cet apprentissage sera plus difficile. Le personnage deviendra un mage non-inné.

Le poids portable : Un joueur peut porter jusqu'à trois fois sa force sans malus. Pour chaque multiple supplémentaire de sa force, il subit un malus de 10 % à tous les jets concernant une attaque physique ou il perd un point de fatigue.

II Le développement du personnage

Chaque personnage dispose de 600 points de personnage pour compléter son personnage. Avec ces 600 points, il peut :

- acheter une profession particulière (cette méthode permet une création plus rapide du personnage mais plus stéréotypée),
- acheter des avantages et désavantages particuliers,
- augmenter son niveau social,
- augmenter ces compétences,
- acheter des sorts ou des pouvoirs psioniques (voir les chapitres V et VI).

Les professions

Pour acquérir une profession, il faut dépenser un certain nombre de points. Les professions donnent accès à certaines compétences, sorts ou avantages/désavantages. Les scores entre parenthèses (xx%) sont les scores de base de ces professions et peuvent tout à fait être ré-augmentés par les points de personnage restants. Les autres compétences de la professions commencent avec une base de 20 %. Pour augmenter une compétence de la profession, on peut dépenser 1 point de personnage pour augmenter d'un point cette compétence. Vous pouvez choisir d'autres compétences mais le coût d'augmentation est normal. De même, vous pouvez prendre d'autres avantages/désavantages.

De plus, lors des jets d'expériences, leur jet d'archétype bénéficie d'un bonus de +1 (voir chapitre IV)

NB : je rappelle que nous ne sommes pas à ADD où un paladin est bon automatiquement etc...

MAGE

Elementaliste

L'élémentaliste est un magicien qui utilise les 4 éléments EAU, TERRE, FEU et AIR dans sa magie.

Avantages/Désavantages : néant.

Compétences : Mémoire, Premiers Soins, Géologie, Milieu Air-Espace, Milieu Mer, Physique-Maths, Sciences occultes.

Compétences liées à la Magie : Concentration, Connaissance de la magie, Résistance

Compétences liées aux sorts : Magie universelle (50%), Eau (30%), Terre (30%), Feu (30%), Air (30%), Invocation

Sorts :

UNIVERSELLE : Magie détection (1), Identification du sort (3), EAU : Corps d'eau(12), FEU : Ignition(1), Pyrocréation(3), TERRE : Recherche de terre(1), Façonner la terre(3), AIR : Création d'air(3), Silence(3), INVOCATION : Golem d'air

Points consommés : Si magicien inné : 285, si magicien non-inné : 330

Illusionniste

L'illusionniste est un magicien utilisant la duperie, la tromperie. Il a par là même une forte compétence en Illusion. Néanmoins, pour mieux tromper, il connaît également la sorcellerie, à un moindre niveau bien sûr.

Avantages/Désavantages : néant

Compétences : Baratin, Discrétion, Psychologie, Sciences occultes

Compétences liées à la Magie : Concentration, Connaissance de la magie, Résistance

Compétences liées aux sorts : Magie universelle (50%), Illusion (80%), Sorcellerie (30%).

Sorts :

UNIVERSELLE : Magie détection (1), Identification du sort (3), SORCELLERIE : démangeaison (1), Spasme (3), Douleur (6), ILLUSION : Révélation d'illusion (3), Oeil de magicien (3), Spectre de flamme (3), Parfaite illusion (7)

Points consommés : Si magicien inné : 228, si magicien non-inné : 260

Médium

Un médium est un magicien pratiquant la divination ainsi que la magie du temps.

Avantages/Désavantages : Intuition, Médium

Compétences : Mémoire, Psychologie, Histoire, Sciences occultes

Compétences liées à la Magie : Concentration, Connaissance de la magie, Résistance

Compétences liées aux sorts : Magie universelle (50%), Divination (70%), Temps (10%)

Sorts :

UNIVERSELLE : Perception du mage (3), Identification du sort (3), DIVINATION : Rechercher de nourriture (1), Sens de la vérité (6), Divination (13), TEMPS : Horloge parlante (1), Alarme (3)

Points consommés : Si magicien inné : 320, si magicien non-inné : 346

Nécromancien

Un nécromancien est un fervent admirateur de la mort. Sa magie est donc tournée tout naturellement vers la Nécromancie. Son goût prononcé pour la mort lui a fait perdre toute notion de «goût» et les maladies ne l'atteignent plus. La nécromancie est interdite dans l'Empire si elle est utilisée pour faire le «mal».

Avantages/Désavantages : Immunité aux poisons, Immunité aux poisons, Asnomie

Compétences : Endurance, Premiers soins, Biologie, Médecine, Sciences occultes

Compétences liées à la Magie : Concentration, Connaissance de la magie, Résistance

Compétences liées aux sorts : Magie universelle (50%), Nécromancie (80%)

Sorts :

UNIVERSELLE : Magie analyse (6), Identification du sort(3), NECROMANCIE : Vision de mort (1), Perception d'esprit (3), Zombie (7)

Points consommés : Si magicien inné : 240, si magicien non-inné : 266

Sorcier

Le sorcier est le mage type. Il maîtrise la sorcellerie et sa magie permet de mélanger les effets.

Avantages/Désavantages : néant

Compétences : Discrétion, Mémoire, Premiers soins, Psychologie, Sciences occultes

Compétences liées à la Magie : Concentration, Connaissance de la magie, Résistance

Compétences liées aux sorts : Magie universelle (50%), Sorcellerie (80%)

Sorts :

UNIVERSELLE : Identification du sort (3), Antisort (1), Magie analyse (6), SORCELLERIE : Démangeaison (1), Douleur (6), Sonné (9), Fatigue (1), colle (3)

Points consommés : Si magicien inné : 214, si magicien non-inné : 240

Cartomancien

Le cartomancien est un type de magicien recherché dans l'empire (Sa magie n'est pas constante). Il tire sa

puissance des cartes du tarot. La cartomancie est totalement interdite dans l'Empire.

Avantages/Désavantages : néant

Compétences : Comédie, Mémoire, Psychologie, Esquive, Sciences littéraires, Sciences occultes

Compétences liées à la Magie : Concentration, Connaissance de la magie, résistance

Compétences liées aux sorts : Cartomancie (60 %) mais il commence avec 2 cartes.

Points consommés : 240

HOMME DE FOI

Templier

Le Templier est tout à la fois homme de foi et guerrier. C'est un combattant noble et héroïque.

