

TERRES D'ARRAN



Nom : Daue / Daeira	Niveau : 4
Peuple : Humain	Culture : Empires Austraux
Famille : Mystique	Profil : Mage Nécromancien
Genre : Masculin / Féminin	Age : 27 ans
Taille : 1m74 / 1m61	Poids : 61 kg / 49 kg
Trait de Peuple :	
Talent Magique : Projectile de Force	

Caractéristiques	Valeur	Mod.	Temp.	Combat	Carac.	Niveau	Enc.	Total
Force (FOR)	10	+0		Initiative	15			15
Dextérité (DEX)	15	+2		Attaque au Contact	+0	+4		+4
Constitution (CON)	11	+0		Attaque à Distance	+2	+4		+6
Intelligence (INT)	17	+3		Attaque Magique	+3	+6		+9
Sagesse (SAG)	14	+2		Points de Vie (PV)	18	Dé de Vie (DV)		D6
Charisme (CHA)	10	+0		Points de Magie (PM)	12	Points de Chance (PC)		2

Formations Martiales		<input type="checkbox"/> Armures Légères			<input type="checkbox"/> Armures Lourdes			
<input checked="" type="checkbox"/> Armes de Paysan		<input type="checkbox"/> Armes de Guerre		<input type="checkbox"/> Armes de Guerre Lourdes		<input type="checkbox"/> Armes d'Hast		
<input checked="" type="checkbox"/> Armes de Duel		<input type="checkbox"/> Armes de Jet		<input type="checkbox"/> Armes de Trait		<input type="checkbox"/> Armes de Tir		
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		

Défense (DEF)	Dextérité	Armure	Bouclier	Capacité	Magie	Divers	Total
10	+2	+	+	+	+	+	= 12

Armures	Type	Défense	Spécial

Armes	Type	Attaque	DM	+Mod.	Portée	Spécial
Dague	Paysan	Distance	1D4		5m	
Rapière	Duel	Contact	1D6	FOR		Critique 19-20

Inventaire	Trésorerie
Couverture, Torche, Briquet en silex, Outre, Gamelle	Pièces d'Or :
	Pièces d'Argent :
	Pièces de Cuivre :

Historique

Je suis originaire d'un petit village de pêcheurs sur la côte nord de l'Empire Assanide. Je menais une existence simple avec ma sœur Naetha et mes parents. Je n'aspirais à rien d'autre et j'aurais probablement passé ma toute ma vie sans rien connaître de ce qui trouvait au-delà de chez moi. Mais des esclavagistes en ont décidé autrement quand ils ont attaqué mon village. Ils ont tué tous ceux qui résistaient et ont emporté les autres à fond de cale. Mes parents ont été tués et ma sœur et moi avons été emporté(e)s jusqu'à l'île de Kal'taine dans les Archipels. Nous étions devenu(e) la propriété du marchand d'esclave Durkan. Nous avons croupi pendant des semaines dans des grottes régulièrement envahies par la marée. Le sel nous a rongé la peau et y a laissé des marques indélébiles. Nous avons été racheté(e)s par un noble du Tarascon. Après quelques années d'une vie d'esclave misérable, nous avons été rachetés par un mage qui a été détecté un certain potentiel magique chez nous. Nous avons été envoyés à une académie pour être formé(e)s. Je suis devenu(e) nécromancien(ne) alors que ma sœur est devenue élémentaliste.

Ma sœur a disparu de l'académie il y a près de trois mois maintenant. Elle est partie sans prévenir personne et a emporté toutes ses affaires. La hiérarchie de l'Ordre a demandé à l'Ordre des Ombres de la retrouver et de la ramener pour qu'elle soit jugée pour avoir fui ses responsabilités. Je dois impérativement la retrouver avant les agents de l'Ordre des Ombres. Si elle retourne « volontairement » au sein de l'Ordre, ces derniers se montreront certainement magnanimes. Quand j'ai appris qu'elle était montée sur un bateau à destination de Kal'taine, j'ai tout de suite commencé à craindre qu'elle ne se lance dans la réalisation de quelque chose d'irréversible qui compromettrait ses chances de pouvoir réintégrer l'Ordre. J'ai obtenu la permission de me rendre à Kal'taine pour acheter une dizaine d'esclaves. Les nécromanciens ont aussi besoin de « s'entraîner » et pour cela il n'y a pas besoin d'un sujet en bonne santé ...

Détrompez-vous, vous finirez par faire ce que je vous demande. Si vous ne le faites pas de votre vivant, vous finirez par le faire une fois que vous serez mort.

Libérez-les tous où je vous montrerai ce que cela fait d'être un esclave sans aucun espoir de retrouver la liberté un jour, même dans la mort.

La nécromancie est une des formes de magie enseignée dans les académies. Elle n'est pas plus maléfique que ses pratiquants mais il faut reconnaître que ces derniers imposent toujours un certain respect à leurs condisciples.

Rang	Voie du Peuple : Humain	Voie Culturelle : Empires Austraux	Voie de Prestige :
1	<input type="checkbox"/> Adaptable	<input type="checkbox"/> Érudition	<input type="checkbox"/>
	Après avoir raté un test de Carac., le PJ obtient un bonus de +5 au prochain test pour retenter la même action au prochain tour.	Le PJ sait lire et écrire et gagne +5 aux tests relatifs à un domaine de son choix : histoire et géographie, occultisme et magie, sciences et techniques, plantes et créatures ou langues anciennes.	
2	<input type="checkbox"/> Loup parmi les loups	<input type="checkbox"/> Études arcaniques	<input type="checkbox"/>
	Le PJ gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un adversaire humanoïde. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de cette voie.	Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la magie élémentaliste ou de la voie des illusions. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 de la voie de la magie élémentaliste ou de la voie des illusions.	
3	<input type="checkbox"/> Enseignement exotique	<input type="checkbox"/> Autorité culturelle	<input type="checkbox"/>
	Le PJ choisit l'une des formations martiales maîtrisées par son personnage ainsi qu'une tradition d'un des peuples des Terres d'Arran : le PJ peut porter et utiliser uniquement les armes ou armures qu'il maîtrise, forgées dans cette tradition.	Le PJ dégage une impression de confiance, de sagesse et une force de caractère peu communes. Il obtient un bonus de +2 en Initiative et en DEF. À la place de cette capacité, le joueur peut, s'il le veut, choisir un nouveau domaine d'érudition pour son PJ (capacité du rang 1 de cette voie).	
4	<input type="checkbox"/> Versatile	<input type="checkbox"/> Prédilections arcaniques	<input type="checkbox"/>
	Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie de profil.	À force d'études et d'expérimentations, le PJ dispose de ressources arcaniques plus importantes. Il ajoute son Mod. de CHA à son total de PM (ce bonus n'est pas doublé pour la classe des mystiques).	
5	<input type="checkbox"/> Dépassement	<input type="checkbox"/> Mage	<input type="checkbox"/>
	le PJ augmente la valeur d'une Carac. au choix de +2.	Le PJ augmente ses valeurs d'INT et SAG de +2.	
Capacités Supplémentaires			
Projectile de force*			
Pour une action d'attaque, le mystique choisit une cible visible à moins de 50 mètres et projette une onde de choc qui la touche automatiquement, lui infligeant 1d4DM. Le projectile de force est presque invisible et n'émet aucun son lorsqu'il file dans l'air.			

Rang	Voie 1 : Sombres savoirs	Voie 2 : Outre-tombe	Voie 3 : Assassinat
1	<input type="checkbox"/> Saignements*	<input type="checkbox"/> Peur *	<input type="checkbox"/> Discrétion
	Le PJ doit réussir un test d'attaque magique (portée : 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant [rang atteint dans la voie] tours. Ce sort ignore la RD d'une cible mais les créatures qui ne saignent pas y sont immunisées (telles que les créatures non vivantes, les goules ou encore les dryades). Les DM passent à 1d8 au rang 4 atteint dans cette voie. Capacité avancée : la durée du sort devient [rang atteint dans la voie + Mod. SAG] tours.	Le PJ effectue un test d'attaque magique contre une cible (portée 20 m). Celle-ci doit réussir un test de FOR ou de SAG (au choix) difficulté [10 + Mod. d'INT] ou fuir pendant [1d4 + rang] tours (le MJ peut garder cette durée secrète). Une créature ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.	Quand il essaie de passer inaperçu, le PJ bénéficie d'un bonus de +5 à son test de DEX. Capacité avancée : le bonus passe à +10.
2	<input type="checkbox"/> Malédiction*	<input type="checkbox"/> Animation des morts *	<input type="checkbox"/> Attaque sournoise (L)
	Le PJ effectue un test d'attaque magique contre une cible située à moins de 20 mètres. En cas de succès, la victime réalise tous ses tests avec deux d20 et garde le résultat le plus faible. Le sort prend fin dès qu'elle aura raté trois tests (il n'y a aucune limite de temps pour effectuer ces tests). Si la cible possède une capacité lui permettant de lancer deux dés et de garder le meilleur, elle ne lance plus qu'un seul dé. Une seule cible à la fois peut être affectée par une malédiction. Capacité avancée : le PJ peut affecter un total de [Mod INT] cibles (minimum 1). Le sort doit être lancé pour chaque cible.	Le PJ anime le cadavre d'un humanoïde de taille moyenne, décédé depuis moins d'une heure. Le zombi comprend les ordres « Attaquer », « Suivre », « Garder » et « Pas bouger ». Zombi : Init8, DEF 10, PV 12, Att +3, DM 1d6+1, se déplace à 50% de la vitesse normale. Le zombi se dégrade et perd 1PV par minute. Le PJ peut contrôler un zombi par rang. U zombi détruit tombe en poussière.	Quand il attaque un adversaire dans le dos* ou par surprise, le PJ inflige 1d6 de DM supplémentaires par rang atteint dans cette voie (notez que les dés d'attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique).*Attaquer de dos : lorsque le PJ attaque la même créature qu'un allié, on considère qu'il peut attaquer celle-ci de dos à deux conditions : 1. le PJ et l'allié peuvent se placer de part et d'autre de la cible ; 2. la cible n'a pas attaqué le PJ lors de son dernier tour (dans le cas contraire, on considère qu'elle lui fait face). Capacité avancée : le PJ peut infliger une Attaque sournoise une fois par combat à un adversaire ayant une initiative inférieure à la sienne à l'aide d'une arme de jet ou jet de dague.
3	<input type="checkbox"/> Pacte sanglant*	<input type="checkbox"/> Putréfaction *	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale
	Par une action gratuite, le PJ sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. À partir du rang 5 atteint dans cette voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.	En réussissant un test d'attaque magique (portée 10 m), le PJ fait pourrir les chairs de sa victime, infligeant [1d6 +Mod. d'INT] DM. La victime subit un malus de -2 à tous ses tests pour le reste du combat, à moins de réussir un test de CON difficulté [12 + Mod. d'INT].	Par sa science de l'escrime (et de la fourberie), le PJ augmente de manière permanente ses chances de porter des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.
4	<input type="checkbox"/> Hémorragie*	<input type="checkbox"/> Ensevelissement *	<input type="checkbox"/> Surprise
	Si le PJ réussit un test d'attaque magique (portée : 10 m), la victime saigne à la moindre blessure. tous les DM des attaques sanglantes infligées à la cible (arme blanche, griffe, saignement, etc.) augmentent de 1d6 pendant [5+ Mod. de SAG] tours. Ce sort ignore la RD d'une cible mais les créatures qui ne saignent pas y sont immunisées (telles que les créatures non vivantes, les goules ou encore les dryades).	Une fois par combat, si le PJ réussit un test d'attaque magique (portée 20 m), le sol s'ouvre sous les pieds d'une cible de taille moyenne et l'enterre vivante. Tant qu'elle est ensevelie, elle subit 2d6 DM par tour, ne peut agir ni être la cible d'attaques extérieures. À son tour, elle peut tenter de sortir de terre en réussissant un test de FOR ou de DEX (au choix) difficulté [13 + Mod. d'INT]. Si elle tombe à 0 PV, elle reste enterrée et décède au tour suivant. Chaque personne qui creuse pour l'aider lui octroie un bonus de +2 sur son test.	Le PJ n'est jamais surpris. Il peut réaliser une Attaque sournoise en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée contre un adversaire surpris.
5	<input type="checkbox"/> Invocation d'un démon*	<input type="checkbox"/> Armée des morts *	<input type="checkbox"/> Botte secrète
	Une fois par combat, en sacrifiant 1d6 PV, le PJ invoque un démon qui entre alors à son service pour [5 + Mod. de SAG] tours. Le démon est une grande silhouette noire d'environ 2,30 m, aux contours brumeux et indéterminés et aux yeux larges et écarlates. Le démon divise par deux tous les DM non magiques qu'il subit, les sorts et les armes magiques lui infligent des DM normaux. Il est capable de voler à une vitesse équivalente à un déplacement normal. Lorsque le PJ atteint le niveau 10, le démon devient capable d'attaquer deux fois par tour au prix d'une action limitée. Démon : FOR +5*, DEX +2, CON +4*, INT +2, SAG+2, CHA +0, Init. 16, DEF 17, PV [niveau du PJ x 5], attaque au contact = [niveau du PJ], DM 1d8+5	Une fois par jour, le PJ peut invoquer d'innombrables squelettes émergeant du sol pour attaquer ses ennemis pendant [niveau du PJ] tours. Les cibles situées dans un rayon de 20m autour du PJ subissent automatiquement 3d6 DM par tour, à moins qu'elles n'utilisent une action limitée pour s'opposer aux squelettes (ce qui réduit les DM à 1d6). Les squelettes restent autour du PJ et se déplacent en même temps que lui dans une zone de 20 m de rayon. Tous les déplacements dans cette zone (même ceux des alliés) sont divisés par deux.	Lorsque le PJ obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.

TERRES D'ARRAN



Nom : Elluin / Eelmyra	Niveau : 4
Peuple : Elfe	Culture : Elfes Bleus
Famille : Mystique	Profil : Mage Ensorceleur
Genre : Masculin / Féminin	Age : 120 ans
Taille : 1m83 / 1m73	Poids : 73 kg / 61 kg
Trait de Peuple : Lumière des Etoiles	
Talent Magique : Inspiration	

Caractéristiques	Valeur	Mod.	Temp.	Combat	Carac.	Niveau	Enc.	Total
Force (FOR)	8	-1		Initiative	15			15
Dextérité (DEX)	15	+2		Attaque au Contact	-1	+4		+3
Constitution (CON)	10	+0		Attaque à Distance	+2	+4		+6
Intelligence (INT)	14	+2		Attaque Magique	+2	+6		+8
Sagesse (SAG)	15	+2		Points de Vie (PV)	18	Dé de Vie (DV)		D6
Charisme (CHA)	15	+2		Points de Magie (PM)	12	Points de Chance (PC)		4

Formations Martiales		<input type="checkbox"/> Armures Légères		<input type="checkbox"/> Armures Lourdes	
<input checked="" type="checkbox"/> Armes de Paysan	<input type="checkbox"/> Armes de Guerre		<input type="checkbox"/> Armes de Guerre Lourdes		<input type="checkbox"/> Armes d'Hast
<input type="checkbox"/> Armes de Duel	<input type="checkbox"/> Armes de Jet		<input checked="" type="checkbox"/> Armes de Trait		<input type="checkbox"/> Armes de Tir
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Défense (DEF)	Dextérité	Armure	Bouclier	Capacité	Magie	Divers	Total
10	+2	+	+	+	+	+	= 12

Armures	Type	Défense	Spécial

Armes	Type	Attaque	DM	+Mod.	Portée	Spécial
Arc long	Trait	Distance	1D8		50m	
Dague	Paysan	Contact	1D4	FOR		

Inventaire	Trésorerie
Couverture, Torche, Briquet en silex, Outre, Gamelle	Pièces d'Or :
	Pièces d'Argent :
	Pièces de Cuivre :

Historique

Je suis né(e) à Elsemur, la cité des elfes bleus au milieu de l'océan, mais c'est sur le pont du navire de mes parents que j'ai grandi. J'ai adoré mener cette vie sans cesse en mouvement, voyageant d'un bout à l'autre des Terres d'Arran, rencontrant chaque jour de nouvelles personnes. J'ai toujours été un piètre marin mais ma curiosité et mon charme m'ont permis d'être à l'aise en toutes circonstances et avec n'importe qui. Mes rêves d'une vie de voyages ont pris fin quand des incidents étranges ont commencé à se produire sur le navire. Le mot « magie » a été prononcé et mes parents m'ont emmené jusqu'à l'académie magique la plus proche. Les vieux mages humains ont décrété que j'avais un don et que je devais être formé(e). Mes parents sont repartis sur leur navire sans moi et j'ai du passer des années dans des salles de classe poussiéreuse à apprendre à manier la magie. Ayant déjà une affinité pour communiquer avec les autres, je suis devenu(e) ensorceleur(se).