Avantages/Désavantages : Croyant, Pouvoir légal (Il commence au rang de clerc dans leur religion).

Compétences : Athlétisme, Combat à mains nues, Nager, Endurance, Premiers soins, Administration, Equitation, Armes de tir, Epées, Boucliers, Esquive

Points consommés : 156

Soigneur

Le soigneur est un homme de foi qui consacre sa vie à la santé de celles des autres. Il est protégé par son dieu et possède par là même quelques avantages...

Avantages/désavantages : Immunité aux maladies, Rétablissement rapide, Croyant (Il commence au rang de clerc dans leur religion), Légitime défense

Compétences : Premiers soins, Psychologie, Remarquer Détail, Biologie, Chimie, Médecine, Sciences occultes

Compétences liées à la Magie : Concentration, Connaissance de la magie, résistance

Compétences liées aux sorts : Guérison (90%), Protection (80%)

Sorts :

GUERISON : Préservation de nourriture (1), Purification de nourriture (3), Résistance à la douleur (9), Guérison mineure (6), Guérison majeure (9), PROTECTION : Vacillation (33) (Le Soigneur ne peut acheter d'autres sorts de protection lors du processus de création)

Points consommés : Si magicien inné : 323, si magicien non-inné : 357

Prêtre

Le prêtre se fait le défenseur de sa divinité. Un prêtre peut être magicien si cela semble compatible avec sa religion.

Avantages/désavantages : Croyant (Il commence au rang de prêtre dans leur religion).

Compétences : Premiers soins, Nager, Une compétence d'arme au choix, Esquive, Médecine, Sciences littéraires, Sciences occultes, Usages

Points consommés : 120

Moine guerrier

Le moine guerrier est un adepte des arts martiaux.

Avantages/désavantages : Rétablissement rapide (du à l'entraînement), Réflexe de combat, suivre le code moral des arts martiaux

Compétences : Athlétisme, Discrétion, Endurance, Nager, Techniques de survie, Arts martiaux, Esquive.

Points consommés : 118

Druide

Le druide est un prêtre gardien de la nature. Son dieu doit être compatible avec cette philosophie de vie. De ce fait, il se sent totalement à l'aise dans les milieux naturels.

Avantages/désavantages : croyant (Il commence au rang d'adepte dans leur religion).

Compétences : Discrétion, Mémoire, Equitation, Nager, Premiers soins, Esquive, Milieu Sauvage, Techniques de

Survie.

Compétences liées à la Magie : Concentration, Connaissance de la magie, résistance

Compétences liées aux sorts : Charme (60%), Métamorphose (60%)

Sorts :

CHARME : Apaiseur d'animaux (1), Cavalier (6), Vision interne (7), METAMORPHOSE : Hâte (1), Mouche de plafond (3), Yeux perçants (1), Oûie fine (1)

Points consommés : Si magicien inné : 252, si magicien non-inné : 276

GUERRIER

Mercenaire

Le mercenaire est un guerrier travaillant pour des contrats. Ses seules qualités : le sens du combat, un entraînement à toute épreuve.

Avantages/désavantages : Réflexe de combat (niv 2)

Compétences : Combat à mains nues, Coordination, Endurance, Nager, 7 compétences d'armes au choix, Esquive, Conn. Armement, Equitation.

Points consommés : 186

Archer

L'archer est un guerrier spécialisé dans le tir à l'arc, c'est à dire dans la précision, la vitesse, et les sens.

Avantages/désavantages : réflexe de combat (niv 2)

Compétences : Coordination, Remarquer détail, Armes de tir (80%), Epée, Esquive, Conn. Armement, Equitation, Nager

Points consommés : 186

Ranger

Le ranger est un homme des bois habile au combat, mais aussi au pistage et aux arts forestiers.

Avantages/désavantages : Réflexe de Combat (niv 2), Sommeil Léger.

Compétences : Epée, Armes de Jet, 1 autre compétence d'arme, Esquive, Combat à mains nues, Athlétisme, Nager, Endurance, Discrétion, Remarquer détail, Equitation, Milieu sauvage (40%), Techniques de survie.

Points consommés : 208

Chevalier Errant

Le chevalier errant est un chevalier en titre mais attiré par l'aventure. Néanmoins le Chevalier Errant garde les vertus morales de la chevalerie comme l'honneur. Son arme favorite : l'Epée.

Avantages/désavantages : Titre de chevalier (Niveau Social + 2), aucune famille

Compétences : Epée (80%), Esquive, Boucliers, 1 autre compétence d'armes, Combat à mains nues, Endurance, Nager, Conn. Armement, Equitation (60%), Administration, Usages.

Points consommés : 238

Eclaireur

L'éclaireur est un guerrier devant allier discrétion et vitesse, puisqu'il est toujours à l'avant-poste. Il ne porte généralement pas de lourdes armures et son équipement est plus réduit que celui des autres guerriers (Pour gagner en agilité).

Avantages/désavantages : Réflexe de Combat (niv 2)

Compétences : Athlétisme, Combat à mains nues, Coordination, Discrétion, Endurance, Mémoire, Nager, Premiers soins, Remarquer détail, Remarquer son, Remarquer autre sens, Esquive, Epée, Arme de tir, Equitation, Milieu sauvage.

Points consommés : 196

FILOU

Voleur

Le voleur est un modèle de débrouillardise. C'est un filou habile et agile capable de se défendre et de se faufiler partout. Dès le plus jeune âge le voleur apprend à se servir de ses deux mains.

Avantages/désavantages : Ambidextrie, intuition, condamné par la justice (niveau 2)

Compétences : Athlétisme, Combat à mains nues, Coordination, Discrétion, Nager, Remarque détail, Remarquer son, Esquive, 2 compétences d'arme, Equitation, Milieu Urbain, Sabotage (50%), Serrures (60%), Pègre.

Points consommés : 292

Assassin

L'assassin est le filou le plus astucieux mais aussi le plus cruel. Sa seule vocation : assassiner des gens pour une modique somme d'argent.

Avantages/désavantages : Condamné par la justice (niveau 4)

Compétences : Athlétisme, Combat à mains nues, Coordination, Discrétion, Nager, Remarque détail, Remarquer son, Esquive, 2 compétences d'arme, Equitation, Milieu Urbain, Biologie, Chimie, Pègre

Points consommés : 130

Pirate

Le pirate est un bon guerrier mais qui n'utilise ses compétences au combat que pour son profit personnel. C'est de plus un bon marin et un habile commerçant. Le pirate a, de part son vécu, développé une forte résistance à la douleur.