Mes talents de diplomate m'ont valu d'être envoyé(e) comme conseiller(ère) auprès de la famille royale de la cité-état de Cambrienne au Tarascon. Je n'ai eu aucun mal à me faire accepter par la cour et j'ai apprécié de nouveau d'avoir la mer sous ma fenêtre chaque jour. La reine de Cambrienne est morte très jeune d'une maladie foudroyante, laissant derrière elle une très jeune fille, Phiale. Son père n'avait jamais le temps de s'occuper d'elle et m'a laissé la charge de son éducation. Je me suis pris d'affection pour cette gamine intelligente et gentille. J'en suis venu(e) à la considérer en privé comme ma propre fille. Quand pour de sordides raisons commerciales, son père a décidé de la marier au roi Zavig de Kal'taine, une des îles des Archipels, mon cœur en a été brisé. Et puis la nouvelle s'est répandue que Vurdast, le conseiller mage du roi Zavig avait disparu. J'ai aussitôt fait jouer toutes mes relations pour demander un changement de poste et devenir le nouveau conseiller de l'île de Kal'taine. Ma requête m'a finalement été accordée avec quelques réticences. Je suis très inquiet(ète) pour Phiale : c'est une jeune fille fragile et le roi Zavig a une mauvaise réputation concernant les femmes. Ses deux premières épouses sont mortes jeunes et dans des circonstances étranges. Il n'arrivera rien à Phiale tant que je serai là pour la protéger.

Laissez-moi faire mes amis, je persuadé(e) que nous en apprendrons beaucoup plus avec un sourire et une tape amicale dans le dos plutôt qu'avec une démonstration de force.

Vous allez lâcher votre arme, vous écarter du passage et rentrez chez vous pour embrasser votre femme et vos enfants. Vous voyez chers amis, il suffisait de demander gentiment pour entrer.

Je vous dis que nous sommes au bon endroit, c'est ici que cela va se produire. Comment je le sais alors que je ne suis jamais venu(e) ? Hé bien, comment dire ? Je l'ai vu dans mes rêves ...

Rang	Voie du Peuple : Elfe	Voie Culturelle : Elfes Bleus	Voie de Prestige :
1	<input type="checkbox"/> Grâce elfique	<input type="checkbox"/> Équilibre parfait	<input type="checkbox"/>
	Le PJ gagne +5 à tous les tests de CHA et de déplacement silencieux.	Habitué aux fluctuations des vagues, le PJ a acquis une coordination hors du commun. Se relever constitue pour lui une action gratuite et il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests d'équilibre.	
2	<input type="checkbox"/> Essence magique	<input type="checkbox"/> Natif d'Elsémur	<input type="checkbox"/>
	Le PJ est naturellement lié à l'essence du monde. Il obtient un bonus de +2 en DEF contre les attaques magiques et à tous les tests destinés à résister à la magie. Ce bonus passe à +4 au rang 4 atteint dans cette voie.	Le PJ choisit une caste, religieuse ou guerrière. Traditionnellement, les individus féminins choisissent la première, les individus masculins la seconde mais la nouvelle génération fait fi de ces conventions. Le choix est donc totalement ouvert. Il gagne alors une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la divination ou voie du mysticisme pour la caste religieuse ou une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la guerre ou voie du combat à deux armes pour la caste guerrière. Au rang 4 de cette voie culturelle, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 de sa caste (voie de la divination ou voie du mysticisme, voie de la guerre ou voie du combat à deux armes).	
3	<input type="checkbox"/> Maîtrise des armes elfiques	<input type="checkbox"/> Imperturbable	<input type="checkbox"/>
	Le PJ a appris à manier l'artisanat raffiné de son peuple. Il peut porter et utiliser armes et armures de la tradition elfique, pour lesquels il possède la formation martiale.	Le PJ gagne un bonus de +5 aux tests visant à résister aux effets mentaux (tels que la peur, l'intimidation ou les sorts d'envoûtement). De plus, il gagne un bonus de +3 en Initiative.	
4	<input type="checkbox"/> Empathie elfique	<input type="checkbox"/> Les enseignements de l'eau	<input type="checkbox"/>
	Le PJ connaît instinctivement la direction à suivre pour retrouver les personnes qui lui sont chères et intimes, quelle que soit la distance qui les sépare. De plus, il ressent, comme une forme de pressentiment, leur état de santé physique et psychologique. Enfin, il perçoit également si un danger les guette.	Le PJ peut retenir sa respiration sous l'eau pendant 15 minutes. De plus, au plus profond des océans, il n'a pas besoin de la lumière du soleil pour se guider. Il peut aussi supporter les températures glaciales et la pression sans problème.	
5	<input type="checkbox"/> Immortalité	<input type="checkbox"/> Parangon elfe bleu	<input type="checkbox"/>
	Le PJ augmente sa valeur de CON de +2 et ses blessures guérissent plus vite. Lorsqu'il dépense 1 PR, il regagne [2 x DV + niv + Mod. CON].	Le PJ augmente ses valeurs de CON et SAG de +2.	
Capacités Supplémentaires			
Lumière des Étoiles		Inspiration*	
Pour un Elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.		Au prix d'une action d'attaque, le mystique désigne un allié à moins de 10 mètres et lui octroie un bonus de +1 à tous ses tests pendant [2 + Mod. SAG] tours. Il peut lancer une inspiration à chaque tour mais ne peut maintenir plus de [1 + Mod. INT] inspirations à la fois (minimum 1).	

Rang	Voie 1 : Envôtement	Voie 2 : Divination	Voie 3 : Charme
1	<input type="checkbox"/> Injonction *	<input type="checkbox"/> Sixième sens	<input type="checkbox"/> Charmant
	Le PJ donne à une cible un ordre simple (mais pas dangereux pour elle) que cette dernière doit pouvoir comprendre. Il doit réussir un test d'attaque magique opposé contre la cible (si la créature n'a pas d'attaque magique, on utilise alors son attaque au contact en appliquant un malus de -3) à une portée de 20 mètres. En cas d'échec, la cible exécutera l'ordre pendant son prochain tour. Capacité avancée : le PJ bénéficie d'un bonus de +2 à son test d'attaque magique.	Le PJ sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver. Il gagne un bonus de +2 en initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +5 à tous les tests pour éviter d'être surpris. Capacité avancée : le bonus en initiative et en DEF passe à +3. Le bonus pour éviter d'être surpris passe à +10.	Le PJ obtient un bonus de +5 pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir. Capacité avancée : le bonus passe à +10.
2	<input type="checkbox"/> Sommeil *	<input type="checkbox"/> Détection de l'invisible*	<input type="checkbox"/> Provocation (L)
	[1d6 + Mod. d'INT] cibles vivantes dans une zone de 10 m de diamètre (portée : 20 m) et dont le score actuel de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique du PJ* sombrent dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de SAG] minutes. Il est possible de les réveiller en les giflant (action d'attaque)*. Les créatures dont les PV sont compris entre le score d'attaque magique du PJ et le double de celui-ci peuvent faire un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] pour résister au sort. Les créatures avec des PV supérieurs ne sont pas affectées. Capacité avancée : la difficulté du test de SAG pour résister au sort passe à [12 + Mod. INT].	Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, le PJ détecte les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 mètres et perçoit si un sort de Clairvoyance affecte it. Aveuglé ou dans le noir, ce sort lui permet de voir normalement. Capacité avancée : le PJ peut lancer ce sort en action de mouvement au lieu d'une action d'attaque mais ne peut user de concentration dans ces conditions.	Le PJ maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le PJ peut immédiatement riposter par une attaque gratuite. Capacité avancée : si la cible de la provocation rate le PJ, il peut doubler les DM de son attaque gratuite.
3	<input type="checkbox"/> Confusion *	<input type="checkbox"/> Clairvoyance*	<input type="checkbox"/> Attaque flamboyante (L)
	En réussissant un test d'attaque magique opposée (portée : 20 m), le PJ désoriente sa cible pendant [3 + Mod. de SAG] tours. Chaque tour, lancez 1d6 : de 1 à 3 la victime n'agit pas ; de 4 à 6 elle attaque la créature la plus proche d'elle. À chaque fin de tour, elle fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] pour mettre fin au sort.	Le PJ peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. d'INT] : en cas de réussite, elles se sentent observées.	Le style de combat du PJ est flamboyant et surprenant : avec cette capacité, il effectue une attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA (en plus du Mod. de FOR ou de DEX).
4	<input type="checkbox"/> Amitié *	<input type="checkbox"/> Prescience*	<input type="checkbox"/> Suggestion (L)
	Si le PJ réussit un test d'attaque magique (portée : 10 m) contre le score maximal de PV d'une cible humanoïde, celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. Elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [12 + Mod. d'INT], renouvelable une fois par jour.	Une fois par combat, à la fin d'un tour, le PJ peut décider que tout ce qui s'est passé durant ce tour n'était que la vision d'un futur possible. On rejoue alors le tour depuis le début : les autres PJ, créatures et PNJ ne peuvent pas changer leurs actions, contrairement au PJ qui bénéficie d'un bonus de +10 en initiative et en DEF.	Une fois par jour, le PJ peut suggérer une action à une créature en réussissant un test opposé de CHA contre la SAG de sa cible. En cas de réussite la créature fera tout son possible pour satisfaire sa demande pendant 24 heures. Elle évitera les actions suicidaires (ce qui lui donnerait immédiatement un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort). Si l'action suggérée est trop incongrue, la cible bénéficie d'un bonus de +5 à son test pour résister.
5	<input type="checkbox"/> Domination *	<input type="checkbox"/> Hyperconscience	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque
	En réussissant un test d'attaque magique (portée : 20 m) en opposition contre un test d'attaque magique de la cible (si la créature n'a pas d'attaque magique, on utilise alors son attaque au contact en appliquant un malus de -3), le PJ prend contrôle de son esprit pendant [1d4 + Mod. de SAG] minutes. Son propre corps devient inactif. La victime peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] à chaque fois qu'elle subit des DM. Si la créature meurt pendant la domination, le PJ réintègre son corps et subit 1d6 DM.	Le PJ augmente ses valeurs de SAG et d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG ou d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.	Le PJ augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

TERRES D'ARRAN



Nom : Horngut / Hilda	Niveau : 4
Peuple : Nain	Culture : Ordre du Temple
Famille : Mystique	Profil : Mage Runiste
Genre : Masculin / Féminin	Age : 73 ans
Taille : 1m42 / 1m30	Poids : 61 kg / 48 kg
Trait de Peuple : Instinct de Survie	
Talent Magique : Détection de la Magie	

Caractéristiques	Valeur	Mod.	Temp.	Combat	Carac.	Niveau	Enc.	Total
Force (FOR)	12	+1		Initiative	13			13
Dextérité (DEX)	13	+1		Attaque au Contact	+1	+4		+5
Constitution (CON)	13	+1		Attaque à Distance	+1	+4		+5
Intelligence (INT)	15	+2		Attaque Magique	+2	+6		+8
Sagesse (SAG)	14	+2		Points de Vie (PV)	22	Dé de Vie (DV)		D6
Charisme (CHA)	10	+0		Points de Magie (PM)	12	Points de Chance (PC)		2

Formations Martiales		<input type="checkbox"/> Armures Légères		<input type="checkbox"/> Armures Lourdes	
<input checked="" type="checkbox"/> Armes de Paysan	<input type="checkbox"/> Armes de Guerre		<input type="checkbox"/> Armes de Guerre Lourdes		<input type="checkbox"/> Armes d'Hast
<input type="checkbox"/> Armes de Duel	<input type="checkbox"/> Armes de Jet		<input checked="" type="checkbox"/> Armes de Trait		<input type="checkbox"/> Armes de Tir
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Défense (DEF)	Dextérité	Armure	Bouclier	Capacité	Magie	Divers	Total
10	+1	+	+	+	+	+	= 11

Armures	Type	Défense	Spécial

Armes	Type	Attaque	DM	+Mod.	Portée	Spécial
Bâton ferré	Paysan	Contact	1D6	FOR		
Arbalète légère	Trait	Distance	2D4		30m	Rechargement (A)

Inventaire	Trésorerie
Couverture, Torche, Briquet en silex, Outre, Gamelle	Pièces d'Or :
	Pièces d'Argent :
	Pièces de Cuivre :

Historique

Je suis originaire de la forteresse naine de Kernor'draz. Mes parents étaient des ingénieurs appartenant à l'Ordre du Temple. Je n'avais pas de talent particulier mais j'ai toujours aimé construire des choses. J'ai donc logiquement suivi la tradition familiale et j'ai appris à dessiner les plans des ouvrages utiles à mon peuple. Ma vie a basculé alors que je visitais le chantier de ce gigantesque viaduc que nous construisions au-dessus d'une vallée encaissée. Une partie de l'ouvrage s'est effondré sur le groupe avec lequel je me trouvais. Les sauveteurs s'attendaient à n'extraire que des cadavres de l'amas de pierres qui nous avait enseveli mais j'avais miraculeusement échappé à la mort là où tous les autres avaient été écrabouillés. Je n'avais aucune explication à ma survie jusqu'à ce qu'un mage se entende parler et ne vienne me tester. Il m'a expliqué que j'avais un don pour la magie et que je devais être formé(e) pour le maîtriser. C'est ainsi que je me suis retrouvé(e) dans une académie. J'ai tout de suite montré une certaine aptitude pour la magie runique même si mes runes sont éphémères car tracées dans les airs avec la magie.

Vers la fin de ma formation, j'ai été approché(e) par un membre de l'Ordre des Ombres. Cet ordre au sein de l'Ordre des Mages est chargé de surveiller les mages et leur usage de la magie afin d'éviter tout abus de pouvoir. On m'a proposé de rejoindre l'Ordre des Ombres en secret afin de surveiller mes camarades et de faire régulièrement des rapports sur leurs agissements. Cela fait maintenant plusieurs années que je sers fidèlement l'Ordre des Ombres et mes supérieurs viennent enfin de me confier une mission importante : Vurdast, un mage alchimiste, était le conseiller du roi Zavig de Kal'taine, une île des Archipels. Le roi a signalé que son conseiller avait disparu et qu'il souhaitait qu'on lui envoie un nouveau. Je suis chargé(e) d'accompagner Elluin (Eelmyra), le(la) nouveau(elle) conseiller(ère). Cet(te) elfe bleu a fait jouer ses relations pour obtenir ce poste auprès d'un roi avec une mauvaise réputation, c'est plutôt étrange. Je dois aussi découvrir ce qui est arrivé à Vurdast. Juste avant de partir, j'ai été informé(e) qu'une élémentaliste nommée Naetha avait déserté l'Ordre des Mages et était susceptible de se trouver sur les Archipels. Si je la retrouve, je dois la ramener à l'académie la plus proche, de force si nécessaire.

Je suis ici pour représenter la volonté de l'Ordre des Mages. Je pense que vous devriez choisir vos prochaines paroles avec soins à moins que vous souhaitiez vous faire un ennemi de l'Ordre.

Non mon gars, cette boisson n'a rien de magique. C'est juste une bonne vieille bière naine. Son seul pouvoir est de nous détendre pour nous faire passer une bonne soirée. Tiens, essaye !

Vous êtes sûrs que cette porte est verrouillée ? Attendez, poussez-vous et laissez-moi regarder. Vous vous êtes trompés, elle était ouverte en faite. L'erreur est humaine mon ami.