Avantages/désavantages : résistance à la douleur (niv 1), réflexe de combat, condamné par la justice (niveau 4)

Compétences : Athlétisme, Baratin, Combat à mains nues, Endurance, Evaluer, Marchandage, Nager, Milieu Mer, Navigation, Esquive, Epée (Sabre), 1 autre compétence d'arme, Pègre

Points consommés : 161

Contrebandier

Le contrebandier se rapproche du pirate mais a nettement moins l'âme guerrière que ce dernier. Le contrebandier est juste un escroc qui fait passer les marchandises en fraude.

Avantages/désavantages : Condamné par la justice (niveau 2)

Compétences : Baratin, Discrétion, Marchandage, Nager, Administration, Economie, Evaluer, Milieu Mer, Navigation, Pègre, Sabotage, Esquive, Epées, 1 autre compétence d'arme

Points consommés : 130

Charlatan

Le Charlatan n'est pas un filou de grand chemin mais certains charlatans sont tout de même devenus célèbres (ou du moins leurs escroqueries). C'est un roublard, un baratineur. Il peut être faux médecin, faux artisan, faux alchimiste...

Avantages/Désavantages : Condamné par la justice (niveau 1)

Compétences : Baratin (50%), Comédie (50%), Marchandage, Administration, Evaluer, Séduction, Linguistique, Milieu urbain, Pègre, Usages, 1 Compétence d'arme, Esquive.

Points consommés : 195

Espion

L'espion est lui un filou de haute voltige. Capable de s'infiltrer partout, les gens le payent pour rapporter des informations confidentielles. L'espion est un individu qui a suivi une «formation» pour devenir ce qu'il est. Il a entre autre développé l'utilisation de ses 2 mains, sa mémoire et a acquis de nombreuses connaissances.

L'espion n'a pu être déjà condamné par la justice (Il serait déjà mort..)

Avantages/Désavantages : Ambidextrie, Nyctalope, Grande mémoire

Compétences : Athlétisme, Coordination, Mémoire (30%), Nager, Premiers soins, Administration, Conn. Armement, Construction, Evaluer, Equitation, Physique - Maths, Sabotage (30%), Serrures (30%), Usages, Esquive, 2 Compétences d'armes.

Points consommés : 314

TRADITIONNEL

Apprivoiseur

L'apprivoiseur est en communion avec les animaux. Il a développé dès son enfance une quasi surnaturelle empathie à leur égard.

Avantages/Désavantages : Empathie avec les animaux.

Compétences : Combat à mains nues, Nager, Psychologie, Equitation (50%), Milieu rural, Usages, 1 Compétence d'arme, Esquive.

Possession : un petit animal fidèle et dressé

Points consommés : 170

Artisan

Tisserand, charpentier, aubergiste, potier, forgeron, etc ... C'est un peu l'homme à tout faire.

Avantages/Désavantages : néant

Compétences : Combat à mains nues, Marchandage, Nager, Premiers soins, Administration, Economie, Mécanique (50%), Construction, Milieu rural, Usages, 1 Compétence d'arme, 1 Compétence précise liée à son artisanat (80%) (comme poterie etc..).

Points consommés : 230

Ecuyer

L'Ecuyer est un serviteur (par exemple du gentilhomme ou du chevalier errant) qui s'occupe de l'entretien de l'armure et de la monture de son maître.

Avantages/Désavantages : niveau social -2

Compétences : Combat à mains nues, Endurance, Nager, Premiers soins, Equitation, Mécanique (50%), Milieu rural ou Milieu Urbain, Usages, Esquive, 1 Compétence d'arme

Points consommés : 120

Marchand

Le marchand a mis sa vie dans le commerce. La plupart de ses compétences sont tournées dans la voie de la commerce.

Avantages/Désavantages : néant

Compétences : Baratin, Comédie, Marchandage (50%), Séduction, Psychologie, Administration, Economie, Evaluer, Pègre, Usages, 1 Compétence d'arme

Points consommés : 160

Barde

Le barde est un poète, un chanteur, parcourant le monde pour faire-part de ses histoires et en acquérir d'autres. C'est ainsi qu'il gagne sa vie.

Avantages/Désavantages : Grande mémoire

Compétences : Baratin, Comédie (50%), Nager, Psychologie, Séduction, Equitation, Evaluer, Histoire, Géographie, Milieu Urbain, Milieu rural, Sciences littéraires, Usages, Esquive, 1 compétence d'arme

Points consommés : 230

Marin

Le marin excelle au maniement des voiles, bateaux et navires. Il connaît les vents et les marées, mais aussi les pirates, les principaux ports, et même ce qui peut se cacher au fond de l'eau.

Avantages/Désavantages : néant

Compétences : Athlétisme, Combat à mains nues, Coordination, Endurance, Nager (50%), Milieu Mer, Navigation, Physique-Maths, Usages, Esquive, 1 compétence d'arme

Points consommés : 150

Noble mineur

Le noble mineur est un jeune noble qui est a perdu le statut quand son père est mort. Il a appris quelques techniques de combat et a une bonne culture. C'est un personnage équilibré.

Avantages/Désavantages : niveau social + 2

Compétences : Athlétisme, Combat à mains nues, Coordination, Endurance, Nager, Premiers soins, Equitation, Evaluer, Linguistique, Physique-Maths, Sciences littéraires, Esquive, Epée, une autre compétence d'arme.

Points consommés : 172

Gentilhomme

A la différence du noble mineur, le gentilhomme est un noble de plus grande extraction qui a lui aussi perdu son statut. Par là même il est beaucoup plus arrogant que le noble mineur, est peu respectueux, désagréable, etc ... Il a beaucoup moins fait attention à son éducation, mais ses connaissances de combat sont certaines. (c'est un duelliste redoutable)

Avantages/Désavantages : niveau social + 4

Compétences : Baratin, Endurance, Nager, Combat à mains nues, Séduction, Administration, Economie, Epée (70%), Esquive (50%), 1 autre compétence d'arme.

Points consommés : 264

Herboriste

L'herboriste est le connaisseur des plantes. Il gagne sa vie dans le commerce des différentes herbes et a de bonnes connaissances dans les différentes sciences.