Rang	Voie du Peuple : Nain	Voie Culturelle : Ordre du Temple	Voie de Prestige :
1	<input type="checkbox"/> Résistance	<input type="checkbox"/> Grosse tête	<input type="checkbox"/>
	Le PJ gagne un bonus de +5 à tous les tests de CON.	Le PJ remplace la force brutale par la réflexion. Il peut effectuer un test d'INT au lieu d'un test de FOR (exemple : il utilise un levier pour déplacer une lourde charge). Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de bricolage ou de science.	
2	<input type="checkbox"/> Solide comme un roc	<input type="checkbox"/> Enseigne du Temple	<input type="checkbox"/>
	Le PJ réduit tous les DM subis de 1 point (mais il subit toujours au moins 1 point de DM par attaque reçue). Ce bonus est cumulable avec d'autres sources de réduction des DM.	Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la maîtrise des armes ou de la voie du mysticisme. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 de la voie de la maîtrise des armes ou de la voie du mysticisme.	
3	<input type="checkbox"/> Maîtrise des armes runiques	<input type="checkbox"/> Invention étrange	<input type="checkbox"/>
	Le PJ a appris à tirer parti de la puissance des runes gravées par les artisans de l'ordre de la Forge. Il peut porter et utiliser les armes et armures de la tradition naine pour lesquelles il possède la formation martiale.	Le PJ invente – ou reçoit en présent de la part d'un collègue ingénieur – une arbalète à répétition. Il gagne la maîtrise des armes de tir – incluant la maîtrise de cette arme.	
4	<input type="checkbox"/> Résistance à la magie	<input type="checkbox"/> Rites funéraires (L)	<input type="checkbox"/>
	Chaque fois que le PJ est la cible d'un sort (à l'exception d'un sort de zone), le joueur lance 1d4 : sur un résultat supérieur au rang du sort, il peut en ignorer les effets.	Le PJ est capable de sentir les âmes des défunts et de communiquer avec elles. Le rituel nécessite une concentration de cinq minutes. L'échange peut prendre des formes variables, qu'il s'agisse d'un dialogue direct, le recours à un support manuscrit ou encore une lecture des vibrations d'une mare d'eau stagnante par exemple. Les défunts s'expriment toujours de façon instinctive et confuse et il peut être délicat de démêler le vrai de l'allégorie ou du cauchemar. De plus, le PJ peut tenter de chasser les esprits vengeurs ou agressifs : au prix d'une action limitée et en réussissant un test d'INT difficulté 15, il inflige 2d6 DM à tous les esprits dans la zone.	
5	<input type="checkbox"/> Ténacité naine	<input type="checkbox"/> Maître du temple	<input type="checkbox"/>
	Une fois par jour, lorsque le PJ tombe à 0 PV, il peut immédiatement consommer 1 PR et en appliquer les effets. De plus, il augmente sa valeur de SAG de +2.	Le PJ augmente ses valeurs de CON et INT de +2	
Capacités Supplémentaires			
Instinct de survie		Détection de la magie*	
Lorsqu'une attaque devrait amener le Nain à OPV, les DM qu'elle inflige sont divisés par deux (minimum 1).		Pour une action d'attaque, le mystique se concentre et détecte la présence de toute inscription, aura ou objet magique situé(e) dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui).	

Rang	Voie 1 : Mysticisme	Voie 2 : Magie Runique	Voie 3 : Fourberie
1	<input type="checkbox"/> Bénédiction*	<input type="checkbox"/> Forgeron*	<input type="checkbox"/> Doigts agiles
	Le PJ entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ceux-ci (ainsi que le PJ) bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de Carac. et d'attaque pendant [3 + Mod. De SAG] tours. Le bonus passe à +2 au rang 5 atteint dans cette voie. Capacité avancée : le bonus aux tests est augmenté de 1.	Le PJ obtient un bonus de +5 aux tests d'orfèvrerie ou de forge. Au prix d'une action de mouvement, il peut enflammer son arme pour une durée de [5 + Mod. de SAG] tours et gagne alors un bonus aux DM de +1 par rang atteint dans cette voie avec cette arme (DM de feu). Capacité avancée : le bonus aux tests passe à +10 et enflammer son arme ne nécessite plus qu'une action gratuite au lieu d'une action de mouvement.	Le PJ reçoit un bonus de +5 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, faire les poches de quelqu'un... Capacité avancée : le bonus passe à +10.
2	<input type="checkbox"/> Protection contre le mal*	<input type="checkbox"/> Rune d'énergie *	<input type="checkbox"/> Détecter les pièges
	Le PJ peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié (portée : au contact) pour la durée d'un combat. La cible obtient alors un bonus de +2 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des morts-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées (appelées d'un autre plan par magie). Capacité avancée : le bonus de DEF passe à +4.	En réalisant un rituel de cinq minutes, le PJ enchante un bijou pour 24 h. Celui-ci permet de relancer un d20 une fois par combat sur un test d'attaque, de FOR, DEX ou CON. Un seul bijou de ce type peut être porté. Capacité avancée : chaque jour, la première rune d'énergie créée par le PJ ne lui coûte aucun PM.	En réussissant un test d'INT difficulté 10, le PJ peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils ne se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques exigent un test d'INT de difficulté 15. Capacité avancée : la détection des pièges non magiques est réussie de façon automatique.
3	<input type="checkbox"/> Délivrance*	<input type="checkbox"/> Rune de puissance *	<input type="checkbox"/> Croc-en-jambe
	En touchant sa cible, le PJ annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions, la pétrification et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, etc.).	En réalisant un rituel de cinq minutes, le PJ enchante une arme pour 24 h. Celle-ci permet d'infliger des DM maximaux, donc sans avoir à jeter le dé, une fois par combat.	Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le PJ fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 ou 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.
4	<input type="checkbox"/> Sanctuaire*	<input type="checkbox"/> Rune de garde *	<input type="checkbox"/> Attaque paralysante (L)
	Quand le PJ lance ce sort, tous les adversaires qui veulent l'attaquer doivent d'abord réussir un test de SAG difficulté 15. S'ils échouent, ils ne peuvent pas l'attaquer. Les effets de ce sort durent [5 + Mod de SAG] tours, mais s'il tente la moindre attaque, le sort prend fin immédiatement.	Le PJ inscrit une rune lumineuse dans les airs (visible pour la durée du sort) et piège une zone allant de 2 à 10 m de diamètre. Toute créature (de taille au moins très petite) qui entre dans la zone déclenche un effet choisi parmi trois au moment où le sort est lancé. • Alarme : un puissant gong retentit. • Feu : [3d6+Mod. d'INT] DM de feu. • Peur : test de SAG difficulté [15+Mod. d'INT] ou fuir pendant 2d6 tours. À chaque fois qu'une créature entre à nouveau dans la zone, elle subit les effets. Le sort a une durée de 1d6 minutes mais peut être prolongé jusqu'à 12 heures par un rituel de 10 minutes. Les créatures présentes dans la zone pendant le rituel sont immunisées aux effets. De plus, si ce sort est lancé alors qu'une autre rune est encore active quelque part, l'ancienne prend fin immédiatement.	Une fois par combat, le PJ peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.
5	<input type="checkbox"/> Rituel de puissance	<input type="checkbox"/> Rune de tradition *	<input type="checkbox"/> Attaque en traître
	Sur une attaque magique, le PJ peut utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 habituel. Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité s'utilise uniquement avec les sorts nécessitant un test d'attaque et infligeant des DM. Si les DM sont répartis sur plusieurs tours, seuls les DM initiaux sont modifiés.	Le PJ peut enchanter des objets. Il peut créer une arme ou une armure dont le niveau de magie est égal au maximum de son [niveau / 3] arrondi au supérieur. Il peut enchanter l'objet à partir des enchantements traditionnels de son peuple. À partir du niveau 8, le PJ peut également utiliser les enchantements légendaires. Il faut un mois de travail et la dépense de 100 po par niveau de magie pour créer l'objet. Le PJ doit insuffler un peu d'énergie vitale dans l'objet : il sacrifie 1 PV qu'il perd définitivement sur son score de PV maximal.	Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du PJ, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.



TERRES D'ARRAN



Nom : Roff / Rose	Niveau : 4
Peuple : Humain	Culture : Ruines Nordique
Famille : Mystique	Profil : Mage Alchimiste
Genre : Masculin / Féminin	Age : 24 ans
Taille : 1m88 / 1m80	Poids : 77 kg / 65 kg
Trait de Peuple :	
Talent Magique : Flamme	

Caractéristiques	Valeur	Mod.	Temp.	Combat	Carac.	Niveau	Enc.	Total
Force (FOR)	10	+0		Initiative	12			12
Dextérité (DEX)	12	+1		Attaque au Contact	+0	+4		+4
Constitution (CON)	13	+1		Attaque à Distance	+1	+4		+5
Intelligence (INT)	17	+3		Attaque Magique	+3	+6		+9
Sagesse (SAG)	15	+2		Points de Vie (PV)	22	Dé de Vie (DV)		D6
Charisme (CHA)	10	+0		Points de Magie (PM)	12	Points de Chance (PC)		2

Formations Martiales		<input type="checkbox"/> Armures Légères		<input type="checkbox"/> Armures Lourdes	
<input checked="" type="checkbox"/> Armes de Paysan	<input type="checkbox"/> Armes de Guerre		<input type="checkbox"/> Armes de Guerre Lourdes		<input type="checkbox"/> Armes d'Hast
<input type="checkbox"/> Armes de Duel	<input checked="" type="checkbox"/> Armes de Jet		<input type="checkbox"/> Armes de Trait		<input type="checkbox"/> Armes de Tir
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Défense (DEF)	Dextérité	Armure	Bouclier	Capacité	Magie	Divers	Total
10	+1	+	+	+	+	+	= 11

Armures	Type	Défense	Spécial

Armes	Type	Attaque	DM	+Mod.	Portée	Spécial
Dague	Paysan	Contact	1D4	FOR		
Hachette	Jet	Distance	1D6	FOR	5m	

Inventaire	Trésorerie
Couverture, Torche, Briquet en silex, Outre, Gamelle	Pièces d'Or :
	Pièces d'Argent :
	Pièces de Cuivre :

Historique

Tous les natifs de Borduria ne sont pas de solides bûcherons ou des chasseurs intrépides. Les habitants de mon village natal exploitent une mine de fer, de cuivre et d'étain à l'ouest de la cité d'Aspen. C'est une vie simple et dure, parfois troublée par une tempête de neige ou une bande d'orcs sauvages. Dès que j'ai été en âge de tenir une pioche sans tomber en arrière, j'ai accompagné mes parents dans la mine. J'ai toujours été fasciné(e) par les pierres et les minerais. J'ai harcelé le contremaître de la mine de questions sur ces derniers pendant des années. Il s'est rendu compte que j'étais un(e) gamin(e) curieux et plus intelligent(e) que la moyenne. Il m'a appris tout ce qu'il y avait à savoir sur ce qu'on pouvait trouver dans le sol. Lors d'un voyage à Aspen où j'accompagnais mes parents pour vendre du minerai, j'ai croisé un homme aux poches remplies de pierres qui m'étaient complètement inconnues. Je l'ai suivi à travers toute la ville avant qu'il ne me remarque. Il a été très étonné par ma connaissance des pierres et encore plus quand j'ai réussi à activer spontanément l'effet d'une poudre alchimique que je lui avais « emprunté ». Je ne suis jamais retourné(e) dans mon village. J'ai fini dans une académie de magie où j'ai été formé(e) pour devenir un(e) mage alchimiste.

L'alchimiste que j'ai rencontré à Aspen était Vurdast et il m'a pris comme apprenti dès la sortie de l'académie. Quand il a été nommé conseiller du roi Zavig de Kar'taine, une île des Archipels, je l'ai suivi. La vie est confortable et calme dans le palais royal. Mon maître et moi avons le temps de nous livrer à nos expériences. Mais ces dernières semaines, Vurdast est devenu très agité. Il a commencé à délaissé ses travaux et a passé plus de temps à arpenter les couloirs du palais et les rues du port. Quelque chose semble le préoccuper mais il a toujours refusé de m'en parler jusqu'à mon départ. Il a envoyé lui chercher des livres dans la bibliothèque de l'académie la plus proche. Le début de la liste de livres qu'il m'a demandée était classique et concernait le domaine de l'alchimie. Mais la fin de la liste était plus étrange : les livres concernaient les mythes et légendes les créatures des océans. Quand j'ai appris que le roi Zavig avait signalé sa disparition et demandé un remplaçant, je suis me empressé(e) de rentrer à Kal'taine pour découvrir ce qui était arrivé à mon maître.

<i>Vous pensez que l'alchimie n'est pas de la « vraie magie » ? Libre à vous de le penser mais vous changerez peut-être d'avis quand un feu grégeois consumera vos chairs ...</i>	<i>Ne vous inquiétez pas, ma « créature » ne vous fera aucun mal ... tant que je ne lui en donnerai pas l'ordre. Les amis fidèles sont si durs à trouver, il est parfois plus facile de s'en fabriquer un.</i>	<i>Tous les mages ne sont pas des rats de bibliothèque. Là où j'ai grandi, tous les enfants doivent apprendre à survivre en pleine nature. Maintenant, suivez-moi si vous voulez revoir la civilisation un jour.</i>
---	--	--

Rang	Voie du Peuple : Humain	Voie Culturelle : Ruines Nordiques	Voie de Prestige :
1	<input type="checkbox"/> Adaptable	<input type="checkbox"/> Pied marin	<input type="checkbox"/>
	Après avoir raté un test de Carac., le PJ obtient un bonus de +5 au prochain test pour retenter la même action au prochain tour.	Le PJ obtient un bonus de +5 aux tests de navigation, de natation et d'équilibre.	
2	<input type="checkbox"/> Loup parmi les loups	<input type="checkbox"/> Barbare	<input type="checkbox"/>
	Le PJ gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un adversaire humanoïde. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de cette voie.	Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la bravoure ou de la voie de la chasse. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 de la voie de la bravoure ou de la voie de la chasse.	
3	<input type="checkbox"/> Enseignement exotique	<input type="checkbox"/> Expertise des haches	<input type="checkbox"/>
	Le PJ choisit l'une des formations martiales maîtrisées par son personnage ainsi qu'une tradition d'un des peuples des Terres d'Arran : le PJ peut porter et utiliser uniquement les armes ou armures qu'il maîtrise, forgées dans cette tradition.	Le PJ gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il manie une hache. De plus, il est formé au maniement de la grande hache de bûcheron.	
4	<input type="checkbox"/> Versatile	<input type="checkbox"/> Homme des clans	<input type="checkbox"/>
	Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie de profil.	Le PJ a acquis un tel statut au sein de son clan qu'il dispose maintenant d'un homme de main à son service qui combat à ses côtés et assure ses arrières sur le champ de bataille. Ce dernier lui est totalement fidèle et peut être de plus affecté à quelques basses besognes, telles que l'entretien des armes ou encore l'intendance. Grâce à lui, les armes du personnage sont parfaitement entretenues et infligent des critiques sur un résultat de 19 ou 20. Bras droit : DEF 16, PV [niveau du PJ x 6], attaque [niveau du PJ], DM 1d8+2. FOR +2, DEX +0, CON +2, INT +0, SAG +0, CHA +0. Il agit à l'initiative du PJ. S'il venait à mourir, le PJ pourrait prendre un autre bras droit à son service au niveau suivant.	
5	<input type="checkbox"/> Dépassement	<input type="checkbox"/> Conquérant	<input type="checkbox"/>
	le PJ augmente la valeur d'une Carac. au choix de +2.	Le PJ augmente ses valeurs de DEX et CON de +2.	
Capacités Supplémentaires			
Flamme *			
Pour une action gratuite et tant qu'il le souhaite, le mystique fait apparaître dans la paume de sa main une petite flamme, à peine assez intense pour éclairer une zone dans un rayon de 5 mètres. Il peut l'utiliser pour mettre le feu à des matières inflammables ou porter une attaque de contact – pour une action d'attaque – à un adversaire en utilisant son score d'attaque magique et lui infligeant 1d6 DM.			