Avantages/Désavantages : Immunité aux poisons.

Compétences : Marchandage, Premiers soins, Remarquer détail, Biologie, Chimie (30%), Géologie (40%), Milieu sauvage, Sciences occultes, Techniques de survie, Médecine, Usages, 1 compétence d'arme

Points consommés : 194

Erudit

L'Erudit est la personne qui accumule le plus de connaissances. Son savoir est énorme. Néanmoins l'Erudit n'a pas beaucoup développé ses talents de combattant...

Avantages/Désavantages : Grande mémoire, paralysie au combat

Compétences : Mémoire, Premiers soins, Psychologie, Administration, Biologie, Chimie, Construction, Economie, Evaluer, Géologie, Histoire, Linguistique, Physique-Maths, Géographie, Sciences littéraires.

Points consommés : 170

Avantages et Désavantages

Ces capacités permettent de préciser le caractère, le passé du personnage. Prendre un désavantage permet de récupérer des points de personnages. Prendre un avantage nécessite une dépense de points de personnage.

Les avantages

Ambidextrie (coût 30 points)

Le personnage peut utiliser indifféremment ses deux mains. L'ambidextrie annule le malus de la main non dominante.

Chance (coût 45 pour l'option 1 ou 90 points pour l'option 2)

- 1) Toutes les heures de jeu, vous pouvez inverser les dizaines avec les unités après le jet,
- 2) Toutes les $\frac{1}{2}$ heures de jeu, vous pouvez inverser les dizaines avec les unités après le jet.

Don pour les langues (coût 6 par langue)

Permet de connaître une langue à un pourcentage égal à celui de la compétence linguistique.

Résistance aux maladies (coût 15 points/niveau)

Le personnage n'est presque jamais malade. Il gagne un bonus de 2 par niveau à la constitution pour résister aux maladies.

Résistance aux poisons (coût 15 points/niveau)

Le personnage peut manger n'importe quel fruit rouge. Il gagne un bonus de 2 par niveau à la constitution pour résister aux poisons.

Immunité aux maladies (coût 80 points)

Le personnage n'est jamais malade.

Immunité aux poisons (coût 80 points)

Le personnage peut manger tous les champignons qu'il veut. Tous les poisons sont sans effet sur le personnage.

Intuition (coût 45 points)

Permet de doubler la compétence 6^{ème} sens.

Nyctalope (coût 30 points)

Cet avantage permet de voir dans la pénombre mais le personnage ne voit rien dans le noir total.

Pouvoir légal (coût 25 points)

Vous êtes homme de loi (flic, juge...). Le niveau social du personnage augmente de 1.

Réflexe de combat (coût 15 points/niveau)

Cet avantage ajoute un bonus de 1 par niveau au bonus d'initiative du personnage.

Résistance à la douleur (coût 40 points pour l'option 1, 80 points pour l'option 2)

- 1) Les malus dus aux blessures sont divisés par 2.
- 2) Vous n'avez pas de malus lors des blessures.

Résistance à la magie (coût 6 points/niveau)

Cet avantage crée une compétence supplémentaire «bouclier magique». Pour qu'un sort atteigne le possesseur de cet avantage, il faut rater le jet de résistance à la magie et de bouclier magique. Cet avantage est interdit aux mages. Pour chaque niveau, le PJ gagne 3 % en bouclier magique.

Résistance aux pouvoirs psy (coût 6 points/niveau)

Cet avantage crée une compétence supplémentaire «bouclier psionique». Pour qu'un pouvoir atteigne le possesseur de cet avantage, il faut rater le jet de résistance psy et de bouclier psionique. Cet avantage est interdit aux pys. Pour chaque niveau, le PJ gagne 3 % en bouclier psionique.

Rétablissement rapide (coût 50)

Cet avantage permet de réduire les délais de guérison par 2. Il récupère le double de points de vie par jour.

Grande mémoire (coût 20/niveau)

Le personnage peut modifier un de ses dés d'archétype en ajoutant un bonus de +1.

Sommeil léger (coût 15)

Le personnage n'ait jamais surpris au sortir du sommeil et il entend tout ce qui se passe autour de lui (si le bruit est relativement fort).

Empathie avec les animaux (coût 50)

Les animaux en présence du PJ adopte un comportement «curieux» (voir le bestiaire).

Médium (coût 100)

Le PJ fait des rêves prémonitoires toujours obscurs. Vous bénéficiez d'un bonus de 20 % en sciences occultes (à appliquer une fois le personnage crée). Un jet de sciences occultes est parfois nécessaire pour éclaircir un petit peu les rêves.

Croyant (coût 20)

Le joueur dispose d'un culte et commence avec 2D10 points de foi.

Célèbre (coût 20/niveau)

Vous avez fait un acte qui vous a rendu célèbre. Cet acte est toujours un fait honorable. Pour chaque niveau, le personnage a 2 % de chance d'être reconnu par les habitants de l'Empire.

AVANTAGE POUR LES PSIONIQUES

Instantanéité (coût 60)

Le personnage divise par 2 le temps de concentration lors du lancement d'un pouvoir (arrondi au supérieur).

Aucune empreinte mentale (coût 60)

L'utilisation des compétences psy ne laisse aucune trace. Avantage apprécié pour ceux qui ne veulent pas se faire détecter par l'Empire

Durée prolongée (coût 90)

Cet avantage permet de doubler la durée des pouvoirs psy.

Portée accrue (coût 90)

Cet avantage permet de doubler la portée des pouvoirs psy.

Effet sélectif (coût 150)

Cet avantage permet aux pouvoirs du personnage d'éviter de toucher ses amis ou des innocents.

AVANTAGE POUR LES MAGICIENS INNES

Statut social (coût 50)

Le personnage est un magicien fonctionnaire reconnu par l'empire (niveau social + 4)

Grande volonté (coût 50/niveau)

Le magicien peut utiliser sa volonté à la place des ses points de fatigue. 1 PV équivaut à (niveau) PF.

Magie liée à la chair (coût 50)

Le magicien peut utiliser ses points de vie pour lancer ses sorts. Un point de vie est l'équivalent de 4 PF.

Capacité d'accumulation (coût 25 pour un collègue / 125 pour tous les collègues)

Le magicien peut mémoriser 1,5 fois son pourcentage dans un collègue au lieu d'une fois.

Magie spontanée (coût 100)

Le magicien n'a pas besoin de connaître les sorts d'un seul collègue. Il les lance de façon spontanée mais avec un malus égal au coût d'acquisition du sort. De plus, le coût en points de fatigue des sorts est doublé.

Don de magie permanente (coût 50 x le coût d'acquisition)

Le magicien est sous l'effet d'un sort bénéfique permanent.

Les désavantages

La plupart de ces désavantages pourront servir au maître de jeu afin d'appliquer les différents séquelles qui peuvent survenir au personnage.

Albinisme (apport 30)

Le personnage subit 1D4 points de fatigue par 30 min d'exposition à la lumière normale.

Le personnage subit 1D4 points de fatigue par 15 min d'exposition sous un soleil ardent.

Asnomie (apport 15)

Le personnage perd les sens du goût et de l'odorat. La compétence «Remarquer autre sens» est égale à 0 et ne peut être augmentée.

Aveugle (apport 150)

Le personnage ne peut dépasser le triple de sa compétence de sixième sens (avant modification) dans les compétences suivantes : les compétences de combat, marchandage, évaluer, biologie et chimie. La compétence «Remarquer détail» est égale à 0 et ne peut être augmentée. Par contre, il double sa compétence de sixième sens.

Bègue (apport 5/niveau) (max 5 niveaux)

Le personnage subit un malus de 5% par niveau dans les compétences suivantes :

Baratin, Comédie, Séduction, Langue (parler), Marchandage

Boiteux (apport 45 pour l¹ option 1, 75 pour l² option 2, 105 pour l³ option 3)

1) Jambe estropiée

Le personnage subit un malus de 20% dans les compétences suivantes plus un malus de 1 à l'INIT :

Athlétisme, Nager, Conduite, Les compétences de combat sauf arme de jet et arme de tir, Equitation

2) Unijambiste

Le personnage subit un malus de 30% dans les compétences précédentes plus un malus de 5 à l'INIT.

3) Cul de jatte

A la discrétion du maître

Borgne (apport 45)

Le personnage subit un malus de 10 % dans les compétences suivantes :

Coordination, Remarquer détail, Séduction, Arme à feu, Arme de jet, Arme de tir, Conduite, Armes énergétiques, Piloter

Daltonisme (apport 30)

Le personnage subit un malus de 5 % dans les compétences suivantes :

Chimie, Remarquer détail, Evaluer, Piloter, Conduite, Techniques de survie

Douillet (apport 30)

Le personnage double les malus des blessures légères.

Epilepsie (apport 90)

Sur un 96-100 en période de stress, une crise se déclenche et le personnage ne peut rien faire avant 2D6 minutes.

Hémophilie (apport 90)

Le personnage voit ses points de vie par localisation diminuer de 30 % (arrondi au supérieur).

Exemple : Garik a 8 points de vie dans la tête. S'il était hémophile, il aurait $8 \times 0,7 = 5,6$ soit 6 points de vie dans la tête.

Manchot (apport 50)

Le personnage subit un malus de 15 % aux compétences suivantes :

Athlétisme, Combat à mains nues, Coordination, Nager, Bouclier, Arme d'Hast, Piloter, Conduite, Equitation, Sabotage, Serrure

Mauvaise vue (apport 45)

Le personnage subit un malus de 10% dans toutes les compétences de combat ainsi qu'en remarquer détail. Les malus pour les tirs à distance sont doublés.

Mutisme (apport 75)

Le personnage ne peut pas parler

Les compétences suivantes sont limitées à (CHA/2) %.

Baratin, Marchandage, Comédie, Langue (parler)

Surdité (apport 60)

La compétence «Remarquer son» est égale à 0 et ne peut être augmentée. La valeur de la compétence de sixième sens est doublée.

Alcoolisme (apport 45)

A chaque fois que le personnage est en présence d'alcool, il doit faire un jet de VOL difficile avec un malus de 5% par jour d'abstinence d'alcool. Si le joueur fait un 01, il n'est plus alcoolique. Mais s'il reprend un verre d'alcool, il devra faire un jet de VOL facile et sur un échec critique, il redevient alcoolique. Le personnage doit boire de l'alcool à chaque fois que possible.

Avarice (apport 30)

Un jet de volonté est nécessaire à chaque dépense d'argent (malus de 5% par 1% du salaire dépensé).

Cependant, cet avantage est plus agréable à mettre en oeuvre si le personnage le fait en role play.

Dépendance (apport 90)

Le personnage doit acheter et consommer deux doses par jour sinon il subit un malus de 5% à tous ces jets par dose manquante. Le prix est à la discrétion du maître de jeu. Un sevrage peut s'opérer si le joueur réussit un jet de VOL égal à 01.

Faible volonté (apport 20/niveau)

Le joueur perd 2 points de volonté par niveau.

Fanatisme (apport 45)

Votre personnage est fanatique et croit fermement à un pays, une cause, une religion etc...

Honnête (apport 30)

Vous devez obéir à la loi.

Malchance (apport 30)

Une fois par heure de jeu, le maître de jeu peut inverser les dizaines et les unités d'un jet de dé pour défavoriser le personnage. Il ne peut être cumulé avec l'avantage « chanceux ».

Pacifisme (apport 90 pour l'option 1, 45 pour l'option 2, 45 pour l'option 3)

1) Non violent total

Le personnage doit tenter tout ce qui est en son pouvoir pour s'opposer à la violence. Le personnage peut se défendre contre les attaques dTManimaux.

2) Légitime défense

Le personnage peut combattre pour se défendre.

3) Clément, ne peut tuer

Vous êtes autorisé à combattre mais vous ne pouvez pas tuer.

Chaque manquement à cette règle fait perdre un point EQM.

Paralysie au combat (apport 45)

Le personnage subit un malus de 5 à l'INIT.

Lent d'esprit (apport 10/niveau)

Le PJ comprend mais lentement. Un dé d'archétype subit un malus de 1.

Aucune famille (apport 30)

Le PJ ne dispose pas de l'aide de la famille et du revenu mensuel.

Condamné par la justice (apport 7/niveau) (max : 6 niveaux)

Le PJ est un ex-criminel. Pour chaque niveau, il a un malus de 1 sur la table des condamnation. Tous les 2 niveaux, le PJ perd un niveau social.