Rang	Voie 1 : Homoncule	Voie 2 : Alchimie	Voie 3 : Chasse
1	<input type="checkbox"/> Grosse tête	<input type="checkbox"/> Fortifiant	<input type="checkbox"/> Proche de la nature
	Le PJ remplace la force brutale par un peu de réflexion. Il peut effectuer un test d'INT au lieu d'un test de FOR (exemple :il utilise un levier pour déplacer une lourde charge). Il obtient un bonus de+2 par rang dans la voie à tous les tests de bricolage ou de science.	Un breuvage étrange qui guérit [1d4 + rang] PV et permet de gagner un bonus de +3 aux [rang+ 1] prochains tests effectués (dans une limite de temps de 12 heures). Boire un fortifiant nécessite une action de mouvement. Capacité avancée : le PJ dispose de deux fortifiants en plus des élixirs qu'il peut normalement préparer chaque jour.	Le PJ obtient un bonus de +5 aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel. Capacité avancée : le bonus passe à +10.
2	<input type="checkbox"/> Homoncule	<input type="checkbox"/> Feu grégeois	<input type="checkbox"/> Nature nourricière
	L'homoncule est une créature humanoïde fabriquée par le PJ pour lui servir de serviteur et de garde du corps. Créature non-vivante, Init [PJ], DEF14, PV [4 × niveau],Attaque [niveau + Mod.de FOR], DM 1d8+1. FOR +1, DEX -1, CON +10, INT -4, SAG -3, CHA-4. Le PJ peut réparer l'homoncule au rythme de [1d6 par rang + Mod. d'INT] PV par heure.	Le PJ lance la fiole à une distance maximum de 10 m grâce à une action d'attaque (réussite automatique). Le contenu explose dans un rayon de 3 m en infligeant 1d6 DM par rang atteint dans cette voie. Un test de DEX difficulté [10+ Mod. d'INT] réussi permet aux victimes de diviser les DM par deux. Capacité avancée : les flammes du feu grégeois persistent pendant un tour, infligeant 1 DM de feu par rang atteint dans cette voie à toute cible commençant son tour ou traversant la zone. La réussite d'un test de DEX difficulté [10 + Mod. d'INT] permet d'annuler les DM.	Si le PJ passe une heure en forêt, il trouve de quoi nourrir deux personnes (pour une journée) pour chaque rang atteint dans cette voie. En passant 1d6 heures et en réussissant un test de SAG difficulté 10, le PJ trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigner 1d6PV par rang atteint dans cette voie. Ces plantes doivent être utilisées immédiatement. Ces soins peuvent toutefois être répartis sur plusieurs patients : le joueur décide combien de d6 il alloue à chaque patient. Capacité avancée : le PJ peut choisir un autre environnement naturel (plaine, montagne, marais ou désert) et appliquer les effets de la capacité. Dans ce milieu, il doit passer deux heures à chercher des vivres et les herbes récoltées ne soignent que 1d4 PV par rang atteint dans cette voie.
3	<input type="checkbox"/> Protecteur	<input type="checkbox"/> Huile instable	<input type="checkbox"/> Attaque éclair (L)
	Une fois par tour, s'il est au contact d'un personnage, l'homoncule peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place.	Une fois à l'air libre, l'huile prend feu spontanément et brûle intensément. Il est possible, au prix d'une action limitée, de l'appliquer sur une arme pour bénéficier d'un bonus de+1d6 DM de feu pendant [5 + Mod d'INT]minutes. L'huile peut également être appliquée sur des carreaux d'arbalète ou des pointes de flèche, à raison d'une action d'attaque par lot de projectiles, une dose permettant d'enflammer environ cinq projectiles.	Le PJ peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.
4	<input type="checkbox"/> Homoncule supérieur	<input type="checkbox"/> Élixir de guérison	<input type="checkbox"/> Ennemis jurés
	Le PJ peut améliorer son homoncule en choisissant une option parmi : Armure: +5 en DEF ; Félin : +3 Mod.de DEX ; Baliste : portée 20 m, 2d6DM ; Taille : +10 PV et +1 Mod. De FOR ; Vol : des « sauts » de 40 m en action limitée ; Cerveau amélioré : +2 Mod. d'INT, SAG, CHA, doué de parole ; Puissant : +2 Mod. de FOR ; Arme à deux mains : +1d8 aux DM au contact. Le PJ peut choisir une option de plus lorsque son personnage atteint les niveaux 9, 13 et17. Les options peuvent être choisies plusieurs fois et cumulées.	Le PJ peut préparer un élixir qui soigne [3d6+ Mod. d'INT] PV, un empoisonnement ou une hémorragie.	Après avoir tué une créature, le PJ peut décider que tous ceux de sa race sont devenus des ennemis jurés. Contre ces créatures, il bénéficie désormais d'un bonus égal à son Mod. de SAG pour ses attaques et il inflige +1d6 de DM. Au niveau 8, Il peut choisir un second ennemi juré. Le PJ peut changer d'ennemi juré une fois au cours de chaque niveau.
5	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque	<input type="checkbox"/> Élixirs de Protection	<input type="checkbox"/> Perception héroïque
	Le PJ augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat	Le PJ peut préparer une potion de Peau d'écorce (rang 1 de la voie des forêts), d'Image décalée (rang 1 de la voie des illusions) ou de Protection contre les éléments (rang 3 de la voie de la magie élémentaliste). Les effets de ces potions ne sont pas cumulables.	Le PJ augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

TERRES D'ARRAN



Nom : Alvan / Aphra	Niveau : 4
Peuple : Humain	Culture : Terres Orientales
Famille : Mystique	Profil : Mage Élémentaliste
Genre : Masculin / Féminin	Age : 24 ans
Taille : 1m78 / 1m69	Poids : 67 kg / 53 kg
Trait de Peuple :	
Talent Magique : Lumières dansantes	

Caractéristiques	Valeur	Mod.	Temp.	Combat	Carac.	Niveau	Enc.	Total
Force (FOR)	13	+1		Initiative	13			13
Dextérité (DEX)	13	+1		Attaque au Contact	+1	+4		+5
Constitution (CON)	10	+0		Attaque à Distance	+1	+4		+5
Intelligence (INT)	15	+2		Attaque Magique	+2	+6		+8
Sagesse (SAG)	14	+2		Points de Vie (PV)	18	Dé de Vie (DV)		D6
Charisme (CHA)	13	+1		Points de Magie (PM)	12	Points de Chance (PC)		3

Formations Martiales		<input type="checkbox"/> Armures Légères		<input type="checkbox"/> Armures Lourdes	
<input checked="" type="checkbox"/> Armes de Paysan	<input checked="" type="checkbox"/> Armes de Guerre		<input type="checkbox"/> Armes de Guerre Lourdes		<input type="checkbox"/> Armes d'Hast
<input type="checkbox"/> Armes de Duel	<input type="checkbox"/> Armes de Jet		<input type="checkbox"/> Armes de Trait		<input type="checkbox"/> Armes de Tir
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Défense (DEF)	Dextérité	Armure	Bouclier	Capacité	Magie	Divers	Total
10	+1	+	+	+	+	+	= 11

Armures	Type	Défense	Spécial

Armes	Type	Attaque	DM	+Mod.	Portée	Spécial
Epée longue	Guerre	Contact	1D8	FOR		

Inventaire	Trésorerie
Couverture, Torche, Briquet en silex, Outre, Gamelle	Pièces d'Or :
	Pièces d'Argent :
	Pièces de Cuivre :

Historique

Ma mère était une prostituée des bas-quartiers de la cité des Sang-mêlé. Quant à mon père, les paris restent ouverts ... J'ai passé la plus grande partie de mon enfance et de mon adolescence dans les rues de la cité, en essayant d'éviter les voleurs, les assassins et la garde-ruelle. Je n'ai pas mangé tous les jours à ma faim mais j'ai appris à faire ce qu'il fallait pour rester en vie, quelle que soit la moralité ou la légalité de ces actions. J'ai découvert seul(e) au fond d'une ruelle que j'avais la capacité de manipuler la magie. Grâce à mes nouveaux talents, je me suis fait(e) plein de nouveaux amis, trop heureux d'avoir dans leurs rangs un « mage » quand la situation tournait mal. Ma situation financière s'est considérablement améliorée mais ma maîtrise de la magie restait très empirique et mes nouveaux amis étaient des criminels dangereux, pas toujours très contents de subir des contrecoups de ma magie mal maîtrisée. C'est un mage alchimiste du nom de Vurdast qui m'a trouvé alors qu'il faisait des achats de composants rares dans la cité. Il m'a emmené avec lui jusqu'à l'académie la plus proche pour y être formé(e). Je serais probablement mort(e) si j'étais resté(e) quelques années de plus dans la cité. Je suis devenu(e) un mage élémentaliste et la magie m'obéit maintenant au doigt et à l'œil.

J'ai pu voyager quelques années à travers les Terres d'Arran en profitant de mon statut de mage mais l'Ordre m'a rapidement rappelé qu'un mage ne fait pas ce qu'il veut. J'ai été nommé(e) conseiller(ère) de la Reine Aandri de Treeh'vell, la plus importante île des Archipels. La reine est une redoutable négociatrice et sait se montrer sans pitié pour ses ennemis. J'ai donc fait en sorte de rester du côté des gens qu'elle apprécie. Vurdast a été nommé conseiller du roi Zavig de Kal'taine, une autre île des Archipels. Mais Zavig a fâché l'assemblée des rois et reines des Archipels en ne payant pas ses taxes et ne fournissant pas des navires et des hommes pour la flotte commune. L'assemblée a décidé de faire un exemple avec Kal'taine si son roi ne rentrait pas dans le rang. La compagnie Grise, un groupe de cinq cent mercenaires a été engagée et envoyée sur trois navires pour forcer le roi Zavig à honorer ses obligations. Je me suis porté(e) volontaire pour accompagner les mercenaires en espérant aider Vurdast à ramener Zavig à la raison. Le souci est que Vurdast a disparu et que le roi Zavig a demandé un nouveau conseiller auprès de l'Ordre des Mages. En plus, il vient juste de se marier pour la troisième fois et je transporte un cadeau de mariage pour la nouvelle reine de la part de la reine Aandri. Faire des cadeaux n'est pas dans ses habitudes ... j'appréhende un peu le contenu de ce dernier.

Vous vous demandez si ce mur de flammes est une simple illusion ou s'il est bien réel ? Vous n'avez qu'à y mettre votre main, vous serez fixé ...

Comment j'ai su qu'il allait tenter de nous tuer ? Vous savez, on ne naît pas mage. Là où j'ai grandi, il faut mieux avoir l'œil pour ce genre de choses si vous vous voulez faire de vieux os.

Je n'ai pas encore trouvé de problème que la magie ne puisse résoudre : en le faisant disparaître ou bien en le réduisant en poussière. Tout dépend de mon humeur de mon jour.