Maladie (apport 40 pour l'option 1, 100 pour l'option 2, 200 pour l'option 3)

Le joueur est atteint d'une maladie incurable (même par magie ou psi). Il y a trois degrés de gravité :

1) Bénigne : modificateur 0

2) Grave : modificateur +5

3) Mortelle : modificateur +10

Au début de chaque partie, le MJ fait un jet sur la table suivante en lançant 1D20 + modificateur :

1-10	Aucun effet
10-15	Le personnage a une crise et subit un malus de 5 % pour toute la partie.
16-20	Le personnage a une crise grave et subit un malus de 10 % pour toute la partie.
21-25	Le personnage a une très grave crise, subit un malus de 5 % pour toute la partie et ne peut avoir plus de la moitié de ses points de fatigue.
25-29	Le personnage a une très grave crise, subit un malus de 5 % pour toute la partie, ne peut avoir plus du quart de ses points de fatigue et plus de la moitié de ses points de vie.
30	Le personnage meurt.

Un point de mental dépensé peut annuler l'effet de la maladie pour cette partie.

Superstitieux (apport 5/superstition) (max : 5 superstitions)

Chaque superstition est une petite manie que pratique le personnage.

Sensible à la magie (apport 20/niveau)

Le personnage a sa résistance réduite à $VOL \times (3 - \text{niveau}) + EQM$

Sensible au psi (apport 20/niveau)

Le personnage a sa résistance réduite à $EQM \times (3 - \text{niveau}) + VOL$

Les Phobies

Il existe deux types de phobie, les légères et les graves. Un personnage qui souffre d'une légère phobie doit réussir un jet de volonté facile. S'il rate, il fait un jet de frayeur. S'il réussit, il a un malus de 10% à tous ces jets. Un PJ qui souffre d'une grave phobie doit réussir un jet de volonté normal. S'il rate, il fait un jet de frayeur. S'il réussit, il a un malus de 15% à tous ces jets.

Pour chaque phobie, le premier nombre d'apport correspond à une phobie légère et le deuxième à une phobie grave.

La foule (apport 45/90)

Cette peur est déclenchée par tout rassemblement de plus de 10 personnes. Le jet de volonté a un malus de

5% si plus de 25 personnes

10% si plus de 100 personnes

15% si plus de 1000 personnes

20% si plus de 10000 personnes

etc ...

L'obscurité (apport 45/90)

Le personnage doit éviter tous les endroits sombres.

La mort et les morts (apport 30/60)

L'idée de la mort terrifie le personnage.

Le jet de volonté a un malus de 20 % s'il s'agit d'un cadavre d'un proche ou de 30% si le cadavre est animé.

Les impuretés (apport 30/60)

Le personnage est terrifié par les infections ou pour la saleté.

Le personnage subit au jet de volonté un malus de 15% s'il ingurgite une nourriture inhabituelle.

Les espaces clos (apport 45/90)

Le personnage se montre mal à l'aise lorsqu'il ne peut apercevoir le ciel.

Les hauteurs (apport 30/60)

Il est impossible au personnage de se rendre volontairement à plus de 4m50 au-dessus du sol.

Le personnage subit un malus au jet de volonté de 15% si une chute est réellement possible.

Les insectes (apport 30/60)

Le personnage subit un malus au jet de volonté de 15% s'il y a de très gros insectes ou un grand nombre.

Le bruit (apport 30/60)

Un bruit très fort comme le tonnerre peut stresser le personnage.

Les machines (apport 15/45)

Le personnage a peur de tout ce qui est nouveau.

La magie (apport 15/45)

La magie est pour toujours interdite au personnage et les mages eux-mêmes inspirent la peur.

Les monstres (apport 45/90)

Toute créature « surnaturelle » sera à l'origine de cette peur.

Les océans (apport 30/60)

La seule vue de l'eau pousse le personnage au malaise.

Le personnage subit un malus au jet de volonté de 15% s'il doit prendre la mer.

Les espaces étendus (apport 30/60)

L'absence de relief provoque la peur du personnage.

Le personnage subit un malus au jet de volonté de 15% s'il n'y a pas de végétation.

Les reptiles (apport 30/60)

Ces animaux ont toujours été craints par le personnage.

Les objets acérés (apport 30/60)

Tous les couteaux ou épées provoquent la peur.

Les armes (apport 60/120)

Les armes en général provoquent la peur.

DESAVANTAGE POUR LES PSIONIQUES

Aucun entraînement possible (apport 120)

Une fois, le personnage crée, celui-ci ne peut plus jamais augmenter ses capacités psy.

Autonomie réduite (apport 30/niveau)

Le psy ne peut utiliser ses pouvoirs qu'après un certain délai.

Niveau	Délai
1	1 minute
2	10 minutes
3	1 heure
4	2 heures
5	1 jour
1	+1 jour

Concentration accrue (apport 30)

Ce désavantage double le délai de lancement d'un pouvoir psionique.

Contact physique seulement (apport 60)

Le personnage doit toucher physiquement la cible de ses pouvoirs.

Concentration accrue (apport 50)

Ce désavantage double le délai de lancement d'un pouvoir psionique.

Contact physique seulement (apport 60)

Le personnage doit toucher physiquement la cible de ses pouvoirs.

Effet induit (apport Variable selon l'effet)

Un effet désagréable se produit à chaque fois qu'on utilise un pouvoir.

En cas d'urgence uniquement (apport 60)

Les pouvoirs se déclenchent uniquement en situation de stress.

Psychosomatisme (apport 150)

Le personnage doit utiliser ses points de vie plutôt que ses points de fatigue.

DESAVANTAGE POUR LES MAGICIENS INNES

Un seul collègue (apport 5 + 10 par collègue supplémentaire)

Le magicien peut décider que certains collègues ne lui sauront jamais accessible. Le premier collègue inaccessible rapporte 5points puis 10 pourr chaque collègue supplémentaire.

Magie lunaire (apport 100)

Le magicien ne peut pratiquer la magie que la nuit. La journée, tous les collègues qu'il connaît sont à 5 %.

Magie solaire (apport 100)

Le magicien ne peut pratiquer la magie que la journée. La nuit, tous ces collègues qu'il connaît sont à 5 %.

Magie maudite (apport 50)

En cas d'échec critique, la magie affecte toujours les amis du magicien.

Magie personnelle (apport 100)

Le magicien ne peut utiliser sa magie que sur lui même.

Malédiction (apport 10 x coût d'acquisition)

Le magicien est sous l'influence d'un sort mauvais permanent.

Magie médiocre (apport 100)

Le coût d'acquisition des sorts est doublé.

Le niveau social

Le niveau social représente l'environnement familial du personnage.

Pour déterminer le niveau social, on lance **1D10 + 1 + Modificateur racial**

En dépensant 20 points de personnage, on peut ajouter un au niveau social. En prenant 10 points de personnage, on peut enlever un au niveau social. L'argent de départ est en pièce d'argent ainsi que le revenu mensuel. Le revenu mensuel est touché par le joueur s'il retourne dans sa famille et ne joue pas pendant un mois (utile pour les joueurs absents). De plus si le personnage se trouve dans sa région d'origine. Il peut faire un jet de 1D20 sous son niveau social afin de demander à sa famille, ses relations de l'aider (dans les limites du niveau social). Si le joueur fait 20 au dé, il perd 1 en niveau social dû aux tensions familiales.

	Argent de départ	Revenu mensuel
0 ou moins (esclave)	0	0
1	2	0
2	20	1
3	80	4
4	220	11
5	480	24
6	900	45
7	1500	75
8	2400	120
9	3600	180
10	5200	260
11	7200	360

12	9700	485
13	12800	640
14	16500	825
15	21000	1050
16	26000	1300
17	32000	1600
18	39000	1950
19	47000	2350
20 (noble)	55000	2750
+1	+5000	+250

Modificateur racial pour le niveau social

Bales	0	Géant	-5	Homme insecte	-5
Centaure	-2	Gobelin	+1	Homme reptile	-5
Elfe	+2	Goule	-5	Hobgobelin	-10
Ellylon	+2	Demi-elfe	+3	Homme sauvage	-10
Faune	-1	Elfe noir	+2	Kobold	0
Gargouille	-2	Halfling	0	Minotaure	-10
Nain	+2	Gnome	0	Ogre	-10
Orque	-2	Homme ailé	+6	Humain	+4

Les compétences

Les personnages peuvent dépenser des points de personnage afin d'augmenter leurs compétences. Chaque personnage bénéficie d'un bonus égal à (EDU x 6) points de personnage. Il ne peut dépenser ces points de bonus que dans les compétences situées dans les catégories connaissances, magie ou psionique.

Il n'y a pas de maximum pour la valeur des compétences. Cependant, plus la compétence est élevée, plus le coût pour l'augmenter est grand.

Niveau de la compétence	Coût en point de personnage pour augmenter de 1 % la compétence
1 à 60	1
61 à 80	2
81 à 100	5
101 et plus	10

NB : Pour augmenter une compétence de 0 à 100 %, il faut dépenser 200 points de personnage. Certaines compétences débutent avec un score de base. Ces compétences ont été apprises lors de la jeunesse du personnage. Le score de ces compétences est arrondi à l'inférieur.

Aptitude

Athlétisme	AGI x 2
Baratin	INT + CHA
Combat à mains nues	AGI
Comédie	(INT + CHA) / 2
Coordination	AGI
Discretion	PER + REF
Endurance	CON + VOL
Marchandage	CHA + VOL
Mémoire	INT x 2
Nager	VOL / 4
Premiers soins	INT + AGI
Psychologie	(EQM + PER) / 2
Remarquer détail	PER x 3
Remarquer son	PER x 2
Remarquer autre sens	PER
Sixième sens	PER / 4
Séduction	CHA + VOL

Connaissances

Evaluer	PER + INT
Mécanique	PER x 2 + AGI
Un milieu au choix	PER + VOL
Usages	EDU x 3

Magie et psi

Résistance psi	EQM x 3 + VOL
Concentration psi	100-résistance psi
Résistance magique	VOL x 3 + INT
Concentration magique	100-résistance magique

Combat

Arme à feu	PER / 2
Arme de tir	PER / 2
Arme de jet	FOR + PER
Arme d'Hadst	FOR + PER
Epées	
Haches	(AGI + FOR) / 2
Lances	
Masses	
Armes autres	AGI
Bouclier	(AGI + PER) / 2
Esquive	REF x 2

Chaque compétence est décrite brièvement ci-après. Elles sont classées en cinq catégories :
Aptitude, Connaissances, Combat, Psionique et magique

Les aptitudes

Athlétisme : Pour sauter par-dessus une rambarde, rompre un combat en roulant au sol, s'accrocher au pied de l'hélico qui décolle. Grimper sans matériel.

Baratin : Capacité de créer un lien, un dialogue avec un individu ou de se faire comprendre par gestes. Noyer le poisson. C'est la base de la diplomatie.

Comédie : Mimer, se déguiser, faire semblant et aussi jouer la comédie.

Coordination : Habilité des mains. Elle sert à éviter de casser le vase de Soissons.

Discretion : Camoufler quelque chose ou se cacher soi-même. Progresser en se servant au mieux du terrain, du décor sans être vu ni entendu.

Endurance : Capacité de gérer ses efforts. Sert pour les efforts en combat.

Marchandage : Permet de faire de meilleures affaires. Le marchandage se joue de préférence en rôle play.

Mémoire : Action de se rappeler quelque chose. Très utile pour le maître de jeu.

Nager : Sert lors des passages difficiles et non pour nager dans sa baignoire.

Premiers soins : Arrête une hémorragie, panser une plaie. Cette aptitude permet de limiter les dégâts.

Psychologie : Permet de comprendre les motivations d'un individu, d'un groupe. Permet éventuellement de déceler les mensonges.

Remarquer détail, remarquer son, remarquer autre sens : Remarquer un détail anormal par un sens particulier mais détectable.

Séduction : Capacité de plaire à un individu, de lui être sympathique.

Sixième sens : Intuition et instinct de survie du personnage. **Cette compétence ne peut être augmentée avec les points de personnage.**

Les connaissances

Administration : Connaissance des divers rouages administratifs, droit etc...

Biologie : Fonctionnement des êtres vivants (animaux comme plantes), utilisation éventuelle des ressources issues de ces êtres vivants (élevage, agriculture, herboristerie...) et données de biochimie.

Chimie : Connaissance des composants et des appareillages les plus utilisés.

Conduite : Données de conduite. Selon les époques, cela peut-être une voiture à cheval comme un char

d'assaut.

Connais. armement : Connaissance théorique sur les armes les plus courantes, tactique et stratégie militaire.