Rang	Voie du Peuple : Humain	Voie Culturelle : Terres Orientales	Voie de Prestige :
1	<input type="checkbox"/> Adaptable	<input type="checkbox"/> Connaissances cosmopolites	<input type="checkbox"/>
	Après avoir raté un test de Carac., le PJ obtient un bonus de +5 au prochain test pour retenter la même action au prochain tour.	Le PJ est habitué à négocier avec des humanoïdes issus de toutes les régions du monde. Les us et coutumes des peuples d'Arran n'ont pas de secrets pour lui. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests pour négocier, argumenter, mentir ou convaincre un non-humain.	
2	<input type="checkbox"/> Loup parmi les loups	<input type="checkbox"/> Rejeton de la cité des Sang-mêlé	<input type="checkbox"/>
	Le PJ gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un adversaire humanoïde. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de cette voie.	Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie du charme ou de la voie de la fourberie. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 de la voie du charme ou de la voie de la fourberie.	
3	<input type="checkbox"/> Enseignement exotique	<input type="checkbox"/> Sentir la magie	<input type="checkbox"/>
	Le PJ choisit l'une des formations martiales maîtrisées par son personnage ainsi qu'une tradition d'un des peuples des Terres d'Arran : le PJ peut porter et utiliser uniquement les armes ou armures qu'il maîtrise, forgées dans cette tradition.	Le PJ a développé pour sa survie un sens hors du commun pour repérer les lanceurs de sorts – et mieux les fuir ! En réussissant un test de SAG difficulté 15, il sent immédiatement si son interlocuteur est versé dans les arts mystiques – c'est-à-dire s'il maîtrise au moins une voie de la famille des mystiques ou une voie de créature associée à des sorts. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests visant à résister aux effets magiques.	
4	<input type="checkbox"/> Versatile	<input type="checkbox"/> Chevauteur de dragons	<input type="checkbox"/>
	Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie de profil.	Le PJ est féru des courses de montures volantes. Il fait l'acquisition d'un dragon d'Akrähyng dont les Caracs. sont les suivantes : Init 15, DEF 16, PV [5 × niveau du PJ], Att +8, DM 1d6+4 (trait de feu, portée 20 m). S'il possède, ou venait à acquérir par la suite, la capacité Monture fantastique (voie du combat monté, rang 5) ou Ordre de chevalerie (voie de prestige de l'ordre ailé, rang 1), sa monture gagnerait un bonus de +2 en DEF, attaque et DM pour chacune de ces capacités. Sa monture lui est parfaitement fidèle et il gagne un bonus de +5 aux tests de DEX pour toutes les manœuvres aériennes réalisées avec elle.	
5	<input type="checkbox"/> Dépassement	<input type="checkbox"/> Expert en filouterie	<input type="checkbox"/>
	le PJ augmente la valeur d'une Carac. au choix de +2.	Le PJ augmente ses valeurs de DEX et CHA de +2	
Capacités Supplémentaires			
Lumières dansantes*			
Au prix d'une action de mouvement, le mystique fait apparaître trois petites sphères de lumière de la couleur de son choix lévitant autour de son corps. Elles éclairent une zone dans un rayon de 20 mètres et persistent aussi longtemps que le mystique le souhaite. Le moindre DM subi rompt la concentration et les fait disparaître.			

Rang	Voie 1 : Illusions	Voie 2 : Magie Élémentaliste	Voie 3 : Bohème
1	<input type="checkbox"/> Image décalée *	<input type="checkbox"/> Brumes *	<input type="checkbox"/> Rumeurs et légendes
	Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, lorsqu'une attaque le touche, le PJ lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM. Les DM et effets de zone s'appliquent normalement. Capacité avancée : le PJ peut appliquer les effets de son sort aux DM et effets de zone.	Le PJ crée un brouillard très dense jusqu'à une portée de 20 m sur une zone de 20 m de diamètre. Dans cette zone la visibilité est très réduite et équivalente à de la pénombre. Il n'est pas possible de voir par-delà le brouillard qui persiste pendant [5 + Mod. SAG] tours. Capacité avancée : en doublant le coût en PM, le PJ peut doubler la zone du sort ou la durée du sort – tout en appliquant les effets d'une concentration s'il le souhaite.	À force de voyager, le PJ a appris toutes sortes de choses. Il obtient un bonus de +5 aux tests d'INT pour se « souvenir » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile. Ce bonus peut être appliqué aux tests d'identification des objets légendaires. Capacité avancée : le bonus passe à +10.
2	<input type="checkbox"/> Mirage *	<input type="checkbox"/> Sous tension *	<input type="checkbox"/> Argumenter
	Le PJ crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de [5 + Mod. de SAG] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximal de l'illusion est de 10 m de côté par rang atteint dans cette voie (portée : 500 m). Divisez ces paramètres par 10 si l'illusion est animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître. Capacité avancée : la durée du sort passe à [30+ Mod de SAG] minutes.	Le PJ se charge d'énergie électrique pour [5 +Mod. de SAG] tours. Toute créature qui le blesse au contact ou le touche reçoit une décharge infligeant 1d6 DM. Il peut également délivrer une décharge électrique (attaque magique, portée : 10 m) infligeant [1d6 + Mod. d'INT] DM. Au rang 4 de cette voie, les DM passent à 2d6. Capacité avancée : en doublant le coût en PM, le PJ peut lancer le sort immédiatement au moment où il est attaqué. Il ne doit pas être surpris pour cela et ne peut user de concentration.	Le PJ peut mettre sa logique et sa malice au service de sa force de persuasion. Il obtient un bonus de +5 aux tests de CHA visant à convaincre. Capacité avancée : le PJ peut également appliquer ce bonus pour tromper, mentir ou séduire (ne se cumule pas avec la capacité Charmant de la voie du charme).
3	<input type="checkbox"/> Imitation *	<input type="checkbox"/> Armure de terre *	<input type="checkbox"/> Débrouillard
	Le PJ peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. De SAG] minutes. Toucher le PJ (par une attaque ou non) met fin au sort.	Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, le PJ retranche à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à deux fois son rang atteint dans cette voie.	Le PJ obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.).
4	<input type="checkbox"/> Dédoulement *	<input type="checkbox"/> Boule de feu *	<input type="checkbox"/> Déguisement
	Sur une attaque magique réussie (portée : 20 m), le PJ crée un double translucide de la cible pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Le double est sous le contrôle du PJ. Il possède les mêmes caractéristiques que l'original mais seulement la moitié de ses PV, et tous les DM qu'il inflige sont divisés par deux. Il disparaît si ses PV tombent à 0. Une créature ne peut être dédoublée qu'une fois par combat.	Le PJ choisit une cible située à moins de 30 mètres. Il fait un test d'attaque magique et le compare à la DEF de tous les personnages (y compris le PJ et ses compagnons) se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour de la cible. Chaque victime pour laquelle le test est un succès encaisse [4d6+ Mod. d'INT] de DM. En cas d'échec, la cible ne subit que la moitié des DM.	Avec beaucoup d'ingéniosité, un jeu d'acteur hors pair et en disposant des accessoires adéquats, le PJ parvient à prendre l'apparence de n'importe quelle créature de taille à peu près équivalente (avec une marge d'environ 50 cm). S'il subit un examen minutieux, l'aventurier doit réussir un test opposé de CHA contre SAG pour ne pas être découvert. Il a besoin de vingt minutes pour se préparer et le déguisement peut servir pendant deux heures avant que le maquillage ne commence à s'altérer.
5	<input type="checkbox"/> Tueur fantasmagorique *	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque	<input type="checkbox"/> Touche-à-tout
	Ce sort invoque les pires terreurs d'une créature vivante et lui fait croire à sa propre mort. Le PJ doit réussir un test d'attaque magique (portée : 20 m) en opposition à un test d'attaque magique de la cible (si la créature n'a pas d'attaque magique, on utilise alors son attaque au contact en appliquant un malus de -3). La victime fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] pour résister. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle perd l'équilibre et tombe par terre. Une créature ne peut être la cible de ce sort qu'une fois par jour, et le PJ ne peut pas affecter un personnage ou une créature de niveau supérieur au sien.	Le PJ augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	Le PJ peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 de son choix au sein d'une autre voie de combattant ou d'aventurier. Cette capacité permet de faire évoluer une capacité en capacité avancée. En revanche, seules les capacités de rang 1 ou 2 peuvent être avancées, impossible donc pour une capacité de rang 3 d'être prise « deux fois ».