Construction : Familiarité avec les arcanes des édifices. Eventuellement découverte de passages secrets.

Economie : Connaissance des grands principes d'économie. Notion de comptabilité.

Equitation : Savoir monter, diriger et faire des manœuvres scabreuses sur une monture animale.

Evaluer : Sert pour estimer la valeur des objets.

Géologie : Connaissance des roches et des particularités du sol et sous-sol.

Histoire : Connaissances historiques au sens large.

Géographie : Connaissances du monde qui nous entoure.

Informatique : Sert à l'usage rapide des logiciels. Permet le piratage.

Linguistique : permet de reconnaître un langage et de parler plusieurs langues. Permet de savoir lire et écrire.

Le personnage connaît un nombre de langue égal au score de sa compétence linguistique divisée par 20 en plus de la sienne. A la création, le personnage doit répartir pour toutes les langues un nombre de pourcentage égal à sa compétence linguistique x 5 en écrit et parler de chaque langue.

Exemple : Garik a 40 % en linguistique. Il connaît 2 autres langues (le minotaure et le kobold). il doit répartir 200 points de pourcentage. Il parle le minotaure à 80 % et l'écrit à 20 %. Il parle le Kobold à 50 % et l'écrit à 50 %.

Après la création du personnage, chaque langue peut augmenter indépendamment.

Mécanique : Données de mécanique. Système D.

Médecine : Permet de pratiquer la chirurgie et connaissance théorique.

Milieu : Connaissances des phénomènes et des pièges ainsi que les coutumes, machines ainsi s'y rapportent. Le milieu rural est le milieu dans lequel le personnage est habitué à évaluer. Le milieu sauvage représente tous les autres milieux. Le milieu rural connu est donc variable selon l'origine du personnage.

Navigation : Permet de se guider et de s'orienter aussi bien en mer que sur terre.

Pègre : Connaissances des méthodes des voleurs ainsi que connaissance du milieu (personnes, lieux etc...).

Physique-Math : Connaissances des grands principes. Savoir compter.

Piloter : permet de piloter un avion ou un vaisseau spatial si approprié.

Sabotage : Connaissance des matériels et des techniques. Permet de fabriquer ou de détecter des pièges.

Sciences littéraires : Regroupe la philosophie, la littérature.

Sciences occultes : Connaissances des légendes et des pratiques non conformes.

Serrures : Permet de crocheter, forcer, réparer des serrures.

Techniques de survie : Connaissances des moyens d'optimiser sa survie en milieu hostile.

Usages : Connaissances des us et coutumes. Savoir vivre.

Les compétences de combat

Arme à feu : Combat à distance avec des armes lançant des projectiles de manière chimique.

Arme d'Hast : Combat avec les armes de cette catégorie.

Arme de jet : Combat à distance avec des armes lançant des projectiles avec la force humaine. Equivaut à la compétence de lancer.

Arme de tir : Arc, Arbalète.

Armes autres : Armes non classées dans les autres catégories.

Armes énergétiques : Lasers etc...

Arts martiaux : Technique de combat au corps à corps plus meurtrière.

Bouclier : Utilisation des armes de parade

Epée : Combat avec les armes de cette catégorie.

Esquive : Permet d'éviter les coups.

Hache : Combat avec les armes de cette catégorie.

Lance : Combat avec les armes de cette catégorie.

Masse : Combat avec les armes de cette catégorie.

Les compétences psioniques

Compétences de pouvoirs psioniques : Chaque compétence fait appel à un type particulier de pouvoir (voir le chapitre V). Chaque compétence doit être développée séparément. La compétence COMPOSES ne peut être augmentée. Elle est égale à la valeur minimale des autres compétences.

Psychisme / action	Psychisme / résistance	Psychisme / perception
Environnement / action	Environnement / résistance	Environnement / perception
Corps / action	Corps / résistance	Corps / perception
Corps éthéral / action	Corps éthéral / résistance	Corps éthéral / perception
	Composés	

Résistance psionique : Aptitude à résister aux pouvoirs psioniques.

Concentration : Nécessaire au lancement des pouvoirs ou pour empêcher les événements extérieurs d'interférer.

Les compétences de magie

Un mage non inné ne peut dépasser 60 % dans les compétences de magie.

Concentration : Nécessaire au lancement des pouvoirs ou pour empêcher les événements extérieurs d'interférer.

Connaissance de la magie : Permet de connaître les différents sorts ou composants. Permet de lancer des sorts plus rapidement.

Compétences de collèges de magie : Chaque compétence fait appel à un type particulier de magie (voir le chapitre VI). Chaque compétence doit être développée séparément.

Magie universelle	Charme	Nécromancie
Eau	Divination	Protection
Terre	Enchantement	Sorcellerie
Feu	Guerison	Temps
Air	Invocation	
Illusion	Métamorphose	

Cartomancie : Un magicien qui choisit cette voie particulière de magie ne peut développer les autres collèges de magie (il 0 % dans toutes ces compétences). La cartomancie est basé sur les cartes du tarot. Au départ, le cartomancien dispose d'une carte dans son jeu.

NB : Pour les compétences psioniques et magiques, si on augmente la résistance de 1 point, la concentration diminue d'autant et inversement.

L'achat des pouvoirs magiques, psioniques et arts martiaux

Les pouvoirs magiques, psionique ou arts martiaux obéissent aux mêmes règles.

Les pouvoirs sont décrits de la même façon.

Nom du pouvoir (a) coût : b portée : c durée : d

Effet

Le coût d'un pouvoir est indiqué par le score (a) situé après le nom du pouvoir. La somme de tous les coûts des pouvoirs d'une compétence magique, psi ou arts martiaux ne doit jamais dépasser la valeur de cette compétence.

Exemple : Garik a 20 % en magie du feu. Il possède les sorts pyroextinction (3), Chaleur (6) et résistance au froid (10). Il ne peut prendre le sort Ignifuge (6) car le total deviendrait égal à 25 supérieur à la valeur de sa compétence.

Les pouvoirs psioniques

Lors de la création, chaque pouvoir peut être acquis en dépensant son coût.

Les sorts magiques

Lors de la création, chaque sort peut être acquis en dépensant son coût si le magicien a réussi son jet de

pouvoir magique. Sinon, un mage non-inné doit dépenser le double pour acquérir un sort.

Les pouvoirs des arts martiaux

Ces pouvoirs sont gratuits.